

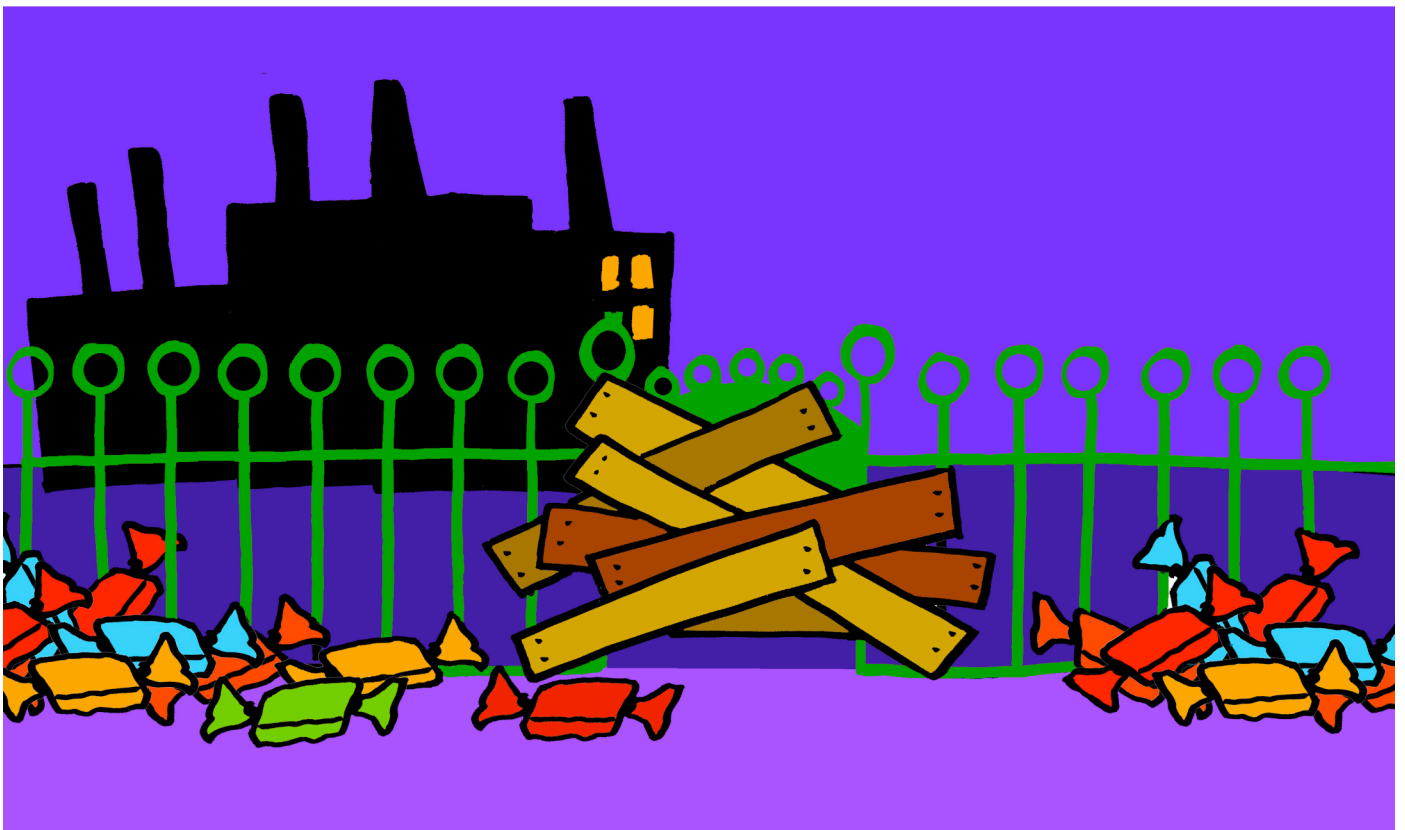
Dit is een inzage van de handleiding van de musical
Paniek in de Snoepfabriek
(niet compleet)

Je vindt hier:

- Inhoudopgave handleiding
- Algemene informatie
- Uitgebreide samenvatting van het verhaal
- Het aantal tekstbeurten per rol (rollenschema)
- Beschrijving rollen, kleding, decor
- Beschrijving van scène 1 t/m 3 (totaal 16 scènes)
- Wat staat er op de cd
- Een voorbeeld van de bladmuziek

PANIEK

IN DE SNOEPPFABRIEK



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>Scènes in het kort</i>	8
<i>Rollen/kleding</i>	11
<i>Opstelling van de spelers</i>	15
<i>Rekwisieten</i>	16
<i>Decor</i>	18
<i>Tips voor jongeren met ballen</i>	20
<i>Aantal tekstbeurten per rol (rollenschema)</i>	21
<i>Algemene tips voor tijdens het repeteren en uitvoeren</i>	24
<i>Beschrijving van de scènes</i>	27
• <i>Opening</i>	
• <i>Scène 1: Het leven is saai</i>	
• <i>Scène 2: De groenteboer</i>	
• <i>Scène 3: De snoepfabriek</i>	
• <i>Scène 4: Snoep- en fruitruil</i>	
• <i>Scène 5: Het wonder</i>	
• <i>Scène 6: Het nieuwe recept</i>	
• <i>Scène 7: Groen Snoep</i>	
• <i>Scène 8: Leuke bijwerkingendans</i>	
• <i>Scène 9: De Zakenmensenrap</i>	
• <i>Scène 10: Kunstjes van de Zwervers</i>	
• <i>Scène 11: De familie Groen Snoep</i>	
• <i>Scène 12: Wat is er aan de hand?</i>	
• <i>Scène 13: Suiker en spinazie</i>	
• <i>Scène 14: Terug bij af</i>	
• <i>Scène 15: Spinnen in de soep</i>	
• <i>Scène 16: Nieuw Groen Snoep</i>	
• <i>Slotlied</i>	
<i>De cd</i>	49
<i>Bladmuziek</i>	50

Algemene informatie

Paniek in de Snoepfabriek is een uitgave van Rep en Roer Muziektheaterproducties.

Script:	Sylvia Wardenaar
Naar een idee van:	Sylvia Wardenaar / Meike Veenhoven / Sander Geboers
Liedteksten	Meike Veenhoven / Sander Geboers / Sylvia Wardenaar
Muziek:	Meike Veenhoven / Sander Geboers
Arrangementen:	Sander Geboers
Illustraties:	Rick Dros

Een musicalpakket 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
- Digitaal tekstboek of tien losse tekstboekjes
Het digitale tekstboek krijgt u per e-mail toegestuurd. U kunt dit zelf vermenigvuldigen na eventueel wijzigingen aangebracht te hebben.

