



DE TRIJE HELDEN EN IT ELVEPOEIER

Kinderstuk

door

ALY CNOSSEN

TONEELUITGEVERIJ VINK B.V.
(Grimas Theatergrime verkoop)
Tel: 072 - 5 11 24 07
E-mail: info@toneeluitgeverijvink.nl
Website: www.toneeluitgeverijvink.nl

VOORWAARDEN

Alle amateurverenigingen die het stuk: **DE TRIJE HELDEN EN IT ELVEPOEIER** gaan opvoeren, dienen in alle programmaboekjes, posters, advertenties en eventuele andere publicaties de volledige naam van de oorspronkelijke auteur: **ALY CNOSSEN** te vermelden.

De naam van de auteur moet verschijnen op een aparte regel, waar geen andere naam wordt genoemd.

Direct daarop volgend de titel van het stuk.

De naam van de auteur mag niet minder groot zijn dan 50% van de lettergrootte van de titel.

U dient tevens te vermelden dat u deze opvoering mag geven met speciale toestemming van het I.B.V.A. Holland bv te Alkmaar.

Copyright: © Anco Entertainment bv - Toneeluitgeverij Vink bv

Internet: www.toneeluitgeverijvink.nl

E-mail: info@toneeluitgeverijvink.nl

Niets uit deze uitgave mag verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt worden door middel van druk, fotokopie, verfilming, video opname, internet vertoning (youtube e.d.) of op welke andere wijze dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van I.B.V.A. HOLLAND bv te Alkmaar, welk bureau in deze namens de Uitgever optreedt.

Het is niet toegestaan de tekst te wijzigen en/of te bewerken zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van I.B.V.A. HOLLAND bv te Alkmaar, welk bureau in deze namens de Uitgever optreedt.

Vergunning tot opvoering van dit toneelwerk moet worden aangevraagd bij het Auteursrechtenbureau **I.B.V.A. HOLLAND bv**

Postbus 363

1800 AJ Alkmaar

Telefoon 072 - 5112135

Website: www.ibva.nl

Email: info@ibva.nl

ING bank: 81356 – IBAN: NL08INGB0000081356 BIC: INGBNL2A

Geen enkele andere instantie dan het IBVA heeft de bevoegdheid genoemde rechten van u te claimen, of te innen.

Auteursrechten betekenen het honorarium (loon!) voor de auteur van wiens werk door u gebruik wordt gemaakt!

Auteursrechten moeten betaald worden voor elke voorstelling, dus ook voor try-outs, voorstellingen in/voor zorginstellingen, scholen e.d.

Vergunning tot opvoering:

1. Aankoop van minimaal **9** tekstboekjes bij de uitgever.
2. U vult het aanvraagformulier in op www.ibva.nl of u zendt de aanvraagkaart (tevens bewijs van aankoop), met uw gegevens, naar I.B.V.A. Holland. Uw aanvraag dient tenminste **drie weken voor de eerste opvoering** in bezit te zijn van I.B.V.A. Holland.
3. U krijgt daarop de nota toegestuurd. Na betaling wordt u de vereiste vergunning toegestuurd.

Vergunning tot HER-opvoering(en):

1. U vult het aanvraagformulier in op www.ibva.nl of u zendt de aanvraagkaart met uw gegevens naar I.B.V.A. Holland. Uw aanvraag dient tenminste **drie weken voor de eerste opvoering** in bezit te zijn van I.B.V.A. Holland.
2. U krijgt daarop de nota toegestuurd. Na betaling wordt u de vereiste vergunning toegestuurd.

Opvoeringen zonder vergunning zijn niet toegestaan en strafbaar op grond van de Auteurswet 1912. Zij worden gerechtelijk vervolgd, terwijl de geldende rechten met 100% worden verhoogd. Het tarief wordt met 20% verhoogd voor opvoeringen waarvoor geen toestemming werd aangevraagd binnen drie weken voorafgaand aan de voorstelling.

Het is verboden gebruik te maken van gekregen, geleende, gehuurde of van anderen dan de uitgever gekochte tekstboekjes.

**Rechten BELGIË: Toneelfonds JANSSENS, afd. Auteursrechten,
Te Boelaerlei 107 - 2140 Bght ANTWERPEN Telefoon (03)3.66.44.00.
Geen enkele andere instantie heeft de bevoegdheid genoemde rechten van u te claimen, of te innen.**

Personaazjes:

PERSONEN:

- ***Boaze keninginne** (jaloerske keninginne dy't krek sa moai as lytse prinses wurde wol)
- ***Stim fan de spiegel/** persoan as spiegel (hat ek toverkracht, en jout advys oan de keninginne)
- ***Fee** (leave frou, fertelt oan it publyk)
- ***Siebe/Sieppy** (stoere jonge/famke dy't fan fechtsjen hâld)
- ***Sien** (is slimmer dan dat se derút sjocht)
- ***Sil/Silke** (in eigenwize jonge/famke mei hippe klean)
- ***Foekje Feks** de heks (in âlde, blinde frou)
- ***Lytse prinses** (in lyts famke mei hiel moai lang hier)
- ***Piraten** (3)
- ***Trollen** (4)

ROLLEN SÛNDER TEKST:

- ***Elfen** (5)
- ***Bisten**(5)

It toanielstik hat 25 rollen.

