**De inkom:**

Het publiek komt binnen langs de fietsenstalling van de Immac. Hier worden ze opgevangen door de Getedrakenmeisjes. Zij huppelen wat rond en wenken het publiek richting de overdekte speelplaats, waar de zeppelin staat. Er kan wat bellenblaas verspreid worden en er is 1 volwassen persoon in de buurt om hen daarin te ondersteunen. Aan de tweede poort staat er nog een luidspreker, met sfeergeluid en een introstem, die de mensen verwelkomt. Het publiek houdt hier even halt om te luisteren en wordt nadien verder begeleidt naar de overdekte speelplaats.

**De overdekte speelplaats:**

De overdekte speelplaats is een sfeervolle inkomhal. Er heerst al wat rustige bedrijvigheid: dozen worden aangedragen, het drakenvol is druk in de weer met de zeppelin, emmers en vaten water worden rondgereden, en er wordt geborsteld. De borstels dienen onder andere om het publiek in de juiste richting weg te borstelen tot ze de werkplaats verlaten hebben en op de grote speelplaats in de publiekszone toekomen. De mensen mogen hier een tijdje rondwandelen en kijken wat er gebeurt. Als het te druk wordt borstelen we ze richting de speelplaats.

**De grote speelplaats:**

Hier speelt de eigenlijke voorstelling zich af, maar eerst moet het publiek nog allemaal toekomen. Ondertussen heerst er wel dezelfde bedrijvigheid. Er wordt water opgepompt uit de waterputten en rondgedragen, met dozen gesleurd en stof op allerlei manieren bij elkaar geborsteld. Er loopt een mobiele tapijtploeg rond die af en toe een tapijt uitrolt, een hoekje opheft, waarna het stof er onder geborsteld wordt. Nadien wordt de tapijt terug neergelegd, weer opgerold en meegenomen. Dat moet voldoende geweest zijn om het stof weg te vegen…

[Regie-aanwijzing: Het aantal personen moet gelijk verdeeld worden over de overdekte speelplaats en de grote speelplaats. Nadat het publiek allemaal op de grote speelplaats is toegekomen, komen al de spelers naar de grote speelplaats. Ze zorgen wel dat ze zich over de hele speelplaats verspreiden, en niet allemaal op een hoopje staan.

**ZEER BELANGRIJK:** Wanneer de vertelstem spreekt doorheen de hele voorstelling, dan gaat de intensiteit van het spel flink naar beneden. Zie het als de volumeknop die van 5 naar 1 gedraaid wordt. De focus van het publiek moet dan naar de vertelstem gaan.

**NOG BELANGRIJK:** regelmatig temporiseren (niet te snel van de ene naar de andere Q voortdenderen) geeft ruimte aan de verschillende acties. Patience is a virtue – geduld is een schone deugd]

**Q1 – Start van het verhaal:**

Wanneer al het publiek op zijn plek zit of staat wordt er tussen al de bedrijvigheid door de rolstoel met ‘de vertelstem’ naar het publiek gereden door **de verpleegster**. In de rolstoel zit de verpersoonlijking van **de vertelstem**: een warrige figuur met wilde haren en lenzen die de iris helemaal bedekken, zodat het lijkt of ze blind is aan één oog. Wanneer de rolstoel op zijn plaats staat stapt **de verpleegster** even opzij neemt misschien een borstel vast en begint een beetje te borstelen. **De vertelstem** schiet wakker uit haar comateuze toestand.]

***[VERTELSTEM:]***

*Ik hoor u denken... wat is dit toch allemaal? Maar u kent dit verhaal wel. Dat verhaal over Goed en Kwaad*

*Het was volgens mij allemaal goed begonnen. Ridder Thuinas, de beschermheer van de stad, had de draak Oswaldus verslaan en in de Gete opgesloten. Maar de Gete, is ook het rijk van de Getedraken... En de Getedraken, die zitten niet stil.*

[Regie-aanwijzing: De persoon in de rolstoel moet met de nodige non-verbale expressie de tekst van de vertelstem ondersteunen.]

