

Dit is een inzage van de handleiding van de musical A Kind of Magic

Je vindt hier:

- *Inhoudopgave handleiding*
- *Uitgebreide samenvatting van het verhaal*
 - *Beschrijving gebeurtenissen per scene*
 - *Het rollenschema*
 - *Beschrijving rollen, kleding, decor*
- *Beschrijving van scène 1 t/m 4 (totaal 19 scènes)*
 - *Wat staat er op de cd*
 - *Een voorbeeld van de bladmuziek*

INZAGEGEDRAGEN
HANDLEIDINGEN
KOPIEËREN
VERBODEN

A KIND OF MAGIC



Handleiding

© Rep en Roer

Inhoudsopgave

<i>Algemene informatie</i>	4
<i>Inleiding</i>	5
<i>Voorwaarden</i>	5
<i>Samenvatting van het verhaal</i>	6
<i>De scènes in het kort</i>	7
<i>Rollen</i>	10
<i>Kledingsuggesties</i>	11
<i>Decor</i>	12
<i>Rekwisieten</i>	12
<i>Opstelling van de spelers</i>	13
<i>Aantal tekstbeurten per rol (rollenschema)</i>	14
<i>Uitwerking goocheltrucs</i>	17
<i>Bonus trucs</i>	18
<i>Algemene tips voor tijdens het repeteren en uitvoeren</i>	21
<i>Beschrijving van de scènes</i>	23
• <i>Scène 1: Opening</i>	23
• <i>Scène 2: Lisa en Nick</i>	23
• <i>Scène 3: De voorbereidingen</i>	24
• <i>Scène 4: De Magic Fingers komen binnen</i>	25
• <i>Scène 5: Black Magic komt binnen</i>	26
• <i>Scène 6: De Goochelaars Zonder Naam komen binnen</i>	26
• <i>Scène 7: Lisa en Nick komen binnen</i>	27
• <i>Scène 8: Het plannetje van Django</i>	28
• <i>Scène 9: Django moet plotseling weg</i>	28
• <i>Scène 10: De Magic Fingers stelen het boek van Django</i>	29
• <i>Scène 11: Black Magic en de GZN in een nachtelijke ontmoeting</i>	29
• <i>Scène 12: De GZN stelen het boek van Django</i>	29
• <i>Scène 13: De grote truc van de Magic Fingers</i>	30
• <i>Scène 14: De grote truc van Black Magic</i>	31
• <i>Scène 15: De grote truc van de GZN</i>	31
• <i>Scène 16: Goochelaars betrapt</i>	32
• <i>Scène 17: Ruzie, ruzie en nog eens ruzie</i>	33
• <i>Scène 18: De spreuk</i>	34
• <i>Scène 19: Django komt terug</i>	34
<i>De cd</i>	35
<i>Bladmuziek</i>	37

Algemene informatie

A Kind of Magic is een uitgave van Rep en Roer Muziektheaterproducties.

Tekst:	Rick Dros
Liedteksten	Rick Dros/Meike Veenhoven
Muziek:	Meike Veenhoven
Arrangementen:	Sander Geboers
Illustraties:	Rick Dros

Een musical basispakket bestaat uit:

- Een tekstboek (mag niet gekopieerd worden)
- Een handleiding
- Een cd met muziek voor bij de voorstelling en de ingezongen versies t.b.v. het instuderen (mag niet gekopieerd worden)

Het basispakket vult u aan met:

- Losse tekstboekjes voor de leerlingen, óf:
- Een digitaal toegestuurd tekstboek. U kunt dit zelf vermenigvuldigen na eventueel wijzigingen aangebracht te hebben naar eigen behoefte. (bijvoorbeeld rollen samenvoegen of splitsen; jongens- in meisjesnamen te veranderen en andersom)

Extra's:

- Extra handleiding
- Extra repetitie cd. Hierop staat hetzelfde als op de cd uit het basispakket.

Voor prijzen en bestellen:

E-mail: info@rep-en-roer.com

Telefoon: 06-1466 8130

Internet: www.rep-en-roer.com

Inleiding

De musical *A Kind of Magic* kan gebruikt worden als afscheidsmusical voor groep 8, maar heeft geen afscheidsthema in het verhaal. Wel is er een afscheidslied.

De musical duurt ruim een uur en bevat acht liedjes. Het is uitgeschreven voor 29 rollen, maar er kunnen gemakkelijk rollen worden samengevoegd of uitgesplitst. Het minimum aantal rollen is 14. (zie hoofdstuk *Rollen*)

In deze handleiding worden suggesties gedaan voor decor, kleding, rekwisieten, regie, en goocheltrucs. Natuurlijk kunt u met de klas andere keuzes maken.

U kunt het stuk naar de eigen situatie aanpassen. Bijvoorbeeld door rollen samen te voegen of te splitsen; jongens- in meisjesnamen te veranderen of andersom; zangsolo's te veranderen in groepjes of door een pauze in te lassen. Ook kan er eigen tekst toegevoegd worden. Met een digitaal tekstboek zijn deze wijzigingen gemakkelijk te maken.

Voorwaarden

Rechtmatig gebruik:

Als u een musical van Rep en Roer heeft aangeschaft, is het uitvoeringsrecht verbonden aan één groep van de school gedurende één jaar. Hebt u meerdere locaties die de musical willen opvoeren, dan moet u hiervoor een aparte set aanschaffen.

Heropvoeringen:

Aan heropvoeringen in een ander seizoen zijn kosten verbonden. Neem hiervoor contact op met Rep en Roer of kijk op de site.