Extra's:

- Extra tekstboekjes
- Extra handleiding
- Extra repetitie cd. Hierop staat hetzelfde als op de cd uit het musicalpakket.
- Recht op heropvoering met een andere groep, in een andere speelperiode

Voor prijzen en bestellen:

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

Telefoon: 06-1466 8130

Internet: www.rep-en-roer.com

Inleiding

De musical *Paniek in de Snoepfabriek* is geschikt als afscheidsmusical voor groep 8. De musical heeft geen afscheidsthema in het verhaal. Wel is er een slotlied met een afscheidsthema. Ook is er een algemeen slotlied, dat hiervoor in de plaats gezongen kan worden.

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 elf, het maximum is 64. (zie hoofdstuk *Rollen*)

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 of tekst worden weggelaten. Met een digitaal tekstboek zijn deze wijzigingen gemakkelijk in het tekstboek aan te passen.

In deze handleiding worden suggesties gedaan voor decor, kleding, rekwisieten en regie. Natuurlijk kunt u met de klas andere keuzes 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 speelperiode. Heeft u meerdere locaties die de musical willen opvoeren, dient u hiervoor een aparte set aan te schaffen.

Heropvoeringen:

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

© 2011 Rep en Roer

Het is auteursrechtelijk verboden deze uitgave te kopiëren of uit te lenen.

Het is toegestaan van de cd één reservekopie te maken voor de voorstelling. Ook is het toegestaan om foto- en filmopnames te maken van de eigen voorstelling en die te dupliceren voor de spelers.

Samenvatting van het verhaal

Het verhaal speelt zich af rondom de allergrootste snoepfabriek van het land: *Suikerspin B.V.* De zaken gaan er goed, want in het land wordt erg veel snoep gegeten. Ook op het pleintje voor de snoepfabriek, waar elke dag verschillende mensen komen zitten. Zakenmensen houden hier hun middagpauze. Druk telefonerend eten ze dropjes. Maar ook bejaarden strijken op het pleintje neer. Onder het genot van een zuurtje beklagen ze zich over hun leven dat zo saai is. “Was er maar een snoepje, waarmee ik alles kan krijgen wat ik wil!”, verzuchten ze. Op het pleintje lopen ook zwervers rond. Altijd hongerig halen ze de restjes snoep en weggegooide boterhammen uit de prullenbak.

Op het pleintje naast de snoepfabriek staat de groentekraam van Peer de groenteboer, *Groenvoer B.V.* Peer is boos, want zijn zaken gaan slecht. Niemand koopt nog groente en fruit. En nu wil de directrice van de snoepfabriek ook nog eens twee verdiepingen op de snoepfabriek laten zetten. Ook de tandarts Boris Boor, de diëtiste Lies Lijn en dokter Poepjes maken zich zorgen. Samen protesteren ze tegen de aanbouw.

De directrice van de snoepfabriek is Lolly Suikerspin. Lolly houdt het meest van haar eigen snoep, en van het geld dat ze ermee verdient. Elke dag test ze nieuwe snoepjes, die worden gemaakt door de Professoren: professor Knalgom, professor Dropkop en professor Stengel. Als het snoep is goedgekeurd, wordt het geproduceerd door de Snoepmakers: Snoeper, Smikkel, Smuller en Smakker.

De dochter van Lolly heet Candy. Ze heeft er genoeg van dat ze elke dag snoep moet eten van haar moeder. Ze wil ook wel eens iets anders. Gelukkig heeft ze een vriendin, Appelonia. Zij is de dochter van Peer de groenteboer. Appelonia mag juist nooit snoepen. Stiekem wisselen ze af en toe fruit en snoep uit.

Maar op een dag wordt Candy ziek van alle snoepjes die ze dagelijks moet testen van haar moeder. Er zit niets anders op: Lolly moet naar haar buurman Peer de groenteboer, om fruit te kopen voor Candy. Ze is er nog nooit geweest, want zelf houdt ze helemaal niet van groente en fruit. Maar dan gebeurt er iets onverwachts: Als Lolly en Peer elkaar aankijken, slaat er een vonk over. Wat niemand ooit had kunnen vermoeden, gebeurt: De directrice van de snoepfabriek en de groenteboer worden verliefd!

Lolly en Peer zijn dol op elkaar. Maar wat moet je als de één alleen van snoep houdt en de ander alleen van groente en fruit? Ze besluiten samen Groen Snoep te gaan produceren, een combinatie van groente en snoep. Maar wat ze niet van elkaar weten, is wat de ander denkt dat er precies in het groene snoep moet. Volgens Lolly is het gewoon snoep met suiker en een beetje groente erdoor, maar volgens Peer is dat snoep zonder suiker. Stiekem geeft Peer zijn versie van het recept door aan de

Snoepmakers: GROEN SNOEP = SUIKERSPIN – SUIKER. ‘Oké’, zeggen de Snoepmakers, ‘Een suikerspin zonder suiker is “spin”. Er moeten spinnen in!’ ‘Verliefde mensen hebben rare ideeën’.

De snoepmakers beginnen spinnen te verzamelen om door de snoepsoep te doen. Eén van de snoepmakers moet het nieuwe ingrediënt doorgeven aan de Professoren, die de soorten Groen Snoep gaan bedenken. Omdat hij allergisch is voor spinnen, zegt hij steeds: SPIN-HATZIE!, waardoor de Professoren “spinazie” verstaan. Nu is helemaal niet meer duidelijk welke ingrediënten er in het Groene Snoep gaan!

Enige tijd later wordt het Groene Snoep gepresenteerd. De mensen op het pleintje staan te popelen om ervan te proeven. Maar als ze van het snoep eten, gebeurt er iets bijzonders. De bejaarden, die eerst zo sikkeneurig op hun bankje zaten, springen op en beginnen te dansen! De zakenmensen die altijd zo druk aan het bellen waren, blijken opeens heel goed te kunnen rappen en de zwervers kunnen opeens jongleren! De twee vriendinnen, Candy en Appelonia, kunnen opeens wat ze altijd al hebben gewild: heel goed zingen. Uit volle borst zingen ze samen een lied.

Maar als ze hun laatste toon hebben gezongen, krijgen ze opeens de hik. En het houdt niet meer op. Ook de zakenmensen blijken de hik te hebben. En de bejaarden, die net nog zo uitzinnig stonden te dansen, lopen nu vreemd met hun armen in te zwaaien. De zwervers, die net nog zo goed met de bal overweg konden, hebben nu overal bulten zitten en laten alle ballen vallen.

Hoe kan dit? Wat heeft er in het snoep gezeten? Tot overmaat van ramp krijgen Lolly en Peer ruzie. Lolly schreeuwt: ‘Stop de fabriek! Nu!’ Het ziet er niet best uit: er is ruzie, iedereen gedraagt zich vreemd, de snoepmakers en professoren zijn hun baan kwijt.