Op dit moment grijpt een van **de Getedrakenmeisjes** de rolstoel vast en zet een ander meisje een emmer op de schoot van de vertelstem. Ze zet de rolstoel ergens neer en al de meisjes proberen iets in de emmer te gooien. Na hun poging pakt een ander meisje de rolstoel en verzet hem, waarna ze opnieuw iets in de emmer proberen gooien. Elk meisje gooit telkens maar 1x. Nadien pakt nog een meisje de rolstoel terug en rijdt hem richting publiek en stopt plots. De emmer rolt van de schoot en de vertelstem schiet terug wakker…

[Regie-aanwijzing: Dit spelletje van de getedrakenmeisjes moet kort en vinnig zijn. Ieder meisje doet telkens maar 1 ‘doelpoging’ en de rolstoel wordt maar 1x verzet voor een nieuwe ‘doelpoging’, waarna de rolstoel terug voor het publiek gerold wordt ]

**Q1 – De rolstoel komt terug:**

***[VERTELSTEM:]***

*Oh, zo hadden de Getedraken Oswaldus al snel ontdekt en gebruikten ze zijn vurige kracht om water om te zetten in stoom. Ze wilden omhoog, de lucht in. Maar hoogmoed brengt onheil! Onheil! En hoogmoed!*

**De verpleegster** keert terug naar de rolstoel en rijdt hem terug even opzij. De bedrijvigheid gaat verder door, **de Getedrakenmeisjes** huppelen rond en nemen een (lege) emmer af van iemand en smijten hem richting het publiek leeg, maar er zit dus geen water in...

**De Getedrakenmeisjes** roepen vragend uit:

“Water?” (slechts 1x)

**De aangever** gaat naar de waterput en roept:

“Water?” (ook maar 1x)

**De aangever** wenkt de anderen naar de waterput. Ze verzamelen zich in een cirkel en volgen van dan af de aanwijzingen van de aangever. Uiteindelijk geeft de aangever aan dat de technieker erbij noet geroepen worden.

De technieker komt af en is gekleed in een witte overal. Hij kruipt in de ene waterput (trekt daar zijn overal uit en ontsnapt later in het verhaal via de nooduitgang ongezien uit de put) Het volkje rond de waterput kijkt in de put, vraagt zich af waar hij blijft en volgt nog steeds de aanwijzingen van de aangever.

**Q3 - Wanneer de aangever roept: “Hey, zijt gij daar nog?”** schiet er plots een look-a-like, in een besmeurde witte overal, recht uit de tweede waterput:

“Hier… Water!”

Een aantal mensen stormt af op de tweede waterput*:*

“Water! Water! Water! Water!”

Iedereen geeft welgeteld 1 highfive aan een medespeler en herneemt dan alsof er niets gebeurd is, de bedrijvigheid. D**e verpleegster** rolt de rolstoel terug naar het publiek.

**Q4 – Tuur komt op:**

***[VERTELSTEM:]***

*Ik kan mij vergissen, maar het probleem was niet zo zeer een tekort aan water. Het was Oswaldus. Hij was aan het uitdoven. En zonder vuur was er ook geen stoom. Maar niemand dooft zo maar een draak uit... ongestraft*.

Een onheilspellend geluid zwelt aan, met donker gelach (= dit is de echte queue voor Tuur, de dreigende en absolute leider, en de parkourders om hun entree te maken, onder begeleiding van Molotov.) De parkourders bereiken al sneller de speelplaats en houden een schijngevecht met de getedrakenmeisjes. Tuur houdt even halt op de brandtrap en er valt een heel korte pauze in percussie.

[Regie-aanwijzing: Voor Tuur is het belangrijk dat hij vol vastberadenheid en dreigend de brandtrap opkomt achter zijn parkourders. Hij is de man, vol zelfvertrouwen. Er stroomt puur vuur door zijn aders. Als hij naar iemand kijkt lopen die het riscio om smeulend en verkoold achter te blijven. Zijn stem is een oerkracht die over de speelplaats davert.

Voor de getedraken met borstels: de eerste reactie (het schijngevecht) op de parkourders is angstig en licht afwachtend. Hooguit wordt er een kleine borstelveeg gegeven richting parkourde, om de parkourders op een afstand te houden.]

Tuur spreekt het volk dreigend toe:

“Niemand eigent zich zo maar mijn draak toe! Oswaldus zal vrij zijn!” [tekst-impro toegestaan]

Iemand uit het getedrakenvolk roept Tuur toe:

“Kom hem dan eerst halen!”