© 2009 Rep en Roer

Niets van deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar worden gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm, cassette of welke andere wijze ook, zonder dat er voor de uitgave betaald is. De cd's mogen niet gekopieerd worden. Wel is het toegestaan om foto- en filmopnames te maken van de eigen voorstelling en die te dupliceren voor de spelers.

Samenvatting van het verhaal

Op Huize Westerhout vindt het jaarlijkse goochelcongres plaats. Het wordt georganiseerd door meestergoochelaar *Django*, befaamd omdat hij in het bezit is van de Grootste Truc van de Wereld. Zijn raadsman, raadvrouw en bedienden maken zich op om de gasten te ontvangen.

Achtereenvolgens arriveren de goochelclubs de *Magic Fingers*, *Black Magic* en de *Goochelaars Zonder Naam (GZN)*. Elke club doet een welkomstruc. Er woedt meteen een hevige concurrentie. Ook arriveren Nick en Lisa, die het neefje en nichtje van Django blijken te zijn.

Er heerst een vijandige sfeer onder de goochelaars. Dan blijkt Django onverwacht op zakenreis te moeten. Een collega in Antwerpen heeft zijn assistente laten verdwijnen en kan haar niet meer terug vinden en Django moet erheen om te helpen. De goochelaars zullen onderling moeten gaan uitmaken wie de beste goochelaar is. Het boek, met daarin *de Grootste truc van de Wereld*, laat hij achter, ervan uitgaande dat niemand erin zal kijken.

Wat de goochelaars niet weten, is dat Django met zijn neefje en nichtje een plan heeft bedacht om de altijd ruziemakende goochelaars een lesje te leren. 's Nachts sluipen de goochelaars door het huis om het boek van Django te stelen. Allemaal denken ze het boek te pakken te hebben gekregen en in het bezit te zijn van de Grootste truc van de Wereld.

Als de volgende dag de wedstrijd begint, blijken de trucs die ze doen niet afkomstig te zijn uit een goochelboek. De Magic Fingers blijken een kookboek in handen te hebben gehad, met als resultaat een gebakken pannenkoek. Black Magic had het boek "Klussen in huis" en blijkt aan het behangen te zijn. De GZN proberen iets met kraaltjes wat sowieso al mislukt. Hun "truc" blijkt afkomstig uit het boek "Sieraden maken met kleine kraaltjes".

Ze komen er achter dat alle goochelaars het boek hebben proberen te stelen. Iedereen wordt nu toch wel heel nieuwsgierig naar het echte boek, dat Nick en Lisa in handen hebben. Ze besluiten samen het boek te openen. "Alleen even kijken". Maar zodra het boek geopend wordt, gebeurt er iets vreemds. Na veel lawaai, chaos en lichtflitsen blijken de bazen van de goochelclubs te zijn verkleind tot poppenkastformaat. Paniek alom.

Hoe dit nu weer recht te breien? Aanvankelijk houden de goochelaars zich alleen bezig met elkaar de schuld geven van wat er is gebeurd. Dan realiseren ze zich dat ze alleen samen tot een oplossing kunnen komen. Ze besluiten het boek te doorzoeken en stuiten op een spreuk: "Raakle Wuortrev". Als ze die

uiteindelijk gezamenlijk uitspreken, wordt de betovering verbroken en is iedereen weer normaal.

Iedereen is blij en valt elkaar in de armen. De vijandschap is over. Dan verschijnt Django, die graag wil weten wie de winnaar is geworden. “Gelijkspel”, is het antwoord. Omdat iedereen zo goed op zijn boek heeft gepast (ook al weet hij beter), vertelt Django wat zijn Grootste Truc van de Wereld is. Hij haalt de spreuk uit zijn boek tevoorschijn en keert hem om. Er staat: “Vertrouw Elkaar”.

De scènes in het kort

Scène 1: Opening

Scène 1 bestaat uit het openingslied, dat een aankondiging is van dat er wat staat te gebeuren. Een opwarmer voor publiek én spelers.

Het wordt gezongen door alle spelers, in hun kostuum. Zo mogelijk voor het doek zodat het decor nog niet zichtbaar is.

Lied 1: Het doek gaat op (allen)

Scène 2: Lisa en Nick

Lisa en Nick, voor het doek of zittend of op de rand van het podium, stellen zich voor aan het publiek. Ze vertellen wat er te gebeuren staat. Dat hun oom Django een goochelaar is. Of is hij een tovenaar? En dat deze onovertroffen goochelmeester de Grootste Truc van de Wereld bezit, die iedereen wil leren.

Scène 3: De voorbereidingen

De raadsman, raadvrouw en de bedienden zijn druk in de weer met de voorbereidingen van het goochelcongres dat staat te beginnen, dat plaatsvindt in het landhuis van de onovertroffen goochelmeester Django.

Lied 2: Kom maar binnen (raadslieden, -dubbelrollen van- bedienden)

Scène 4: De Magic Fingers komen binnen

De eerste groep goochelaars, de Magic Fingers, verschijnen en doen de truc van de persoonverwisseling.

Scène 5: Black Magic komt binnen

De tweede groep goochelaars, Black Magic, verschijnt en doet de truc van het zwevende lichaam. Er ontstaat meteen strijd tussen de twee goochelclubs.

Scène 6: De Goochelaars Zonder Naam (GZN) komen binnen

De derde groep goochelaars, de Goochelaars Zonder Naam (GZN) verschijnen en doen een truc die mislukt. Er wordt door de andere goochelaars hard om gelachen.