Gelukkig loopt het goed af. Candy en Appelonia komen er achter dat er spinnen in het Groene Snoep terecht zijn gekomen. Lolly en Peer leggen de ruzie bij en maken Nieuw Groen Snoep, zonder spinnen en zonder bijwerkingen, met groente én suiker. Alleen: hoe zorgen ze ervoor dat de mensen het snoep nog willen, als er geen magische werking meer in zit? Candy en Appelonia verzinnen een plan. Ze laten de mensen ervaren dat als je in jezelf gelooft, je meer kan dan je denkt. Ten slotte zingt, danst, rapt en jongleert iedereen de sterren van de hemel!

Rollen/kleding

Goed: 29
Minimaal: 11
Maximaal: 64 (onbeperkt)

Het script is gemaakt voor 29 rollen, waarbij iedereen tekstbeurten heeft. Bij minder spelers kunnen er rollen samengevoegd of weggelaten worden. In de fabriek zijn er dan bijvoorbeeld maar één Professor en twee Snoepmakers, bij de Tegenstanders is er naast Peer en Appelonia alleen de tandarts. De Consumenten kunnen worden samengevoegd tot steeds maar één of twee Bejaarden, Zakenmensen en/of Zwervers. Daarvoor moeten dan wel wat tekstbeurten worden samengevoegd of aangepast. Zo zijn er minimaal elf rollen. Voor meer rollen dan 29 kunnen de Snoepmakers, Bejaarden, Zwervers en Zakenmensen heel makkelijk vermeerderd worden. Teksten kunnen dan desgewenst anders verdeeld worden, zodat iedereen ook tekst heeft. Of er worden zinnen door meerdere van dezelfde groep samen gezegd.

Omschrijving per rol voor bij het script:

We hebben Fabrieksmensen, Tegenstanders en Consumenten. In de fabriek zijn negen rollen (minimaal vijf en maximaal zeventien). De Tegenstanders zijn vijf rollen (minimaal drie en maximaal zeventien). De Consumenten zijn vijftien rollen (minimaal drie en maximaal 30).

FABRIEKSMENSEN:

Lolly Suikerspin (Lolly)

Directrice van de Snoepfabriek. Ze is lekker dik en verslaafd aan snoep en geld. Ze eet de hele dag snoep, want ze moet alles proeven en zit ondertussen haar geld te tellen. Ze wil alleen maar meer en meer en komt haar rijdende stoel (troon) haast niet uit. Haar lievelingskleur is roze. Ze draagt dan ook een mega zoete roze jurk. Ze leeft samen met haar dochter Candy. In haar fabriek werken professoren die snoepjes ontwikkelen en Snoepmakers die de machines bedienen. Wordt verliefd op Peer. Zingt een solo in een liefdesduet met hem.

Candy Suikerspin (Candy)

Dochter van Lolly. Ze woont in de Snoepfabriek. Ze houdt wel van snoep, maar ze wil ook graag gezond fruit en groente eten. Dat mag niet van haar moeder, want ze moet alle nieuwe soorten proeven. Ze is een stoer meisje, hip gekleed, met bijvoorbeeld een broek en een jurkje. Roze, paars en rood. Veel streepjes/ruitjes. Ze draagt twee staartjes. Ze is het vriendinnetje van Appelonia. Kan na het eten van Groen Snoep heel goed zingen. Candy zingt een duet met Appelonia.

Professoren (Profs)

De snoepontwikkelaars van de snoepfabriek. Slimme mannetjes met witte jassen en grote (zwarte) brillen. Onder hun witte jassen hebben ze een roze shirt (net als de Snoepmakers). Als de fabriek *Groen Snoep* gaat heten, krijgen ze een groen shirt. Ze hebben allemaal al prijzen gewonnen met hun uitvindingen en ontwikkelen graag nieuwe soorten snoep. De Professoren zingen samen met de Snoepmakers het lied *Groen Snoep*.

Professor Dropkop (Dropkop): Beroemd om zijn Dropkoppen. Ontwikkelt voor Groen Snoep *Kwebbelaars*.

Professor Knalgom (Knalgom): Beroemd om zijn Knalgom. Ontwikkelt voor Groen Snoep *Bally's*.

Professor Stengel (Stengel): Beroemd om zijn Zure Stengels van 2,5 meter lang. Ontwikkelt voor Groen Snoep *Anti-Zuurstokken*.(tegen het zuurpruimen)

Snoepmakers (Snoepm.)

Harde werkers van de fabriek. Ze bedienen de snoepmachines. Hebben allemaal dezelfde broek en een roze shirt of hemd aan. Nadat de fabriek van naam verandert, wordt het roze shirt een groen shirt of hemd. De Snoepmakers zingen samen met de Professoren het lied *Groen Snoep*.

Snoeper: Leider van de Snoepmakers. Loopt voorop en geeft de rest aanwijzingen wat ze moeten doen. Is allergisch voor spinnen. Altijd zakdoek bij de hand.

Smakker: Niet de slimste. Neemt alles letterlijk. Beetje sloom figuur. Eet altijd kauwgom en loopt te smakken. Slecht te verstaan door gesmak.

Smikkel: Loopt achter Snoeper aan. Houdt van snoepen, snoept stiekem tussendoor. Duo met Smuller.

Smuller: Loopt achter Snoeper aan. Houdt van snoepen, snoept stiekem tussendoor. Duo met Smikkel.

TEGENSTANDERS (Tegenst.)

Peer Groenvoer (Peer)

Groenteboer met eigen groentekraam. Lange, dunne man. Netjes. Groen schort voor. Klompen of Laarzen. Gezondheidsfreak. Protesteert tegen de snoepfabriek. Eet elke dag twee ons groente en twee stuks fruit. Leeft met dochter Appelonia. Heeft een aantal vrienden waarmee hij demonstreert tegen de snoepfabriek. Wordt verliefd op Lolly. Zingt een solo in een liefdesduet met haar.

Appelonia Groenvoer (Appelonia)

Dochter van Peer de groenteboer. Lief, stoer, jongensachtig meisje. Kleding in verschillende kleuren groen. Groen petje op. Stoere broek met gaten / scheuren / vlekken. Mag nooit snoepen. Vriendinnetje van Candy. Kan na het eten van Groen Snoep heel goed zingen. Zingt samen met Candy een duet.

Boris Boor (Boris B.)

Tandarts. Met (speelgoed)boor of tang in de hand. Mondkapje om zijn nek. Eventueel plastic handschoenen aan. Snel druk mannetje. Maakt sinds kort veel kunstgebitten voor pubers. Protesteert tegen de snoepfabriek. Vriend van Peer. Kan na het eten van Groen Snoep jongleren met ballen. Doet samen met de Zwervers een act met ballen.

