

Zaterdag 20 juni 2026

Lindenberg, Steigerzaal, Nijmegen

11 scènes · Bron: 20 juni 2026 Lindenberg Steigerzaal Nijmegen __PIT_voorstelling_20_juni_2026_v4.pdf

Overgenomen uit een pdf-bestand en nagelezen tegen het origineel (3 oktober 2026).

VOOR DE SCÈNES

VOORSTELLING

20 JUNI 2026

Script · Rolverdeling · Techniek

VOORAF · VOORLEZEN

We denken vanavond even extra lief aan Stijn en Manita!

1. Aan de bar, deel 1

Scène 1: Aan de bar, deel 1

2 spelers: Nina (barman), Antoinette (klant)

Muziek klinkt: Allo Allo · 'Allo 'Allo! theme.mp3

Nina, jij bent de barman in dit café, Antoinette, jij bent de klant. Het café is verder leeg. Nina, jij hebt een goed luisterend oor voor al jouw klanten, bekenden of onbekenden. Antoinette, jij komt een drankje doen en vertelt Nina in groot vertrouwen wat jou al heel lang bezighoudt.

2. Wat een wedstrijd

Scène 2: Wat een wedstrijd

3 spelers, alle mannen op de vloer: Job, Marcel en Franck.

Muziek klinkt: Hup Holland Hup · Oranje - Hup Holland Hup.mp3

Jullie hebben net voetbal gekeken en zitten nu met elkaar de wedstrijd na te bespreken. Eén van jullie heeft helemaal geen verstand van voetbal en de regels maar kijkt om een heel andere reden mee.

Ik geef jullie alle drie een kaart. Degene die de kaart met een “v” erop trekt, is degene die om die heel andere reden meekijkt. Laat je kaart wel aan het publiek zien, maar niet aan je medespelers.

3. Hoe gaat het?

Scène 3: Hoe gaat het?

2 spelers: Judith (ouder), Nina (kind)

Judith, je woont na de scheiding op jezelf, in een flat. Nina, je bent haar dochter, je komt na een maand op bezoek. De flat is anders dan je jezelf had voorgesteld: in positieve zin juist heel erg veranderd.

4. Aan de bar, deel 2

Scène 4: Aan de bar, deel 2

2 spelers: Marcel (barman), Job (toerist)

Muziek klinkt: Allo Allo · 'Allo 'Allo! theme.mp3

We zijn weer in het café. Job, jij bent een toerist die een Oost-Europese taal spreekt en absoluut geen Nederlands kan. Marcel, jij als barman beheerst die taal uitstekend.

5. Kan de vlag uit?

Scène 5: Kan de vlag uit?

5 spelers: Antoinette, Judith, Marcel, Franck en Job

Job, je hele familie is arts. Vandaag krijg je de uitslag van je examen. De verwachtingen zijn torenhoog en de champagne staat al klaar. Wat niemand weet: je stond voor vrijwel alle vakken zwaar onvoldoende.

Jullie zitten om de tafel, vol verwachting. Er wordt druk door elkaar gepraat, de glazen worden alvast gevuld en iedereen heeft het al over wat voor dokter Job gaat worden. De één haalt herinneringen op, de ander oefent vast een toast. De spanning stijgt met de minuut.

Opa Marcel, ook arts net als Jobs vader, is speciaal uit Frankrijk overgekomen voor deze heuglijke dag. Hij is alleen nog onderweg en komt iets later binnen. Dan gaat de telefoon. Job neemt op, luistert en hangt op.

PAUZE

6. Amateurtoneel: Roodkapje

Scène 6: Amateurtoneel: Roodkapje

6 spelers: Antoinette, Judith, Nina, Marcel, Franck en Job

Iedereen mag naar voren. Jullie zijn een toneelclub, kennen elkaar al jaren, en vanavond is de grote avond: de première van jullie Roodkapje. Het hele sprookje wordt gespeeld.

Alle spelers behalve Marcel mogen nu af, jullie luisteren niet mee.

Marcel, jij hebt tijdens het repeteren iets gevoeld. Die Wolf wordt overal als de slechterik neergezet, in elk sprookje, in alle media, en jij bent het zat. Maar vanavond ga je, zonder dat je het met de rest hebt afgesproken, over de Wolf een statement maken.

De rest mag opkomen. Antoinette, Judith, Nina, Franck en Job, jullie spelen het stuk zoals jullie het door en door gerepeteerd hebben. Rollen: jullie verdelen zelf Roodkapje, de bomen, de jager, het bos, etcetera. Marcel is de Wolf.