Scène 7: Lisa en Nick komen binnen

Er staan twee kinderen op de stoep. De raadsman en –vrouw willen ze aanvankelijk niet binnen laten, maar het blijken het neefje en nichtje van Django te zijn, Nick en Lisa. De goochelaars gaan intussen door het ruzie maken.

Lied 3: Moet je ze horen (goochelaars, Nick en Lisa)

Scène 8: Het plannetje van Django

Django, Nick en Lisa ontvouwen voor de raadslieden en bedienden een plannetje om de altijd ruziemakende goochelaars een lesje te leren.

Scène 9: Django moet plotseling weg

Django vertelt dat hij onverwacht weg moet, omdat een goochelaar in Antwerpen zijn assistente heeft laten verdwijnen en haar niet meer kan terugvinden. De goochelaars zullen nu onderling moeten gaan uitmaken wie de beste goochelaar is. Zijn boek, met daarin de Grootste Truc van de Wereld, laat hij achter, ervan uitgaande dat het bij andere goochelaars in veilige handen is en niemand erin zal kijken.

Lied 4: Vertrouwt u maar op ons (goochelaars)

Scène 10: De Magic Fingers stelen het boek van Django

De Magic Fingers sluipen 's nachts door het huis en nemen het boek van Django mee naar hun kamer.

Scène 11: Black Magic en de GZN in een nachtelijke ontmoeting

Nick en Lisa zetten een nieuw boek op de plaats van het oude.

Black Magic sluipt ook door het huis om het boek van Django te stelen, maar komt de GZN tegen, die hetzelfde plan hebben. Met smoesjes maken ze zich uit de voeten. Daarna steelt Black Magic alsnog het boek.

Scène 12: De GZN stelen het boek van Django

Nick en Lisa zetten weer een nieuw boek op de plaats van het oude.

De GZN sluipen nogmaals door het huis en met veel geklungel stelen ze het boek.

Scène 13: De grote truc van de Magic Fingers

De wedstrijd gaat beginnen. Iedereen is in opperbeste stemming omdat ze denken dat ze het boek met de Grootste Truc van de Wereld in hun bezit hebben. De Magic Fingers doen als eerste hun truc. Het resultaat is een pannenkoek. Het boek dat ze gesloten hebben, blijkt een kookboek te zijn.

Scène 14: De grote truc van Black Magic

Dan is Black Magic aan de beurt. Als ze klaar zijn, blijken ze de muur te hebben behangen. Het boek dat ze gestolen hebben, blijkt “Handboek voor klusjes in huis” te heten.

Scène 15: De grote truc van de GZN

Tot slot zijn de GZN aan de beurt. Ze willen iets doen met kraaltjes, maar die vallen telkens op de grond. Zij blijken een boek te hebben met de titel:

“Sieraden maken met heel kleine kraaltjes”. Iedereen is weer boos op elkaar.

Lied 5: Nummer één (allen)

Scène 16: Goochelaars betrapt

Lisa en Nick doen alsof ze er nu pas achter komen dat de goochelaars hebben geprobeerd het boek van Django te stelen. Ze laten het echte boek zien.

Iedereen is wel heel nieuwsgierig. Ze besluiten gezamenlijk het te openen.

“Alleen even kijken”. Maar zodra het boek open gaat, verschijnt Django achter hun ruggen, en maakt grote, bezwerende gebaren met zijn goochelstok. Er ontstaat chaos, lawaai, lichtflitsen en dan zijn de leiders van de goochelclubs opeens verkleind tot poppenkastformaat.

Lied 6: Panieklid (allen)

Scène 17: Ruzie, ruzie en nog eens ruzie

Na aanvankelijk elkaar de schuld te hebben gegeven van wat er is gebeurd, proberen de leiders van de goochelaars, geholpen door Nick en Lisa, samen een oplossing te bedenken. Ze gaan bladeren in het boek. Misschien dat dit een oplossing biedt.

Scène 18: De spreuk

Ze zien een spreuk in het boek staan met de onbegrijpelijke tekst: “Raakle Wuortrev”. Moeten ze dat misschien uitspreken? Als ze dat doen, gebeurt er niets. Uiteindelijk pakken ze elkaars hand vast en zeggen ze de spreuk met iedereen (inclusief publiek) en wordt de verkleining ongedaan gemaakt. Iedereen is blij en valt elkaar als vrienden in de armen.

Scène 19: Django komt terug

Django is zogenaamd verbaasd om iedereen zo blij aan te treffen. Hij wil graag weten hoe de wedstrijd is afgelopen. “Gelijkspel”, is het antwoord. Omdat iedereen zo goed op zijn boek heeft gepast, wil Django wel zijn Grootste Truc van de Wereld verklappen. Dat is : Raakle Wuortrev, oftewel: Vertrouw elkaar!

Lied 7: Vrienden van elkaar (allen)

Lied 8: A Kind of Magic (allen)

De rollen

Het aantal rollen is variabel en vrij gemakkelijk aan te passen aan de omvang van de groep. Er is uitgegaan van 29 rollen met individuele tekstbeurten. Het minimum aantal spelers is 14. Het kan ook door meer spelers worden gespeeld door extra leden toe te voegen aan de groepen goochelaars en de tekst onderling te verdelen.