Dokter Poepjes (D.Poepjes)

Poep Poli Dokter. Helpt mensen met poepproblemen, veroorzaakt door ongezond eten. Oudere man met doktersjas. Stethoscoop om zijn nek. Leesbrilletje. Protesteert tegen de snoepfabriek. Wil dat mensen hun darmen laten “gymmen”, dat ze gezond eten. Vriend van Peer. Kan na het eten van Groen Snoep goed dansen. Doet samen met de Bejaarden een streetdance.

Lies Lijn (Lies. L.)

Diëtiste. Nette vrouw met meetlint/centimeter om haar nek zodat ze altijd de omvang van mensen kan meten. Pietje precies. Beetje tuttig. Opgestoken haar. Brilletje. Klaagt over dikke mensen die ongezond leven. Protesteert tegen de snoepfabriek. Vriendin van Peer. Kan na het eten van Groen Snoep goed rappen. Doet samen met de Zakenmensen een rap.

CONSUMENTEN (Consum.)

Zakenmensen (Zakenm.)

De Zakenmensen zijn de hele tijd druk aan het bellen of aan het laptoppen. Kunnen na het eten van Groen Snoep goed rappen. Doen samen met Lies Lijn een rap.

Handige Harrie (H. Harrie): Net pak aan, stropdas, altijd met smartphone. In zijn zakentas een zak chips.

Tillie Typex (Tillie T.): Mantelpakje, hakken, netjes, haar omhoog. Veel make-up. Loopt altijd met laptop en oortjes eraan, zodat ze kan bellen. Haalt een lolly uit haar decolleté.

Snelle Jelle (S. Jelle): Glanzende nette kleding, smartphone, laptop in laptoptas en koffie to go.

Hugo Handelaar (Hugo H.) Spijkerbroek met een jasje, drie verschillende smartphones en een zak snoep.

Gladde Guus (G. Guus): (man of vrouw) Nette kleding, maar zit niet helemaal netjes. Smartphone. Kauwt altijd kauwgom, broodtrommel met zakjes brood.

Bejaarden

De Bejaarden zijn een beetje ingezakt en beklagen zich de hele dag. Kunnen na het eten van Groen Snoep goed dansen. Doen samen met dokter Poepjes een streetdance.

- Opa Dansgraag (Dansgraag):** Man met bierbuik en wandelstok. Houdt enorm van dansen, maar is oud, krakkemikkig en te dik geworden. Oude mannenpet op.
- Oma Zuurtjes (Zuurtjes):** Dikkig omaatje. Met rollator. Zit daar op of op een bankje. Altijd met blikje zuurtjes in haar hand. Zeurt vaak. Bloemetjesjurk.
- Oma of opa Staartklok (Staatklok)** Nette oude dame of heer. Zit en staat kaarsrecht. Kan nog goed lopen. Eet het liefst spekjes. Net pakje of kostuum aan.
- Oma Wassnel (Wassnel):** Was heel sportief, maar nu te oud om iets te kunnen. Met wandelstok is ze nog redelijk snel, maar niet zo snel als vroeger. Eet kaneelstokken. Bloemetjesjurk of zoiets.
- Opa Plank:** Lang. Stijf. Beweegt als een plank. Hoed op. Zak dropjes bij zich.

Zwervers

De Zwervers zijn allemaal aan lager wal geraakt door de crisis (allerlei bedrijven moesten sluiten, omdat er alleen nog maar snoep gemaakt en verkocht wordt). Ze zijn zelf snoepverslaafd en hebben daardoor grote schulden. Ze komen steeds rond lunchtijd naar het plein, omdat er altijd wel wat te halen valt. Aan hun kleding zie je nog wat voor beroep ze vroeger hadden, maar nu is dat vies, gescheurd en aangevuld met oude kleding/lompen. Kunnen na het eten van Groen Snoep jongleren met ballen. Doen samen met Boris Boor een act met ballen.

- Dappere Dorus (D. Dorus):** Voorheen kok in een sterrenrestaurant. Heeft altijd honger.
- Sjofele Sjaak (S. Sjaak):** Voorheen bakker. Is altijd moe, loopt veel te gapen.
- Petra Platzak (Petra P.):** Voorheen kassajuffrouw. Rookt. Praat graag.
- Henkie Habbekrats (Henkie H)** Voorheen bankdirecteur. Zag er altijd heel netjes uit. Zoekt en vindt overal geld.
- Alie Aalmoes (Alie A.):** Voorheen schoonmaakster. Ze poetst met haar poetsdoek nog steeds alles voor ze het pakt of er op gaat zitten.

Rekwisieten

- Diverse soorten snoep, nep of echt (in zakjes, los en op een schaal)
 - O.a. blikjes met zuurtjes, spek, drop, chips, kauwgom
- Diverse soorten fruit en groente, nep of echt (in zak, kist, doos, mand)
 - O.a. appel, wortel, in ieder geval: sinaasappels, meloen, spinazie
- Groot formaat van de drie soorten Groen Snoep (zie beschrijving in het volgende hoofdstuk)
- Groot formaat van zelfgekozen, bestaand snoepje voor elke speler (behalve Tegenstanders)
- Groen Snoep: *Anti-Zuurstokken*, *Kwebbelaars* en *Bally's* in puntzakjes (zie beschrijving in het volgende hoofdstuk)
- Wandelstokken
- Rollator
- Mobieltjes - Smartphones
- Laptop
- Broodtrommels/Zakjes brood met beleg (lunch)
- Borden/spandoeken met leuzen
- Papiergeld – Geldkistje
- Papieren met snoeprecepten
- Emmer
- Groene shirts
- Bord/Karton voor rebus – Stift
- (jute) zak met “spinnen”erop (+ eventueel nepspinnen)
- Zakdoek
- Verkoopbord: Hier te koop: Groen Snoep
- Naambord: GROEN SNOEP
- Allerlei soorten ballen/balletjes

Snoep, groente en fruit

In de voorstelling komt veel snoep voor. Dat hoeft niet allemaal echt snoep te zijn. Alles kan met nepsnoep gespeeld worden. Als je echt snoep gaat gebruiken, denk dan aan snoep dat goed zichtbaar is op het podium en dat er geen zakjes bij zitten die erg kraken. Het ziet er natuurlijk echt uit als je met echte zakken snoep werkt, maar het is niet de bedoeling dat iedereen de hele voorstelling zit te snoepen. En met een volle mond kan je niet praten... Hetzelfde geldt voor het fruit en de groente van de groentekraam.