7 grutte rollen en 8 lytse rollen mei tekst (9-15 bern)

De elfen (dûnsje) en bisten hawwe gjin tekst (5 of mear)

In oantal rollen kin dûbele wurde.

- * De ferskes kinne troch in bernekoar sjongt wurde.

DEKOR:

It stik spilet him ôf yn Fantasywrâld. De efterwand bestiet út fjouwer panelen dy't draait wurde kinne. Hjir stien de lokaasjes opskildere. Bygelyks in kastiel, in berch/bosk, tún en in heksehûs foarmje it dekor. Foar de elvetún kin men grutte blommelingen meitsje dy't omheech lutsen wurde. Mei in grutte spegel en/of in klok, tafeltsje en kôkpot foar de heks kin it fierder oanklaaid wurde.

Scene 1

De boaze keninginne en de prinses yn it kastiel

(boaze keninginne komt op mei lytse prinses en hâld har fêst, de fee lústert har ôf)

Boaze keninginne: Sa, en no bist fan my! Ik slút dy op yn de heechste toer!

Lytse prinses: Nee, net dwaan!

Boaze keninginne: En werom soe ik it net dwaan?

Lytse prinses: Ik euh...moat noch ite.

Boaze keninginne: Dan ytst mar dêr.

Lytse prinses: Ik moat ek noch drinke!

Boaze keninginne: Dan drinkst dêr ek! *(wurd lilik)*

Lytse prinses: En ik moat ek noch sliepe...

Boaze keninginne: Ik sil dy fertelle, do sliepst der ek! Ha,ha,ha, Ik hâld dy gefangen oant de klok tolve slacht. Dan knip ik dyn hier der ôf en mei help fan in toverspreuk bin ik dan de moaiste fan Fantasywrâld en krij dan de macht! Ha,ha,ha,ha! En do wurdst in mûnster!

Lytse prinses: *(gûlt)* Ik wol net koart hier.

Boaze keninginne: Ach kom, dat sil dy ek wol stean. Kom mei, ik bring dy nei de heechste toer. Der is gjin ien dy't dy befrijde kin, of se moatte it elvepoeier hawwe. Om tolve oere krij ik de macht! Ha,ha,ha!
(De boaze keninginne en lytse prinses geane ôf. De fee hat alles heart en komt te foarskyn.)

Scene 2:

De fee siket helden - bosk

(De fee komt hieltyd op mei in reekwolk, sadat it liket of se sweeft.)

Fee: *(tsjin publyk)* O'nee, de boaze keninginne giet fan de lytse prinses in mûnster meitsjen. Om sels mar moaier fan te wurden en sa de macht oer Fantasywrâld te krijen. Mar dat mei net gebeure. De boaze keninginne is gemien en hâldt hielendal net fan feeën en elfen. O'jee, straks moatte we hjir wei! Lytse prinses moat befrijd wurde! Ik haw help nedich.

Ik sykje in sterke jonge, mar hy moat ek leaf wêze en slim. En knap natuerlik. Mar it kin natuerlik ek in sy wêze. *(siket yn it publyk)*

Bisto knap, slim en sterk? Wat is dyn namme? (Sil) Kom mar mei.

En do kinst my ek wol goed helpe, do sjochst der wol slim út. Hoe hjitsto? (Sien) Kom do ek mar mei.
Noch ien der by, foar de sikerheid. Hasto grutte spierballen, en kinst goed mei in swurd om gean? En wat is dyn namme? (Siebe)
Goed, kom mei dan sil ik jim alles fertelle.

Scene 3

De fee fertelt – bosk

(De bern en de fee komme op it toaniel. De fee krijt trije foarwerpen ta goait, in swurd, in pûde en in ketting.)

Fee: Lústerje goed. De lytse prinses is troch de boaze keninginne opslúten yn de heechste toer fan har kastiel. Net ien, sels net de keninginne kin by har komme. Om har te befrijden moatte jimme it elvepoeier hawwe. Mar de elvetún wurdt op slot hâlden troch de piraten. En de piraten hawwe de sleutel fan de tún. Om by de piraten te kommen moatte jimme oer de trollenberch. Ried de riedsels fan de trollen en do kinst troch rinne. De piraten sille dy net samar de sleutel jaan, derfoar krijsto in swurd. *(it swurd wurd fan efter it toaniel ta goait en jout it oan Siebe)*

As it jim slagget om yn de elvetún te kommen, doch dan wat elvepoeier yn dizze pûde. *(jout pûde oan Sien)* Mar tink derom de elfen hâlde derfan om mei dy te dûnsjen. At sy dy oanreitsje dan bist alles fergetten, en de lytse prinses wurdt net befrijd.