Bij minder spelers kunnen de rollen van Raadsman en Raadsvrouw worden samengevoegd tot één rol (eventueel tekst inkorten); de drie bedienden kunnen door één of twee spelers worden vertolkt, (enkele tekstaanpassingen maken) en een aantal goochelaars kan worden samengevoegd tot drie per groep, in plaats van zeven per groep. Samengevoegd kunnen worden:

- Magic Pinkfinger, Magic Middlefinger, Magic Thumbfinger
- Magic Ringfinger, Magic Wisefinger, Magic High Five
- Black Berrie, Black Jack, Black Bess
- Black Rose, Black Molly, Black Betty
- GZN assistent, GZN onder-onder assistent, GZN Klungel
- GZN onderassistent, GZN Top Klungel, GZN Opper Top Klungel

Met enkele ingrepen kan het ook met minder dan 14 spelers worden opgevoerd, minimaal 10. Mogelijkheden:

- De rol van Nick en Lisa kan worden samengevoegd, en scène 2 wordt gespeeld door Lisa/Nick en de Raadsman of -vrouw. Er bestaat een aangepaste tekst van scène 2. Neem daarvoor contact op met Rep en Roer. Verderop in het script zal door de docent zelf het een en ander moeten worden aangepast.
- De goochelaars kunnen worden samengevoegd tot twee goochelaars per groep. De tekst zal dan ook ingekort/aangepast worden.

Django is een meester goochelaar die door iedereen wordt aanbeden, maar daar zelf rustig onder blijft. Hij is een strenguitziende man met een opvallende snor, een sterke persoonlijkheid. Maar streng is hij zeker niet. Hij is eerder humorvol en als hij streng doet, dan doet hij dat alleen voor de grap of omdat hij toneel speelt. Geïrriteerd door slaafsheid Raadsman en -vrouw.

Django speelt een belangrijke rol, maar is maar in een paar scènes aanwezig.

Lisa en Nick zijn gewone, leuke mondige kinderen met hetzelfde karakter als hun Oom Django. Ze hebben ook humor en moeten erg lachen om het kinderachtige gedrag van de goochelaars.

De Raadsman is een zeer trouwe dienaar van Django en speelt graag de baas. Hij is overdreven netjes en dienstbaar. Hij buigt heel overdreven diep.

De Raadvrouw is heel erg netjes en net als haar man erg dienstbaar. Zij draagt een klein brilletje op haar neus en praat ook een beetje bekakt.

Bedienden zijn een beetje onnozel, maar wel heel trouw en dienstbaar. Ze lachen de Raadsman en Raadvrouw graag uit achter hun rug. Ze hebben een aantal gelijktijdige tekstbeurten en minder individuele tekstbeurten. Ze vervullen een belangrijke rol in het aandragen van decorstukken en attributen.

De leiders van de goochelaars lopen echt met hun borst vooruit. Ze zijn alle drie een beetje opschepperig over hun eigen club. Ze zijn te trots en ook voortdurend vijandig naar de anderen.

De Magic Fingers hebben een showachtige uitstraling. Zijn herkenbaar aan het wiebelen/spelen met hun vingers. Ook als ze praten, wiebelen hun vingers mee. De Magic Fingers bestaan uit: ***Magic Boss*** (Magic Boss); ***Magic Wisefinger*** (Magic WF); ***Magic Middelfinger*** (Magic MF); ***Magic Ringfinger*** (Magic RF); ***Magic Thumbfinger*** (Magic TF); ***Magic Pinkfinger*** (Magic PF); ***Magic High Five*** (Magic HF)

De goochelaars van **Black Magic** kijken mysterieus uit hun ogen. Ze hebben allemaal een zwart goocheldoekje waar ze mee rondzwaaien. Black Magic bestaat uit: ***Black Boss***; ***Black Berrie***; ***Black Bess***; ***Black Molly***; ***Black Rose***; ***Black Pope***; ***Black Betty***: (is een beetje domme Black Magic goochelaar)

De GZN zijn de stuntelige goochelaars. Er gaat steeds van alles mis tijdens hun optredens, maar ze vinden zichzelf desondanks de beste. De GZN bestaan uit: ***GZN Boss*** (GZN BOSS); ***GZN Assistent*** (GZN ASS.); ***GZN Onderassistent*** (GZN O-ASS.); ***GZN Onder-Onderassistent*** (GZN O-O-ASS.); ***GZN Klungel*** (GZN KL); ***GZN Top Klungel*** (GZN T-KL); ***GZN Oppertop Klungel*** (GZN O-T-KL)

Kledingsuggesties

Django draagt een kostuum dat het midden houdt tussen goochelaars- en tovenaarskleding, waarmee hij opvalt tussen de andere goochelaars. Bijvoorbeeld een lang gewaad van kleurige, glimmende stof.

Nick en Lisa zijn gekleed als kinderen van deze tijd.

De Raadsman draagt een lakeiachtig kostuum met veel gouden versieringen (gordijnkwastjes) en glitters. Qua stijl passend bij de Raadvrouw.

De Raadvrouw is heel deftig gekleed in een mantelpakje. Qua stijl passend bij de Raadsman.

De bedienden dragen een zwarte broek en jasje met een witte bloes.

De Magic Fingers zien er zeer verzorgd en netjes uit. Goed gekapte haren en donkerkleurige strakke pakken. Opvallend zijn hun witte handschoenen (of witgeschminkte vingers).

Black Magic draagt vooral zwarte kleding, zwarte make up en vreemde tekens en symbolen. Ze kunnen ook felle (fluor)kleuren in hun haar dragen als kleurig accent.

De GZN dragen opvallende showkleding die is versierd met allerlei grote vraagtekens en bijvoorbeeld hun “naam” en hun logo. In de kleding ruimte voor het verstoppertje van kleine goochelattributen, die eruit kunnen vallen.