In het lied van de SNOEPFABRIEK worden, tijdens het ‘lopende band’- stuk, allerlei snoepsoorten doorgegeven. Het kan leuk zijn als elke speler een eigen snoepje op groot formaat vast heeft om door te geven. Denk aan grote lolly's, spekken, zuurstokken, kaneelstokken, Engelse dropjes, suikerspinnen, enz.

Decor

Alles speelt zich af op een plein, voor een grote snoepfabriek. Vanuit het publiek gezien, zien we links op de achtergrond een grote snoepfabriek, waarvoor op een bepaald moment een snoepmachine en de troon van de directrice komen te staan. In het midden de poort met daarboven een naambord van de fabriek: SUIKERSPIN. Rechts aan de zijkant staat een groentekraam met kratjes groente en fruit. Op de kraam een naambordje: GROENVOER. Op het plein staan verder twee bankjes en een prullenbak. Het decor zonder snoepmachine en troon noemen we hier het basisdecor.

Suggesties voor het decor:

SNOEPFABRIEK:

Een achterwand/zijshot met daarop een snoepfabriek geschilderd. Het moet er groots uitzien, want er wordt enorm veel snoep geproduceerd.

SNOEPMACHINE:

Voor de fabriek links staat een snoepmachine. Die moet niet te veel ruimte innemen, maar het zou leuk zijn als er iets in kan, geroerd kan worden en eventueel ook iets uitgehaald kan worden. Het kan heel simpel zijn, of juist een ingewikkelde constructie. Een simpele versie is bijvoorbeeld een pan met een grote pollepel op een krukje. Met om het krukje een doos met daarop wat knoppen geschilderd. De echte knutselaars kunnen een hele stelling maken van meerdere dozen met daaruit buizen, slangen, stangen en snoeren. Een plek waar de ingrediënten ingaan, met een pan om het snoep te laten pruttelen en waar je in kan roeren, dan een plank om dingen te snijden en een plek om alle snoepjes in te pakken en dat het dan via een lopende band de zakjes of dozen in gaat. Zodat het snoep verkocht kan worden. Met allerlei knopjes en wie weet zelfs een lamp of zwaailicht erbovenop.

TROON:

Voor de fabriek rechts staat de troon van Lolly Suikerspin. Dit is een gemakkelijk te verplaatsen stoel, liefst op wielen. Lolly komt haar stoel nooit uit en zit daarop haar geld te tellen en nieuwe snoepjes te proeven. Bijvoorbeeld een tot troon verbouwde rolstoel met aan de achterkant een soort kroon of waaier met snoepjes erop geplakt/geschilderd. Of een mooi versierde bureaustoel. Dat rijdt gemakkelijk en is goed te versieren. In alle gevallen leuk te versieren met afbeeldingen van snoepjes in alle soorten en maten.

POORT:

Dit is een poort (boog waar je onderdoor kunt lopen), een hek of een grote deur in het midden van het decor. Het is de ingang van de fabriek. Als er in het midden een mogelijkheid is om op en af te komen dan is dit de plek waar je de fabriek in kan gaan. Dus waar de Snoepmakers en professoren steeds vandaan komen en af gaan.

Als die mogelijkheid er niet is, wekt de poort alleen de suggestie van een ingang. In ieder geval kan je met de poort laten zien dat het om een grote fabriek gaat.

NAAMBORD:

Boven de poort hangt het naambord van de fabriek: SUIKERSPIN B.V. Deze is ROZE. Dit wordt later in het verhaal omgewisseld voor het bord met: GROEN SNOEP B.V. erop. Deze is GROEN. Het bord moet dus verplaatsbaar zijn. Met haken of touwen eraan of gaten erin.

GROENTEKRAAM:

De groentekraam is, in verhouding tot de fabriek, klein. Hij kan gemaakt worden met een schot of wand waar de kraam op geschilderd is. Met daarvoor een paar kistjes of manden. Maar ook een karretje of een echt klein kraampje kan heel mooi zijn. Het hangt ook af van hoeveel ruimte er op het podium is. Een paar kistjes, kratjes of manden met fruit en groente zijn mooi en handig. Peer en Appelonia zitten regelmatig op het podium tussen de kratjes of achter/in het kraampje. Al het fruit en de groente kunnen zowel echt als nep zijn.

NAAMBORDJE:

Boven de kraam hangt een naambordje: GROENVOER. Deze is logischerwijs groen. En een stuk kleiner dan het bord van de snoepfabriek.

BANKJES:

Op het plein staan twee bankjes. Dit zijn houten bankjes zoals in het park, maar gymbankjes of krukjes/stoeltjes kan natuurlijk ook. Er moeten op elk bankje in ieder geval vier mensen kunnen zitten. Ze staan allebei een beetje schuin, één links en één rechts. De bankjes staan er in principe altijd. Tijdens groepsnummers kan er dan ook gebruik gemaakt worden van de bankjes om steeds een andere opstelling te maken, met zittende en staande mensen. Als de bankjes stevig genoeg zijn zou je dan zelfs mensen op de bankjes kunnen laten staan, zodat iedereen goed te zien is.

PRULLENBAK:

De Prullenbak staat in het midden naast het rechtse bankje. Het zou een prullenbak kunnen zijn zoals er buiten bij bankjes in het park staan. Maar een grote ton of doos op een krukje kan ook. Door er “Bah” of andere dingen op te schilderen wordt het duidelijk dat het om een prullenbak gaat.

Aantal tekstbeurten per rol (rollenschema)

...	:	Aantal tekstbeurten in de scène
(..)	:	Tekst met meerderen tegelijk
(A)	:	Aanwezig in de scène zonder tekst
X	:	Zingt het lied mee
(X)	:	Zingt het lied deels mee
XS	:	Zingt een solo

	Lied	Scène	Scène	Scène	Lied	Scène	Scène	Lied	Scène
NAAM	1	1	2	3	2	4	5	3	6
Lolly	X			6	X	1	13	X S	6
Candy	X			3	X	8	4	X	3
Dropkop	X			1	X		A	X	9
Knalgom	X			1	X		A	X	8
Stengel	X			1	X		A	X	7
Snoeper	X			3 (1)	X		A	X	12
Smakker	X			1 (1)	X		A	X	10
Smikkel	X			0 (1)	X		A	X	3
Smuller	X			0 (1)	X		A	X	4
Peer	X	1 (3)	7	A		A	11	X S	3
Appelonia	X		4	A		6	2	X	
Boris Boor	X	1 (3)	3					X	
Dokter Poepjes	X	1 (3)	3					X	
Lies Lijn	X	1 (3)	3					X	
Dansgraag	X	2 (1)			X			X	
Zuurtjes	X	1 (1)			X			(X)	
Staartklok	X	2 (1)			X			(X)	
Wassnel	X	1 (1)			X			(X)	
Opa Plank	X	1 (1)			X			(X)	
Handige Harrie	X	2 (1)			X			(X)	
Tillie Typex	X	2 (1)			X			(X)	
Snelle Jelle	X	2 (1)			X			(X)	
Hugo Handelaar	X	2 (1)			X			(X)	
Gladde Guus	X	2 (1)			X			(X)	
Dappere Dorus	X	2 (1)			X			(X)	
Sjofele Sjaak	X	2 (1)			X			(X)	
Petra Platzak	X	0 (2)			X			(X)	
Henkie								(X)	
Habbekrats	X	0 (2)			X			(X)	
Alie Aalmoes	X	0 (2)			X			(X)	