Siebe: No, dat liket my net al te dreech. Riedsels bin ik goed yn, de piraten ferslaan ik sa, mar de elfen... Dat liket my neat.

Sien: Wêrom? Omdat se in jurkje oan hawwe en dûnsje?

Sil: Ik tink omdat de elfen derfoar soargje datst alles ferjitst. Dan wist net mear wêrst mei dwaande wiest.

Fee: Dat is sa. Derom moast derom tinke dat se dy net oanreitsje.

Ast it poeier hast giest der snel fan troch en nimst it paad nei links. Do giest op syk nei Foekje Feks de heks. Sy hat in toverfluit wertrochst mei bisten prate kinst. De bisten helpe dy fierder troch it doalhôf om by it kastiel fan de keninginne út te kommen. Mar yn it doalhôf kin de keninginne dy kwea dwaan. Hjirfoar hast in ketting, dy't dy beskermje sil. *(jout ketting oan Sil)*

Sien: En Foekje Feks. Dat is toch in âlde bline heks?

Siebe: Ast slim bist, slûpst sa nei binnen, pakst de fluit en giest der as in hazze fan troch.

Sil: Ferjit net dat sy ek toverje kin. At se dy sjocht dan feroaret sy dy sa

yn in kikkert!

Fee: Jimme moatte opsjitte. It is hast middernacht. At de klok tolve slacht is it foarby en is it moaie prinseske feroare yn in mûnster.

Sien: Kom, we gean earst nei de trollen! (*Fee, Sien, Sil en Siebe geane ôf*)

Scene 4

De trollenberch – berch/bosk

De trollen binne grappige mantsjes mei grutte earen, kleurd hier en in reade noas. Ek hawwe se noch in sturt. Se hâlde fan grapkes en riedseltsjes.

(de trollen sjonge en dûnsje in ferske, it kin ek troch in koar sjongt wurde)

Op de wize fan in frysk berneferske

Fjouwer grutte troltsjes

Sitte op in bankje

Fjouwer lytse troltsjes

Dûnsje op in plankje

Krak seit de planke

‘t komt ferkeard

Fjouwer lytse troltsjes

Lizze yn’e sleat

Fjouwer grutte troltsjes

Spatte spatte spetter

Lûke fjouwer troltsjes

Gau wer út it wetter

Twa, trije, fjouwer, fiif, seis, sân

Dûnsje mei syn achten

Dûnsje op it lân.

(Siebe, Sien en Sil komme op. In lytse trol rint nei de helden ta en giet foar harren sitten. De oare trollen geanne op in rige stean.)

Lytse Trol: Stop! Net fierder. Jimme meie pas fierder as jim it wachtwurd witte.

Siebe: Wachtwurd? Der hawwe wy neat oer heard.

Sien: Wachtwurd? Der hat de fee neat oer sein.

Sil: Wachtwurd? Lit my mar riede, dêr bin ik goed yn.

Trol ien: *(stapke nei foaren)* Rêstich mar. It is in grapke. Om it wachtwurd te rieden moatte jim trije riedsels oplosse.

Trol twa: *(stapke nei foaren)* Riedsel ien. It is in bist. It libbet yn it wetter, hat gjin poaten mar in sturt.

Trol trije: *(stapke nei foaren)* Mar as hy letter grut is, hat er wol poaten en gjin sturt.

Trollen: Ra,ra, wat is it?

Sien: Ik wit it! Ik wit it! It is in kikkert!

Trollen: Nee, nee, nee. *(sizze it mei in deuntsje en in dûnske)*

Sil: Ach do okse. It is in kikkertfiskje!

Trollen: Ja, ja, ja *(sizze it mei in deuntsje en in dûnske. De helden dogge in stap nei foaren en de trollen in stap op side)*

Trol ien: *(stapke nei foaren)* Ien riedsel goed. Noch twa te gean... In raar ding sûnder hier, krûpt stadich oer de flier.

Trol twa: *(stapke nei foaren)* Syn mûle is in slang, hy bromt en makket my bang.

Trol trije: *(stapke nei foaren)* Ik draaf hurd fuort as ik him sjoch, want hy slokt alles troch!

Trollen: It is gjin hûn, of in ko, of in kat. Ra,ra, wat foar ding is dat?

Sil: *(tinkt nei)* Is it in oaljefant miskien?