De leiders van de goochelaars onderscheiden zich qua kleding van hun eigen groep door een net iets mooiere/bontere outfit in dezelfde stijl, of door extra attributen. Alle goochelbazen hebben een goochelstokje.

Decor

Er wordt gebruik gemaakt van één decor: De ontvangstruimte van het landhuis van Django. Hieronder enkele suggesties. Vaak zijn een paar attributen al voldoende om de sfeer neer te zetten.

Schildering op de achterwand, dingen als: hoge ramen met lange gordijnen erlangs, paneeldeur, staande klok, een schilderij (met een afbeelding van de goochelmeester zelf)

Decorstukken als ouderwetse stoelen met fluwelen bekleding (of blokken met een mooi kleedje erover); “perzisch” tapijt; kroonluchter of kaarsenstandaard en allerlei magische elementen die bij goochelaars horen; zoals hoge hoeden met

konijnen erin, uitvergrote speelkaarten (ophangen), kledingrek met kostuums, e.d.

Achter op het podium staat een grote poppenkast - of een schot dat groot genoeg is voor drie spelers om zich er achter te verstoppen en dienst kan doen als poppenkast -. Het kan verwerkt worden in het decor door het bijvoorbeeld als venster te gebruiken, of om goochelattributen op te zetten.

Aan een zijkant, vooraan het podium, staat de koninklijke stoel van Django. Na scène 9 mag de stoel weggehaald/opzij gezet worden.

Rekwisieten

- Goochelstokjes voor Django en de goochelbazen (te maken van een stuk pvc buis, met zwarte tape er omheen)
- Spullen voor het decor, zie hoofdstuk Decor
- Appeltaart (of een bakvorm die appeltaart suggereert)
- Plantje (lied 2)
- Extra mooie stoel voor Django
- Goochelattributen truc 1: kamerscherm, twee identieke spokenpakken met kap
- Zwarte (zak)doekjes (keer het aantal Black Magic goochelaars)
- Meerdere kaartspellen (voor de GZN)
- 2 grote, dikke boeken (van hetzelfde formaat) met een zelfgemaakte kافت erom, met de titel: "Magic"
- Ondoorzichtige beslagkom
- (nep) pak meel
- (leeg) pak melk
- (nep) eieren
- Koekenpan
- Magnetronpannenkoek
- Emmer
- Water
- Behangplaksel
- Rol behangpapier
- Kwast
- Doosje kleine kraaltjes met rijggaren (eventueel ook te mimen)
- Drie (zelfgemaakte) poppenkastpoppen, die qua kleding lijken op de drie bazen van de goochelaars. Zodanig formaat dat ze vanuit de zaal goed

zichtbaar zijn. (voor een werkbeschrijving voor met zelf maken van deze poppen, ga naar www.rep-en-roer.com/poppenkastpoppen)

- Grote poppenkast, of schot dat dienst kan doen als poppenkast
- Lessenaar/muziekstandaard/tafeltje waarop het goochelboek goed zichtbaar is voor het publiek
- Groot papier, met op de ene kant de tekst “raakle wuortrev” en op de andere kant het spiegelbeeld: “vertrouw elkaar”. Het moet leesbaar voor het publiek, en opgevouwen in het boek kunnen worden gestopt

Opstelling van de spelers

Omdat er vaak veel spelers op het podium staan, kan het handig zijn om een vaste plek af te spreken waar de personages staan in die situatie. Elke groep heeft een dan vaste plek, waar ze compact zijn opgesteld, staand en zittend (op de grond en/op een decorstuk) waardoor het gevarieerd oogt en alle spelers in beeld zijn. Elke goochelclub vormt een groep, verder staan Nick en Lisa bij elkaar, de Raadsvrouw en Raadsman, en de bedienden.

Er kan gevarieerd worden in posities: op de hurken, met z'n tweeën op een stoel, op de knieën, leunend ergens tegenaan, kleermakerszit.

Aantal tekstbeurten per rol

- (a) : aanwezig in de scène zonder tekst
 x: zingt het lied mee
 x* lied gezongen in de rol van bediende
 (..) tekst met meerderen tegelijk

	Scène 1: Lied 1	Scène 2	Scène 3 Lied 2	Scène 4	Scène 5	Scène 6	Scène 7 Lied 3	Scène 8
<i>Django</i>	x			5	5	1	4	9 (1)
<i>Nick</i>	x	20 (1)	x*				(a), x	2 (1)
<i>Lisa</i>	x	20 (1)	x*				(a), x	2 (1)
<i>Raadvrouw</i>	x		19, x	3 (1)	1 (1)	(1)	2 (1)	(4)
<i>Raadsman</i>	x		14, x	3 (1)	1 (1)	(1)	2 (1)	2, (4)
<i>Bediende 1</i>	x		4 (12), x	4 (1)	1	(a)	1	(4)
<i>Bediende 2</i>	x		4 (12), x	1 (1)	1	(a)	1	(4)
<i>Bediende 3</i>	x		3 (12), x	1, (1)	1	(a)	1	(4)
<i>Magic Boss</i>	x			2	(1)	(a)	(2), x	
<i>Magic Wise-finger (WF)</i>	x			2	(1)	1 (1)	(2), x	
<i>Magic Middle-finger (MF)</i>	x			2	(1)	(1)	(2), x	
<i>Magic Ring-finger (RF)</i>	x			2	(1)	(1)	(2), x	
<i>Magic Thumb-finger (TF)</i>	x			2	(1)	(1)	(2), x	
<i>Magic Pink-finger (PF)</i>	x			2	(1)	(1)	(2), x	
<i>Magic High Five (HF)</i>	x			2	(1)	(1)	(2), x	
<i>Black Boss</i>	x		x*		4	(1)	(2), x	
<i>Black Berrie</i>	x		x*		1(1)	(1)	(2), x	
<i>Black Bess</i>	x		x*		1(1)	(1)	(2), x	
<i>Black Molly</i>	x		x*		1(1)	(1)	(2), x	
<i>Black Rose</i>	x		x*		1(1)	(1)	(2), x	
<i>Black Betty</i>	x		x*		1(1)	(1)	(2), x	
<i>Black Jack</i>	x		x*		1(1)	1 (1)	(2), x	
<i>GZN Boss</i>	x		x*			2	(2), x	
<i>GZN assistent (ASS)</i>	x		x*			1	(2), x	
<i>GZN onder-assistent (O-ASS)</i>	x		x*			1	(2), x	
<i>GZN onder-onderassistent (O-O-ASS)</i>	x		x*			1	(2), x	
<i>GZN Klungel (KL)</i>	x		x*			1	(2), x	
<i>GZN Top Klungel (T-KL)</i>	x		x*			1	(2), x	
<i>GZN Opper Top Klungel (O-T-KL)</i>	x		x*			1	(2), x	