Nadat jullie spullen hebben verzameld, beginnen we in het zwart. Jullie horen muziek en een stem.

Voice-over op muziek (Sinister Slumber - Creepy Music Box - Robert Austin Music.mp3):

Er was eens, lang geleden, een klein meisje met een rode mantel. Iedereen noemde haar Roodkapje. Op een dag vroeg haar moeder of ze met een mandje naar haar zieke oma wilde gaan, dwars door het donkere bos. Maar in dat bos lag het kwaad op de loer. Luister, kijk en huiver, want vanavond spelen wij voor u: Roodkapje.

7. Wakker in een vreemde wereld

Scène 7: Wakker in een vreemde wereld

2 spelers: Antoinette (wordt wakker), Judith (in de stoel)

Je wordt wakker op een bank in een wildvreemd huis. Je hebt een wilde nacht gehad en je herinnert je weinig. Er zit een vrouw in de stoel naar je te kijken. Het is lang stil, tot de vrouw opstaat en een zin zegt die raakt.

8. Aan de bar, deel 3

Scène 8: Aan de bar, deel 3

2 spelers: Judith (barvrouw), Franck (bekende klant)

Muziek klinkt: Allo Allo · 'Allo 'Allo! theme.mp3

Judith, Franck is een vaste klant. Je hebt hem al honderd keer bediend. Maar vandaag klopt er iets niet. Er is iets aan hem sterk veranderd sinds de laatste keer.

9. De foto's

Scène 9: De foto's

4 spelers: Antoinette en Marcel, Nina en Job

Antoinette en Marcel, jullie ouders zijn overleden en jullie ruimen het ouderlijk huis op. Tussen de spullen vinden jullie dia's en foto's van jullie ouders, vroeger, toen ze jong waren.

Nina en Job, jullie zijn die jonge ouders. Niet elke foto die Antoinette en Marcel oppakken wordt nagespeeld, maar jullie laten wel zien hoe het er toen aan toe ging.

We zien het podium in tweeën: aan de ene kant Antoinette en Marcel in het lege huis, aan de andere kant Nina en Job als het jonge stel op de foto's.

10. Rare geluiden

Scène 10: Rare geluiden

2 spelers: Nina, Franck

Jullie zijn collega's. Nina, jij werkt al een tijdje samen met Franck, en dat gaat goed. Op één klein dingetje na. En dat ga je zo meteen bespreekbaar maken: je vindt dat Franck best vaak luide, rare geluiden maakt.

11. Blind dates aan de bar

Scène 11: Blind dates aan de bar (slot)

6 spelers: Antoinette, Judith, Nina, Marcel, Franck en Job

Muziek klinkt: Allo Allo · 'Allo 'Allo! theme.mp3

Het is laat in het café en vanavond is het blind-date-avond. Drie tafeltjes, drie dates.

De spelers verdelen zelf de rollen. Het publiek is het café.

NA DE SCÈNES

AFSLUITING · VOORLEZEN NA AFLOOP

We bestaan dit seizoen twintig jaar, en we willen heel graag weten wat jullie van vanavond vonden. Bij de uitgang en op de

tafels liggen kaartjes met een QR-code, plus pen en papier, dus kies maar wat je prettig vindt. Het kost je een minuut en het helpt ons enorm om te bepalen wat we de komende jaren gaan spelen.

Rolverdeling 20 juni 2026

Iedereen speelt 5 scènes. Scène 11 is het slottableau aan de bar (iedereen) en telt niet mee in de balans.

Scène	Antoinette	Judith	Nina	Marcel	Franck	Job
1. Aan de bar (1)	klant		barman			
2. Wat een wedstrijd				kijker	kijker	kijker
3. Hoe gaat het?		ouder	kind			
4. Aan de bar (2)				barman		toerist
5. Kan de vlag uit?	ouder	zus		opa	ouder	examen
PAUZE						
6. Amateurtoneel	speler	speler	speler	Wolf	speler	speler
7. Vreemde wereld	wakker	in stoel				
8. Aan de bar (3)		barvrouw			klant	
9. De foto's	huis		foto	huis		foto
10. Rare geluiden			collega		collega	
11. Blind dates (slot)	date	date	date	date	date	date
Totaal scènes (excl. 11)	5	5	5	5	5	5
Voor / na de pauze	2 / 3	2 / 3	2 / 3	3 / 2	2 / 3	3 / 2

Toelichting

Barscènes (1, 4, 8) verdelen alle zes spelers: elk precies één keer, telkens met z'n tweeën.