- ... : Aantal tekstbeurten in de scène
 (..) : Tekst met meerderen tegelijk
 (A) : Aanwezig in de scène zonder tekst
 X : Zingt het lied mee
 (X) : Zingt het lied deels mee
 XS : Zingt een solo
 (*) : Optioneel meezingen mogelijk

	Scène	Lied	Scène	Scène	Lied	Scène	Scène	Lied	Scène
NAAM	7	4	8	9	5	10	11	6	12
Lolly	6	X	A	A	(X)	A	3 (1)	(*)	0 (1)
Candy	A	X	A	A	(X)	A	4 (1)	X S	A
Dropkop	1 (1)	X		A	(X)	A		(*)	A
Knalgom	1 (1)	X		A	(X)	A		(*)	A
Stengel	1 (1)	X		A	(X)	A		(*)	A
Snoeper	A	X		A	(X)	A		(*)	A
Smakker	A	X		A	(X)	A		(*)	A
Smikkel	A	X		A	(X)	A		(*)	A
Smuller	A	X		A	(X)	A		(*)	A
Peer	4	(X)	A	A	(X)	A	3 (1)	(*)	0 (1)
Appelonia	1	(X)	A	A	(X)	A	4 (1)	X S	A
Boris Boor	2	(X)			(X)	1		(*)	2
Dokter Poepjes	2	(X)	1 (1)	A	(X)	A		(*)	2
Lies Lijn	2	(X)		1	X	A		(*)	2
Dansgraag		(X)	1 (1)	A	(X)	A		(*)	
Zuurtjes		(X)	1 (1)	A	(X)	A		(*)	
Staartklok		(X)	1 (1)	A	(X)	A		(*)	
Wassnel		(X)	1 (1)	A	(X)	A		(*)	
Opa Plank		(X)	2 (1)	A	(X)	A		(*)	
Handige Harrie		(X)		1	X	A		(*)	
Tillie Typex		(X)		1	X	A		(*)	
Snelle Jelle		(X)		1	X	A		(*)	
Hugo Handelaar		(X)		1	X	A		(*)	
Gladde Guus		(X)		1	X	A		(*)	
Dappere Dorus		(X)				1		(*)	
Sjofele Sjaak		(X)				1		(*)	
Petra Platzak		(X)				1		(*)	
Henkie Habbekrats		(X)				1		(*)	
Alie Aalmoes		(X)				1		(*)	

- ... : Aantal tekstbeurten in de scène
 (..) : Tekst met meerderen tegelijk
 (A) : Aanwezig in de scène zonder tekst
 X : Zingt het lied mee
 (X) : Zingt het lied deels mee
 XS : Zingt een solo

	Scène	Scène	Scène	Lied	Lied	Scène	Lied	Lied	TOTAAL
NAAM	13	14	15	6b	4b	16	7	8	
Lolly	12		7 (3)	X S	X	6	X	X	60 (5)
Candy	1	1	11(6)		X	3 (1)	X	X	38 (8)
Dropkop	2	2 (3)	0 (2)		X	1	X	X	16 (6)
Knalgom	2	1 (3)	0 (2)		X	1	X	X	14 (6)
Stengel	2	1 (3)	0(2)		X	1	X	X	13 (6)
Snoeper	3	1 (4)	0 (2)		X	A	X	X	19 (7)
Smakker			10 (3)		X	A	X	X	22 (4)
Smikkel	1	0 (4)	0 (2)		X	A	X	X	4 (7)
Smuller	1	0 (4)	0 (2)		X	A	X	X	5 (7)
Peer	9		7 (3)		X	5	X	X	50 (8)
Appelonia	1	1	13 (6)	X S	X	3 (1)	X	X	35 (8)
Boris Boor		1 (2)				A	X	X	10 (5)
Dokter Poepjes		1 (1)				A	X	X	10 (5)
Lies Lijn		1 (1)				A	X	X	10 (4)
Dansgraag		2 (2)				0 (4)	X	X	5 (8)
Zuurtjes		2 (2)				0 (4)	X	X	4 (8)
Staartklok						1 (4)	X	X	4 (6)
Wassnel						1 (4)	X	X	3 (6)
Opa Plank						1 (4)	X	X	4 (6)
Handige Harrie		2 (2)				0 (4)	X	X	5 (7)
Tillie Typex		1 (2)				0 (4)	X	X	4 (7)
Snelle Jelle						1 (4)	X	X	4 (5)
Hugo Handelaar						1 (4)	X	X	4 (5)
Gladde Guus						1 (4)	X	X	4 (5)
Dappere Dorus		1 (2)				0 (4)	X	X	4 (7)
Sjofele Sjaak		1 (2)				0 (4)	X	X	4 (7)
Petra Platzak						1 (4)	X	X	2 (6)
Henkie Habbekrats						1 (4)	X	X	2 (6)
Alie Aalmoes						1 (4)	X	X	2 (6)

Beschrijving van de scènes

Opening

Korte inhoud:

Waarin we alle personages voor het eerst zien. Samen zingen ze over het verlangen iets bijzonders te kunnen. “Was er maar een snoepje, waarmee ik kan krijgen wat ik wil”.

Aanwezig in de scène:
iedereen

Rekwisieten:

Afhankelijk van de grootte van het podium, kunnen de personages rekwisieten bij zich hebben die bij ze horen. Zoals wandelstokken en een rollator voor de Bejaarden en laptotassen en mobieltjes voor de Zakenmensen.

Decor:

Als in scène 1

Opstellingssuggestie:

Van links naar rechts: Lolly en Candy, Snoepmakers, Professoren, Bejaarden, Zakenmensen, Zwervers, Tegenstanders, Appelonia en Peer.

In de opening zien we alle spelers voor het eerst. Zorg voor een opstelling waarin alle spelers goed zichtbaar zijn. Varieer in hoog en laag. Spelers kunnen staan (eventueel ook op de bankjes), zitten op de bankjes, op de grond, eventueel op de rand van het podium.