- (a): aanwezig in de scène zonder tekst
 x: zingt het lied mee
 (..) tekst met meerderen tegelijk

	Scène 9 Lied 4	Scène 10	Scène 11	Scène 12	Scène 13	Scène 14	Scène 15 Lied 5
<i>Django</i>	10						
<i>Nick</i>	1 (5)				(a)	2	2, x
<i>Lisa</i>	1 (5)				2	(a)	1, x
<i>Raadvrouw</i>	2 (6)				2	1	1, x
<i>Raadsman</i>	5 (6)				1	1	x
<i>Bediende 1</i>	(7)				(a)	(a)	(a), x
<i>Bediende 2</i>	(7)				(a)	(a)	(a), x
<i>Bediende 3</i>	(7)				(a)	(a)	(a), x
<i>Magic Boss</i>	2, (7)	5 (2)			3 (1)	(a)	(a), x
<i>Magic Wisefinger (WF)</i>	(7)	4 (2)			2 (1)	(a)	(a), x
<i>Magic Middle-finger (MF)</i>	(7)	4 (2)			2 (1)	(a)	(a), x
<i>Magic Ringfinger (RF)</i>	(7)	4 (2)			2 (1)	(a)	(a), x
<i>Magic Thumbfinger (TF)</i>	(7)	4 (2)			2 (1)	(a)	(a), x
<i>Magic Pinkfinger (PF)</i>	1, (7)	4 (2)			2 (1)	(a)	(a), x
<i>Magic High Five (HF)</i>	(7)	4 (2)			2 (1)	(a)	(a), x
<i>Black Boss</i>	(7)		4 (2)		(2)	3	(a), x
<i>Black Berrie</i>	(7)		3 (2)		(2)	3	(a), x
<i>Black Bess</i>	1, (7)		4 (2)		(2)	3	(a), x
<i>Black Molly</i>	(7)		4 (2)		(2)	3	(a), x
<i>Black Rose</i>	(7)		3 (2)		(2)	3	(a), x
<i>Black Betty</i>	(7)		5 (2)		(2)	2	(a), x
<i>Black Jack</i>	(7)		4 (2)		(2)	2	(a), x
<i>GZN Boss</i>	2, (7)		2	(a)	(2)	(a)	2, x
<i>GZN assistent (ASS)</i>	(7)		1	(a)	(2)	(a)	2, x
<i>GZN onder-assistent (O-ASS)</i>	(7)		1	(a)	(2)	(a)	2, x
<i>GZN onder-onderassistent (O-O-ASS)</i>	(7)		1	(a)	(2)	(a)	1, x
<i>GZN Klungel (KL)</i>	(7)		2	(a)	(2)	(a)	1, x
<i>GZN Top Klungel (T-KL)</i>	(7)		1	(a)	(2)	(a)	1, x
<i>GZN Opper Top Klungel (O-T-KL)</i>	1, (7)		2	(a)	(2)	(a)	1, x

- (a): aanwezig in de scène zonder tekst
 x: zingt het lied mee
 (..) tekst met meerderen tegelijk

	Scène 16 Lied 6	Scène 17	Scène 18	Scène 19 Lied 7	Slotlied	Totaal tekstbeurten
--	----------------------------	---------------------	---------------------	----------------------------	-----------------	--------------------------------