Trollen: Nee, nee, nee *(deuntsje plus dûnske)*

Sien: Dy wit ik! Ik wit it seker! It is in stofsûger!

Trollen: Ja, ja, ja, *(deuntsje plus dûnske, de trollen gean wer op side en de helden wer in stapke nei foaren)*

Sil: Ha,ha, ha, wat flau.

Trol ien: *(stapke nei foaren)* Twa riedsel goed. De lêste foar hjoed. Slagget it net, dan bist te let. Dan moast wer op'e nij begjinne...

Trol twa: *(stapke nei foaren)* Ik bin in bist mar ik haw gjin poatsjes. Myn liif is rôze en ik bin swiet.

Trol trije: *(stapke nei foaren)* It leafst bin ik op'e merke. Der wurd ik makke fan in hiele lange tried.

Trollen: Ik bin...Ik bin... ?

Sil: No moasto ek in kear riede, Siebe.

Siebe: Is it in... Is it...nee. *(tink noch efkes nei)* Ik wit it net.

Sien : Toe Siebe, tink nei! Do bist der gek op!

Siebe: Mmmm. Ja, it is in sûkerspin!

Trollen: Ja, ja, ja, *(deuntsje plus dûnske)*

Siebe, Sil, Sien: Yes! We binne troch! *(de bern rinne fierder en de trollen begjinne wer te dûnsjen en te sjongen)*

Scene 5

Boaze keninginne foar har spegel yn it kastiel

Boaze keninginne: Hear spegel, is it hast tiid?

Spegel: Leave keninginne, troch de trije helden giet de tiid in oere werom. Se binne oer de trollenberch, dus binne se net dom.

Boaze keninginne: Ach, werom moatte der ek altyd helden wêze? Bah, mar it sil harren toch net slagje de prinses te befrijden.

Spegel: Mar as se de sleutel fine en troch de poarte fan de elvetún geane, kinne se der hinne fleane.

Boaze keninginne: Mar dan moatte se earst myn kastiel noch fine.
(*sjocht wer yn de spegel*) Sis my, bin ik net moai?

Spegel: Jo binne moai keninginne, mar lytse prinses is moaier. Wit wêr't jo oan begjinne.

Boaze keninginne: Aah! Oer in skoftke bin ik de moaiste fan Fantasywrâld en haw ik de macht. It prinseske hat har tiid hân.

Spegel: Oer in skoftke witte we mear. Dat sis ik elke kear.

Boaze keninginne: As ik de macht haw, sil ik as earste de Fee opslúte.
Sy hat der foar soarge dat der wer helden wêze moatte.

Spegel: By elk aventoer hearre helden. Sûnder, seldom.

Boaze keninginne: Wa hat eins dit betocht?

Spegel: Ik keninginne. Ik kin alles fersinne.

Boaze keninginne: (*sjocht yn har spegel de piraten*) Fersin dan hjir ek mar wat op. Ik sjoch se by de piraten!

Scene 6

fee - bosk

Fee: O,nee dy smoarge keninginne. Ik moat der foar soargje dat it lytse prinseske wer frij komt en de macht wer krijt oer Fantasywrâld. Gelokkich binne de bern net dom en binne se oer de trollenberch. At it harren slagget om de piraten te ferslaan, dan binne we al in hiel ein fierder.

Scene 7

De piraten – bosk

De piraten binne oan it sjongen en bewake de kiste mei de sleutel fan de elvetún. It ferske kin ek troch in koarke sjongt wurde.

(Op de wize fan drunken sailor:)

Wy binne piraten en sjonge graach(3x)
En drinke ek noch rum
Euh, aarch, opsidési(3x)
Drinke ek noch rum.

Wy bewake de sleutel yn de kiste (3x)
De sleutel fan de elfen
Euh, aarch, opsidési (3x)
Sleutel fan de elfen.

Wa oan de kiste komt sil hingje(3x)
Fechtsje foar dyn libben
Euh, aarch, opsidési(3x)
Fechtsje foar dyn libben.

(de helden komme op en sjonge:)

Wy wolle de sleutel út de kiste(3x)
De sleutel fan de elfen
Euh, aarch, opsidési (3x)
Sleutel fan de elfen.

(de piraten sjonge:)


Wa oan de kiste komt sil hingje(3x)
Fechtsje foar dyn libben
Euh, aarch, opsidési(3x)
Fechtsje foar dyn libben.

(De piraten hâlde op fan sjongen en geane foar hun stean)

Als u het hele stuk wilt lezen dan kunt u via www.toneeluitgeverijvink.nl de tekst bestellen en toevoegen aan uw zichtzending.

Voor advies of vragen helpen wij u graag.

 info@toneeluitgeverijvink.nl

 072 5112407



“Samenspelen” is ons motto