Toneelaanwijzingen:

Afhankelijk van de mogelijkheden van het podium, kan tijdens het intro van het lied het doek open gaan, waarna de alle spelers al in opstelling zien zitten. Is er geen doek, kunnen alle spelers tijdens het intro met energie op komen lopen en hun plaats innemen.

Liedsuggesties:

Laat het lied met enthousiasme en energie zingen, en laat in de refreinen het verlangen zien.

Bij het stukje: “*Hee ho, hee ho, ‘k Wou dat ik heel goed kon schaken*”, zingt de ene helft van de groep (bijvoorbeeld de achterste rij) *Hee ho, hee ho*, terwijl de andere helft de zin zingt die daarna komt. Eventueel kan ook een solist of klein groepje de zinnen tussendoor zingen.

🎵 1 - Lied 1: *Was er maar een snoepje*

Scène 1: Het leven is saai

Korte inhoud:

In deze scène wordt duidelijk dat bejaarden, zakenmensen en zwervers zich dagelijks ophouden rondom de bankjes op het pleintje voor een snoepfabriek. Ze beklagen zich over hun leven dat saai is, juist te druk of omdat ze hongerig zijn. De groenteboer, de tandarts, de dokter en de diëtiste demonstreren tegen het plan van de snoepfabriek om nog twee verdiepingen op het gebouw te laten zetten.

Aanwezig in de scène:

Consumenten: (Bejaarden, Zakenmensen, Zwervers)

en Tegenstanders: (Peer, Boris Boor, Dokter Poepjes, Lies Lijn)

Rekwisieten:

Blikje met zuurtjes/diverse soorten snoep	Bejaarden
Wandelstokken/rollator	Bejaarden
Mobieltjes - smartphones, laptops	Zakenmensen
Zakken snoep, drop, chips als lunch, kauwgom	Zakenmensen
Zakjes brood (lunch)	Gladde Guus
Demonstratieborden/spandoeken	Tegenstanders

Let op: Gebruik niet teveel rekwisieten. Laat de attributen niet het spel in de weg staan of ervan afleiden.

Decor:

Basisdecor: snoepfabriek links, poort in het midden, groentekraam rechts aan de zijkant. Twee bankjes midden voor met een prullenbak er achter.

Opstellingssuggestie:

De Bejaarden zitten op of staan rond het linker bankje, de Zakenmensen op en rond het rechter bankje. De Zwervers beginnen bij de prullenbak die links van het rechter bankjes staat en verspreiden zich dan. Zo hou je het overzichtelijk.

Toneelaanwijzingen:

Zorg ervoor dat het eten van het snoep niet afleidt van het spel: Let op dat spelers niet met de (chips)zakken kraken (gebruik een zelfgemaakte zak die niet kraakt) of door net alsof snoep te eten.

Scène 2: De groenteboer

Waarin duidelijk wordt dat Peer de groenteboer en zijn vrienden zich zorgen maken over het snoepgedrag van de mensen.

Aanwezig in de scène:

Peer, Appelonia, Tegenstanders

Rekwisieten:

Appels, wortels

Peer Appelonia

Decor:

Basisdecor.

Opstellingssuggesties:

Peer en Appelonia staan in de groentekraam aan de rechterkant van het podium, achter een tafel of tussen de kratten. Alle mensen die naar de kraam toekomen komen daar links van te staan en gaan eventueel ook op een kratje zitten. Het mag wel dicht op elkaar, want het is maar een klein kraampje in verhouding tot de grote fabriek.

Toneelaanwijzingen:

Als het mogelijk is om met het licht op het podium te variëren, dan is het hier goed om alleen het rechter deel, de groentekraam en omgeving, in het licht te zetten. De appels en wortels hoeven niet echt opgegeten te worden, alleen vasthouden is voldoende.

Scène 3: De snoepfabriek

Waarin we zien dat de directrice van de snoepfabriek, Lolly Suikerspin, goede zaken doet. De Professoren hebben weer nieuwe smaken ontwikkeld. Candy, de dochter van de directrice, moet tegen haar zin de nieuwe smaken testen. De Snoepmakers gaan ijverig aan de slag om het nieuwe snoep te maken.

Aanwezig in de scène:

Lolly, Candy, Snoepmakers en Professoren. Peer en Appelonia kijken toe.

Rekwisieten:

Geld (flappen) – Geldkist

Lolly

Schaal met snoep

Lolly

Recepten

Professoren

Snoepje op groot formaat

allen (behalve

Tegenstanders)

Het zogenaamde nieuwe snoep kan al op de schaal liggen.

Decor:

Basisdecor met snoepmachine links voor de snoepfabriek. De machine blijft daar de rest van de voorstelling staan. De troon van Lolly in het midden van het podium. Aan het eind van de scène wordt de troon achter bij de fabriek gezet.

Opstellingssuggesties:

De troon van Lolly wordt opgesteld midden voor op het podium. De snoepmachine komt aan de linkerkant van het podium te staan. De Snoepmakers staan links van Lolly, bij de snoepmachine. De Professoren staan rechts van Lolly.

Toneelaanwijzingen:

Afhankelijk van hoe uitgebreid de snoepmachine is gemaakt kunnen de Snoepmakers daarmee spelen door iets te laten bewegen. Als zij dan doen alsof er snoep uit komt en dat doorgeven heeft iedereen als het lied begint iets van snoep in zijn handen.

Liedsuggesties:

Het lied wordt gezongen met Lolly, Snoepmakers en de Professoren op de voorgrond. Tijdens het intro komen de Consumenten met zakken snoep in hun hand oplopen en maken een rij achter op het podium. De Snoepmakers maken een rij van de snoepmachine naar Lolly. De Professoren maken een rij aan de andere kant van Lolly. Allen zorgen dat ze iets van snoep in hun handen hebben.

Iedereen kan het hele lied meezingen. Doordat de Snoepmakers, Professoren, Lolly en Candy vooraan staan, lijkt het toch hun lied.

Bij de muziek en het fabrieksthema passen strakke bewegingen. Bijvoorbeeld in de maat oplopen (marcheren) of korte, gelijke bewegingen. Bijvoorbeeld tijdens het refrein.