Tuur kijkt dreigend naar het volk en stormt onder begeleiding van, en door een erehaag van, Molotov de speelplaats op. Bij zijn parkourders aangekomen rolt hij ze een voor een uit naar de getedraken toe. Ze beginnen een battle. Op dat moment mogen de borstels van de stelen af en ontstaat het gevecht.

Molotov begeleidt de strijd en voert het ritme op, we gaan naar een apotheose, waarbij Ruslan en zijn parkourders de getedrakenmeisjes naar hun kant trekken. Op het einde staat bijna iedereen in een gelijkaardige houding:

**Q5 – Het pact** begint te spelen. Tuur stapt op de laatst overgebleven getedraak af en die biedt hem nederig de laatste borstell aan. Tuur gaat in een gelijkaardige pose staan als al de anderen. Stoom schiet uit al de rookmachines. Het pact is gesloten. Iedereen blijft even stokstijf staan. **De verpleegster** stapt nu rustig op de rolstoel of en rolt die opnieuw naar het publiek.

**Q6 – Thuinas:**

***[VERTELSTEM:]***

*Zie ze daar nu staan... Samen waren ze sterker, dat wisten ze wel zeker. Die rampzalige ridderThuinas zou vanaf nu helemaal kansloos zijn. Er was niets om nog bang van te zijn.*

Tuur roept uit:

“Laat Oswaldus vrij! Nu meteen!” [tekst-impro toegestaan]

Iemand uit het getedrakenvolk roept:

“Haal de Nep-Thuinas!”

Trompetgeschal en kokosnootgeklop weerklinken... dus de nep-thuinas wordt bovengehaald (2 ma gaat hem halen, 2 Molotovers begeleiden hem met kokosnootpercussie, eventueel ondersteund door kokosnootsoundscape.

Iedereen stuift weer even uiteen… en vormen een spottende erehaag voor de nep-thuinas. Voor de drakenpoort stoppen de thuinas-dragers. Molotov roffelt even en de dragers van Thuinas tellen af: 1…2…3! De drakenbegeleiders (Jos en Joëlle) openen de poort. Met een theatrale worp gooien de dragers de nep-thuinas tegen de grond. Molotov stopt met spelen. De Ohmsoundscape start, en het gekrijs van een draak weerklinkt. Iedereen schrikt nog eens terug. Een paar seconden later breekt Oswaldus echt uit.

**Q7 – Oswaldus verschijnt:**

Onder luid tromgeroffel (Molotov vollen bak) en drakengekrijs komt Oswaldus tevoorschijn. De nep-thuinas wordt voor de draak uitgetrokken en de draak loopt de speelplaats op. Hij doet 2x een uitval richting publiek. Nadien verlaat die de speelplaats uiteindelijk via de uitgang. Ondertussen omringen de getedraken de draak aanbiddend, met de handen in de lucht.

Molotov verlaat na de tweede uitval de speelplaats en Tuur, de draak en daarna al de andere spelers lopen in volle aanbidding achter de draak de speelplaats af. Eenmaal om de hoek, uit het zicht van het publiek,

**Q8 – Oswaldus vliegt weg:**

Oswaldus slaakt een kreet en het publiek hoort geflapper van vleugels. De devote volgelingen wijzen in de lucht. Oswaldus is ontsnapt. Iedereen stapt uit het zicht van het publiek en komt alvast in absolute stilte terug binnen via de fietsenstalling, klaar om het applaus in ontvangst te nemen]

**EPILOOG**

Een klein riddertje rijdt ondertussen de speelplaats op in de richting van de rolstoel en de vertelstem die alleen is achtergebleven. De soundscape vuurt een heleboel kinderlijke vragen af. Over goed en kwaad, over ridders en draken en wie er nu uiteindelijk zal winnen… De vertelstem geeft een afsluitend antwoord

***[VERTELSTEM:]***

*Ach, jongen, Ridder Thuinas weet wel beter. Goed en Kwaad hebben elkaar nodig. Zonder elkaar bestaan ze immers niet. En die strijd tussen Goed en Kwaad, mijn jongen. Dat… dat is een strijd voor een andere keer...*

De vertelstem staat recht uit de rolstoel en het riddertje en de vertelstem maken een buiging. Het publiek begint nu te applaudisseren en al de andere spelers zijn ondertussen muisstil via de ingang terug naar binnen geslopen. Ze vervoegen het riddertje en de vertelstem via de overdekte speelplaats en nemen hun welverdiende applaus mee in ontvangst.

**EINDE**