Voor de pauze speelt iedereen 2 of 3 scènes, na de pauze ook 2 of 3. Bij 5 scènes per speler kan een exacte 50/50-verdeling niet, dus 2-3 of 3-2 is het maximaal haalbare evenwicht.

Geen enkel paar speelt twee keer samen in een twee-personenscène. Nina en Antoinette staan alleen samen in scène 1.

Reservescène (een stel en een ex) telt niet mee in de balans en wordt alleen ingezet indien nodig.

Techniek

Setup en te beslissen punten

Setup voor aanvang

■ Bar (dunne tafel) staat de hele avond op de vloer. Hij komt terug in scène 1, 4, 8 en het slot.

■ Zes barkrukken.

■ Bar-aankleding: glazen (diverse soorten), theedoeken, een poetsdoek, een paar lege of nep flessen of karaffen, bierviltjes en een dienblad.

■ Scène 2: drie kaarten, waarvan één met een "v" erop.

■ Scène 5: tafel met stoelen, champagne (mag leeg of nep), glazen en een telefoon.

■ Scène 7: bank of twee stoelen, plus een losse stoel.

■ Scène 9: een stapel oude foto's en dia's (eventueel een fotoalbum of diaprojector).

- Scène 11: drie tafeltjes voor de blind dates, plus de bar.
- Reservescène: een koffer (alleen indien nodig).
- Vier instarts klaarzetten en testen: “Inloophmuziek PIT” (ook in de pauze en na afloop), “Allo Allo” (4x hetzelfde fragment), “Hup Holland Hup” (scène 2), “Telefoon” (mp3, scène 5) en “Roodkapje-intro” (muziek onder de voice-over, scène 6).
- Presentator heeft de Roodkapje-voice-over op papier. Die wordt live voorgelezen.

Geluidscues

Van boven naar beneden. Allo Allo (Q1, Q3, Q6, Q7) is telkens hetzelfde fragment.

Cue	Sc.	Wat techniek doet	Trigger (wanneer)
Q0	vooraf	“Inloophmuziek PIT” terwijl het publiek binnenkomt	Voor aanvang
Q1	1	“Allo Allo” in, daarna zacht onder de scène	Bij opkomst barman en klant
Q2	2	“Hup Holland Hup” in (voetbalsfeer)	Bij start scène 2
Q3	4	“Allo Allo” in	Bij start scène 4
Q4	5	“Telefoon” (mp3): de telefoon rinkelt	In overleg met Jochanan
PAUZE · zelfde “Inloophmuziek PIT” als vooraf			
Q5	6	“Roodkapje-intro”, voice-over erover live	Na opkomst spelers
Q6	8	“Allo Allo” in	Bij start scène 8
Q7	11	“Allo Allo” in (slot aan de bar)	Als iedereen aan de tafeltjes zit
Q8	slot	Weer “Inloophmuziek PIT”	Na het applaus

Muziekbestanden (instarts)

Inloophmuziek PIT	1- pit muziek inloop 20 minuten_mixdown.mp3
Allo Allo	'Allo 'Allo! theme.mp3
Hup Holland Hup	Oranje - Hup Holland Hup.mp3
Telefoon	COMCell_Overture ringtone iphone (ID 1699)_BigSoundBank.com.wav
Roodkapje-intro	Sinister Slumber - Creepy Music Box - Robert Austin Music.mp3

Licht

Eenvoudig gehouden

Licht

Licht is eenvoudig gehouden: standaardlicht voor de hele voorstelling.

Eén uitgelichte tafel in scène 5 (Kan de vlag uit?), waar het gezin om de tafel zit. Verder geen speciale standen of speciaaltjes nodig.

Vastgelegd

“Inloophmuziek PIT” draait vooraf, in de pauze en na afloop (telkens hetzelfde fragment).

“Allo Allo” loopt via instart en is vier keer hetzelfde fragment (scène 1, 4, 8 en 11).

“Hup Holland Hup” gaat via instart bij start scène 2.

Telefoon scène 5 gaat via een mp3-instart, op een met Jochanan afgesproken moment.

De Roodkapje-voice-over in scène 6 wordt live voorgelezen, met instart “Roodkapje-intro” eronder.

Nog te beslissen

Met de technicus afstemmen hoe de muziek het beste wordt aangeleverd en op welk moment

de telefooninstart precies klinkt.

Vragen over de voorstelling?

Neem contact op met Jochanan: jochanan@theatergroep.it.nl