<i>We maken <u>snoepgoed</u></i>	met gestrekte arm snoep presenteren
<i>Snoep in alle soorten, alle maten</i>	
<i>We <u>kunnen</u> het niet laten</i>	“weet-niet” gebaar
<i>Weten hoe het moet</i>	
<i>Snoepgoed</i>	met gestrekte arm snoep presenteren
<i>Snoep in alle smaken, alle geuren</i>	
<i>Snoep in alle kleuren</i>	
<i>We maken snoepgoed, <u>snoepgoed</u> (4x)</i>	steeds in verschillende pose het snoep presenteren

Tijdens het stuk: “Suzie geeft de suiker aan..” wordt er snoep doorgegeven. Het is de suggestie dat er van alles uit de machine komt, maar iedereen geeft gewoon wat hij in zijn handen heeft, naar rechts door. Ook de achterste rij doet mee, zodat er een lus ontstaat van en naar de machine. Daar wordt mee gestopt bij de regel “Snoep voor heel het land”. Als de Consumenten na het lied af gaan, nemen ze het snoep dat ze vast hebben weer mee af.

Muzieksuggesties:

Tijdens de Opkomstmuziek komen de Snoepmakers in een rijtje op met de snoepmachine, Snoeper voorop. Ze laten de snoepmachine draaien, dit is afhankelijk van hoe uitgebreid de snoepmachine gemaakt is. Of er wordt alleen met een lepel in een pan geroerd of er wordt gesuggereerd dat er ergens iets in gaat, dat het wordt geroerd, ergens uit komt, via een lopende band wordt verplaatst, in stukken gehakt, ingepakt enz.

Candy duwt de Troon met Lolly erin naar het midden. Lolly zit met geldkist op schoot. Al snoepetend telt ze haar geld. De Professoren komen op en laten Lolly papieren met recepten zien en snoepjes proeven. Als iedereen op zijn plek staat, wordt de muziek langzaam weggedraaid.

(De opkomst muziek hoeft niet volledig gebruikt te worden. Het komt de spanningsboog ten goede als de opkomst niet te lang duurt. Zodra iedereen op zijn plek staat, kan de muziek weggedraaid worden.)

♪ 2 - Muziek 1 : *Opkomstmuziek Snoepfabriek*

♪ 3 - Lied 2: *De Snoepfabriek*

De cd

Op de cd staan:

- De niet ingezongen versies van de liedjes
- Instrumentale muziek voor onder de scènes
- De ingezongen versies van de liedjes ten behoeve van het instuderen

Muziek voor bij de voorstelling (tracknummers):

- ♪ 1 - Lied 1: *Was er maar een snoepje*
- ♪ 2 - Muziek 1 : *Opkomstmuziek snoepfabriek*
- ♪ 3 - Lied 2: *De snoepfabriek*
- ♪ 4 - Lied 3: *Wie had dat ooit gedacht*
- ♪ 5 - Muziek 2: *Spinnen zoeken*
- ♪ 6 - Muziek 3: *Spinazie mengen*
- ♪ 7 - Muziek 4: *Snoepsoep met spinnen*
- ♪ 8 - Lied 4: *Groen Snoep*
- ♪ 9 - Muziek 5: *Streetdance*
- ♪ 10 - Lied 5: *Rap er op los*
- ♪ 11 - Muziek 6: *Balkunstenaars*
- ♪ 12 - Muziek 7: *Eetmuziek*
- ♪ 13 - Lied 6: *Hoor, ik zing*
- ♪ 14 - Muziek 8: *Tic muziek*
- ♪ 15 - Muziek 9 *Stop de snoepfabriek*
- ♪ 16 - Muziek 10: *We maken een plan*
- ♪ 17 - Lied 6b: *Hoor, ik zing! (reprise)*
- ♪ 18 - Lied 4b: *Groen Snoep(reprise)*
- ♪ 19 - Lied 7: *Doe maar mee*
- ♪ 20 - Lied 7b: *Applausfinale (Doe maar mee)*
- ♪ 21 - Lied 8: *Rennen tot de horizon*

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

- ♪ 22 - Lied 1: *Was er maar een snoepje*
- ♪ 23 - Lied 2: *De snoepfabriek*
- ♪ 24 - Lied 3: *Wie had dat ooit gedacht*
- ♪ 25 - Lied 4: *Groen Snoep*
- ♪ 26 - Lied 5: *Rap er op los*
- ♪ 27 - Lied 6: *Hoor, ik zing*
- ♪ 28 - Lied 6b: *Hoor, ik zing! (reprise)*
- ♪ 29 - Lied 4b: *Groen Snoep(reprise)*
- ♪ 30 - Lied 7: *Doe maar mee*
- ♪ 31 - Lied 8: *Rennen tot de horizon (afscheidsversie)*
- ♪ 32 - Lied 8b: *Rennen tot de horizon (algemene versie)*

Was er maar een snoepje

tekst en muziek:
Rep en Roer Muziektheaterproducties

G D Em C D

5 G D Em

In mijn dro-men ben ik weer op T. V. keer op keer Ie - der-een die kijkt, ik
In mijn dro-men ben ik weer op het veld keer op keer Voet-bal is mijn ding, ik

8 C D G D

dans de ster - ren van de he-mel En de ju - ry heeft be - kend ik ben echt een groot ta -
schiet de bal steeds ver naar vo-ren Het is al - ge-meen be - kend ik ben echt een groot ta -

11 Em C D

lent Ie - der - een die kijkt, ik dans de ster - ren van de he - mel
lent Ie - der - een die kijkt als ik zo de - ze goal ga sco - ren

13 C D

Maar als ik dan wak - ker ben, merk ik tot mijn ver -

15 Am7 D

driet Zo'n su - per - groot ta - lent dat ben ik niet

17 G D Em C D


Hee ho, was er maar een snoep-je, of een to-ver-drank-je, was er maar een won-der - pil


21 G D Em C D

Hee ho, was er maar een snoep-je, of een to-ver-drank-je, was er maar een won-der - pil Waar

25 C D C D

mee ik dan kan stra - len Waar - mee ik dan kan sco - ren Waar -

27 Am⁷ D | 1. G D Em C D *to segno* 




mee ik dan kan krij-gen wat ik wil.

32 | 2. G 'k'Wou dat ik heel goed kon scha-ken



wil. Hee, ho_hee, ho_ Hee ho,_hee ho_

37 Zon-der fou-ten som-men ma-ken Dat ik el - ke wed-strijd win_



Hee ho,_ hee ho_

40 be - roemd ben als de ko - ning - in_



Hee ho,_ hee ho_

42 C D



Maar als ik dan wak - ker ben, merk ik tot mijn ver -

44 Am⁷ D



driet Zo'n su - per - groot ta - lent dat ben ik niet

46 G D Em C D



Hee ho, was er maar een snoep-je, of een to-ver-drank-je, was er maar een won-der - pil

50 G D Em C D




Hee ho, was er maar een snoep-je, of een to-ver-drank-je, was er maar een won-der - pil Waar

54 C D C D



mee ik dan kan stra - len Waar - mee ik dan kan sco - ren Waar -

56 Am⁷ D G



mee ik dan kan krij - gen wat ik wil.