INZACHE
 HANDELEIDING
 KOPPIËRLEN
 VERBODEN

Django	(a)			20, x	x	52
Nick	7, (3), x	6, (1)	1(1)	2 (11), x	x	52 (13)
Lisa	8, (3), x	6, (3)	1 (1)	2 (11), x	x	53 (13)
Raadvrouw	4, (3), x	2, (2)	(1)	2, (11), x	x	46 (21)
Raadsman	5, (3), x	3, (2)	(1)	3, (11), x	x	44 (21)
Bediende 1	(3), x	(2)	(1)	1 (9), x	x	10 (26)
Bediende 2	(3), x	(2)	(1)	(9), x	x	6 (26)
Bediende 3	(3), x	(2)	(1)	(9), x	x	6 (26)
Magic Boss	7, (6), x	10 (5)	13 (4)	(9), x	x	48 (17)
Magic Wise-finger (WF)	(6), x	(5)	(3)	(9), x	x	10 (20)
Magic Middle-finger (MF)	(6), x	(5)	(3)	(9), x	x	10 (20)
Magic Ring-finger (RF)	(6), x	(5)	(3)	(9), x	x	10 (20)
Magic Thumb-finger (TF)	(6), x	(5)	(3)	(9), x	x	10 (20)
Magic Pinkfinger (PF)	(6), x	(5)	(3)	(9), x	x	10 (20)
Magic High Five (HF)	1, (6), x	(5)	(3)	(9), x	x	10 (20)
Black Boss	6, (6), x	10, (5)	12, (4)	1, (9), x	x	49 (17)
Black Berrie	(6), x	(5)	(3)	(9), x	x	9 (24)
Black Bess	(6), x	(5)	(3)	(9), x	x	9 (24)
Black Molly	(6), x	(5)	(3)	(9), x	x	9 (24)
Black Rose	1, (6), x	(5)	(3)	(9), x	x	8 (24)
Black Betty	(6), x	(5)	(3)	(9), x	x	8 (24)
Black Jack	(6), x	(5)	(3)	(9), x	x	8 (24)
GZN Boss	5, (6), x	10, (5)	12, (4)	(9), x	x	42 (19)
GZN assistent (ASS)	(6), x	(5)	(3)	(9), x	x	5 (22)
GZN onder-assistent (O-ASS)	(6), x	(5)	(3)	(9), x	x	5 (22)
GZN onder-onderassistent (O-O-ASS)	(6), x	(5)	(3)	(9), x	x	5 (22)
GZN Klungel (KL)	(6), x	(5)	(3)	(9), x	x	5 (22)
GZN Top Klungel (T-KL)	1, (6), x	(5)	(3)	(9), x	x	5 (22)
GZN Opper Top Klungel (O-T-KL)	(6), x	(5)	(3)	(9), x	x	5 (22)

Beschrijving van de scènes

Scène 1: Opening

Korte inhoud:

Scène 1 bestaat uit het openingslied dat wordt gezongen door alle spelers, in hun kostuum.

Aanwezig in de scène:
Allen

Decor:

Zo mogelijk wordt het lied gezongen voor het gesloten doek. Als dat er niet is, is het decor waarin vanaf scène 3 wordt gespeeld, al aanwezig. Om toch een onderscheid te maken, kan een aantal decorstukken dat makkelijk op te dragen is, hier nog afwezig zijn. Ook kan door middel van licht het accent minder op het decor komen te liggen.

Opstellingsuggestie:

De spelers staan, zitten, hurken dicht op elkaar, als op een groepsfoto. Zorg (ondanks het zitten) voor een actieve houding.

Alle spelers staan door elkaar, dus niet per (goochelaars)groep. Voor het refrein kunnen de spelers gaan staan, en een zelf bedachte choreografie uitvoeren.

♪ nr. 1 *Lied 1: Het doek gaat op*

Scène 2: Lisa en Nick

Korte inhoud:

Lisa en Nick, voor het doek of zittend of op de rand van het podium, stellen zich voor aan het publiek. Ze vertellen wat er te gebeuren staat. Dat hun oom Django een goochelaar is. Of is hij een tovenaar? En dat deze onovertroffen goochelmeester de Grootste Truc van de Wereld bezit, die iedereen wil leren.

Aanwezig in de scène:
Nick en Lisa

Decor:

Zo mogelijk wordt de scène gespeeld voor het gesloten doek. Als dat er niet is, is het decor waarin vanaf scène 3 wordt gespeeld, al aanwezig. (zie scène 1).

Opstellingsuggestie:

Nick en Lisa zitten zo mogelijk op de rand van het podium, of staan zo ver mogelijk vooraan. Bijvoorbeeld de één rechts, de ander links op het podium.

Rekwisieten:

Twee goochelstokjes

Toneelaanwijzingen:

De spelers richten zich direct tot het publiek.

♪ nr. 2: *overgangsmuziek scène 2-3*

Scène 3: De voorbereidingen

Korte inhoud:

De Raadsman, Raadvrouw en de bedienden zijn druk in de weer met de voorbereidingen van het goochelcongres, dat plaatsvindt in het landhuis van de goochelmeester Django.

Aanwezig in de scène:

Raadsman, Raadvrouw, bedienden (in het lied kunnen andere spelers meedoen in de rol van bedienden. De leerlingen die de Magic Fingers spelen, kunnen hier niet aan meedoen, omdat ze na het lied meteen op moeten)

Decor:

De ontvangstruimte van het landhuis van Meester goochelaar Django. Zie hoofdstuk *Decor*.

Opstellingsuggestie:

Raadvrouw en –man staan voor op het podium, de bedienden in een rijtje aan de zijkant.

Rekwisieten:

appeltaart (of iets wat daarvoor door kan gaan) eventueel een dienblad met kopjes, schoteltjes en lepeltjes.

Liedsuggesties:

Tijdens het intro komen de bedienden op in een lange rij en komen in het midden van het podium staan. De coupletten worden uitgebeeld door een of meerdere spelers, die even uit de rij komen en vooraan komen staan.

Couplet: speler komt naar voren bij de tekst: “deze jongen was daarnet verdwenen” en maakt aan het eind een flitsende pose, alsof het heel bijzonder is dat hij er weer is

Couplet 2: een speler laat een krant zien alsof dat heel bijzonder is (net was hij nog gescheurd..) , maakt vervolgens een showpose naar een meisje dat naar voren is gekomen, om te laten zien dat ze weer heel is

Couplet 3: een speler laat een plant zien alsof het heel bijzonder is (net stond hij nog in brand..), en doet vervolgens een showpose naar een lege plek naast hem, alsof daar een onzichtbaar iemand staat.

Het lied eindigt met een pose, die wordt onderbroken als Django opkomt.

♪ nr. 3: *Lied 2: Kom maar binnen*

Scène 4: De Magic Fingers komen binnen

Korte inhoud:

Django verschijnt en wordt eerbiedig behandeld door de Raadslieden en bedienden. De eerste groep goochelaars, de Magic Fingers, verschijnen en doen de truc van de persoonsverwisseling.

Aanwezig in de scène:

Raadsman, raadsvrouw, bedienden, Django, Magic Fingers

Opstellingssuggesties:

De stoel van Django wordt voor op het podium, aan een zijkant, neergezet, zodat hij goed zicht heeft op de arriverende goochelaars.

Omdat er in de volgende scènes veel spelers op het podium komen, is het belangrijk dat iedereen een duidelijke plaats heeft. Elke (goochelaars)groep heeft een vaste plek. (zie hoofdstuk *opstelling van de spelers*)

Als de Magic Fingers opkomen, nemen de andere spelers hun “vaste” plek in. De beiden bij elkaar, en ook de Raadslieden.

Rekwisieten:

Attributen bij goocheltruc, Zie hoofdstuk *uitwerking goocheltrucs*

Toneelaanwijzingen:

Als er applaus volgt op het lied *Kom maar binnen*, moet Django wachten met zijn opkomst tot het applaus voorbij is, en houden de zangers hun slotpose aan. Voor de trucs, zie hoofdstuk *uitwerking goocheltrucs*

Muzieksuggesties:

Op de opkomstmuziek presenteren de Magic Fingers zich. Ze doen hun tik (wiebelen met de vingers) en kijken uitdagend de zaal in. Er kan een zelfgemaakt dansje gedaan worden, of een korte presentatie van de individuele goochelaars waarbij ze naar voren komen, een showpose aannemen die bij hun karakter past, waarna de volgende hetzelfde doet, etc.

♪ nr. 4: *Opkomstmuziek Magic Fingers*

(.....)

INZAGIE
HANDLEIDING
KOPIEEREN
VERBODEN

De cd

Op de cd staan:

- De niet ingezongen versies van de liedjes
- overgangsmuziek tussen de scènes (om de spanning vast te houden bij het op- en afgaan en het changeren) en sfeermuziek voor onder de scènes
- De ingezongen versies van de liedjes ten behoeve van het instuderen

Muziek voor bij de voorstelling (tracknummers):

- Nr. 1 Lied 1: Het doek gaat op*
Nr. 2 overgangsmuziek naar scène 3
Nr. 3 Lied 2: Kom maar binnen
Nr. 4 Opkomstmuziek Magic Fingers
Nr. 5 Opkomstmuziek Black Magic
Nr. 6 Opkomstmuziek GZN
Nr. 7 Lied 3: Moet je ze horen
Nr. 8 Spannende muziek scène 9
Nr. 9 Lied 4: Vertrouwt u maar op ons
Nr. 10 Sluipmuziek Magic Fingers
Nr. 11 Sluipmuziek Black Magic 1
Nr. 12 Sluipmuziek Black Magic 2
Nr. 13 Sluipmuziek GZN
Nr. 14 Goochelmuziek 1
Nr. 15 Goochelmuziek 2
Nr. 16 Goochelmuziek 3
Nr. 17 Lied 5: Nummer één
Nr. 18 Spannende muziek scène 16
Nr. 19 Verkleiningsmuziek
Nr. 20 Lied 6: Panieklied
Nr. 21 Vergrotingsmuziek
Nr. 22 Lied 7: Vrienden van elkaar
Nr. 23 Lied 8: A Kind of Magic (afscheidslied)

De ingezongen liedjes t.b.v. het instuderen:

- Nr. 24 Lied 1: Het doek gaat op*
Nr. 25 Lied 2: Kom maar binnen
Nr. 26 Lied 3: Moet je ze horen
Nr. 27 Lied 4: Vertrouwt u maar op ons
Nr. 28 Lied 5: Nummer één
Nr. 29 Lied 6: Panieklied
Nr. 30 Lied 7: Vrienden van elkaar
Nr. 31 Lied 8: A Kind of Magic (afscheidslied)

Het doek gaat op

tekst en muziek: Rep en Roer



Is ie - der-een er klaar voor Zit ie - der op zijn plek
vrouw-tjes en me-neer - tjes De knop is om-ge zet We

6



Zorg dat je het zien kunt Stop nu elk ge sprek Je haar is vet in or - de Je
goo che-len een sfeer - tje span-ning en vol pret We gaan er iets van ma - ken We

12



te - le foon staat uit Lang-zaam wordt de zaal stil Ner-genseen ge - luid
gaan er te-gen aan Je kunt nu niet meer terug Dus laat je nu maar gaan

17



— Zes.. vijf.. vier.. drie.. twee.. één.. Het

23



doek gaat op Daar gaatie dan Daar is het licht Daar zijn we dan Hoor je de mu-ziek Voel

28



— je de ma-gie Je bent me-teen ver-ge-ten waar je bent doek gaat op Daar gaat ie dan Daar

33



is het licht Daar zijn we dan Hoor je de mu-ziek Voel

36



— je de ma-gie Je bent me-teen ver-ge-ten waar je bent Me-

40



bent Zes.. vijf.. vier.. drie.. twee.. één..