

# Kampverhaal – Keizer Kuzco

Van Disney film ‘The Emperor’s new Groove’, Hoofdrolspelers moeten film zeker gezien hebben.

P.S.: Dit toneel mag vrij gebruikt worden door iedereen. Het mag natuurlijk wel niet onder een andere naam dan die van mij of Chiro Begijnendijk online gezet worden (al zal ik als simpele ziel waarschijnlijk niet veel ondernemen indien dit wel gebeurt). Foto’s en filmpjes van jeugdbewegingen die dit als thema hebben genomen zijn meer dan welkom op [info@chiro-begijnendijk.be](mailto:info@chiro-begijnendijk.be) of [cresenskjel@hotmail.com](mailto:cresenskjel@hotmail.com) (je maakt me er gelukkig mee 😊).

## Dag 1

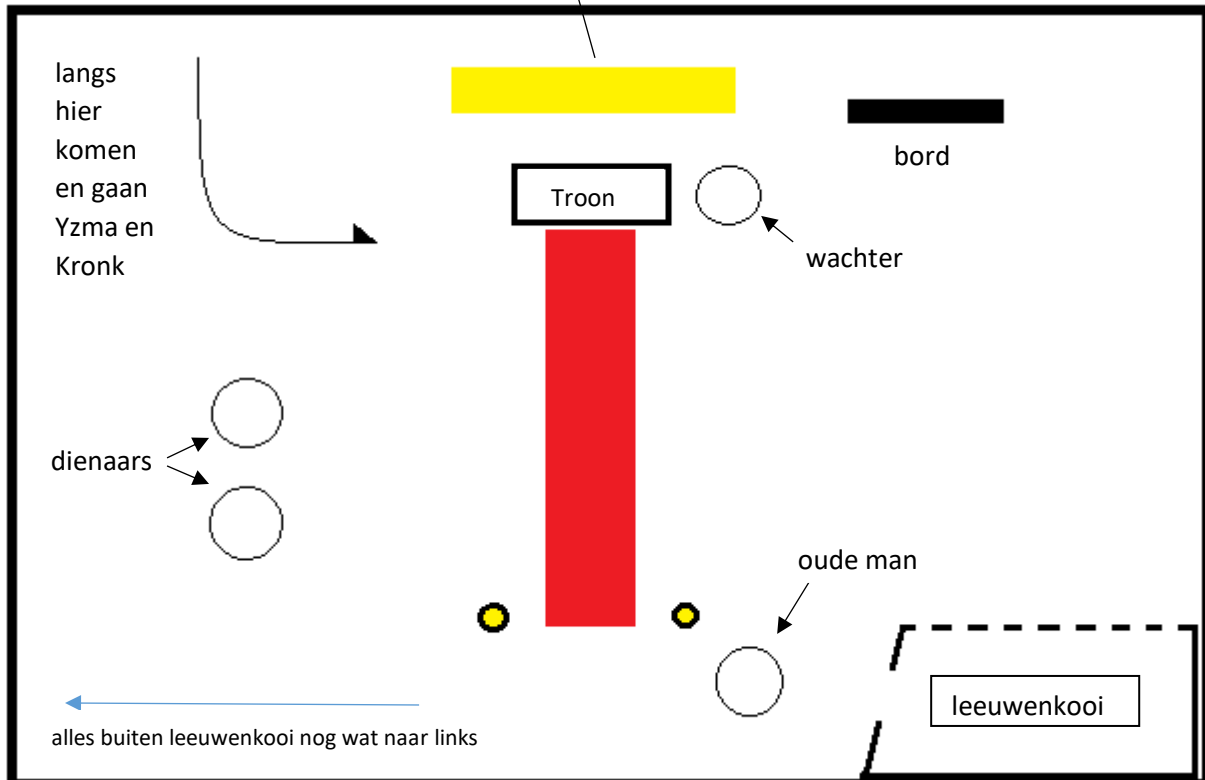
Personages: H: Kuzco, Yzma, Kronk en Pacha

N: oude dorpeling, een wachter en twee dienaren

Materiaal: A: bord met tekening van Pacha’s dorp, doek of deken om het bord te bedekken, tekening van het paleis + aparte waterglijbaan met plakband vanachter voor op de bergtekening van Pacha’s dorp te plakken, baddeke met water, papier + pen, koekje

D: ‘leeuwenkooi’, troon, ‘paleisstuk’ – zie materiaallijst (& twee gouden paaltjes)

Eventuele opstelling:



*Kuzco zit in zijn troon, naast hem staat een wachter en ergens anders in het zicht staan een paar dienaars geduldig te wachten. Op een eindje van de troon staat een oude man met een stok te wachten.*

Kuzco: Gegroet, ik ben Kuzco, keizer Kuzco. De meest briljante heerser die de Inca's ooit gekend hebben. Zie je dit prachtig gebouwd, groots complex? En nee, ik heb het niet meer over mezelf, of wacht ... *denkt even* ... Jawel, ik had het wel over mezelf, maar goed. Alles in dit *paleis* bevindt zich onder mijn bevel. Moet je even kijken:

*Kuzco maakt bevelen en de dienaars zorgen er heel haastig voor dat zijn orders worden uitgevoerd:*

Handmassage! Mondspoeling! (*Dienaar komt met water en kom.*)

High five! (*De wachter steekt uitdrukkeloos zijn hand omhoog.*)

Muziek!

*Er wordt een catchy deuntje opgezet en Kuzco doet voor een tijdje wat coole djensmoves. De dienaars doen wat droge bewegingen. Tijdens een bepaalde move botst Kuzco echter op de oude man die nu al een tijdje geduldig te wachten stond en hem niet meer kon ontwijken. De muziek stopt.*

Kuzco: Aaaagh! Gij hebt echt totaal mijn groove verbroken eh!

Wachter: Sorry, maar u hebt de keizer zijn groove verbroken.

*De wachter duwt de dienaar in de leeuwenkooi – en deze verdwijnt dus uit het zicht.*

Oude man: Lieve poesjes, lie...aaaaaargh!

*Kuzco zucht en kijkt afwachtend en geïrriteerd naar de dienaar bij de muziek.*

Kuzco: Duuus...

*De muziek begint terug, Kuzco danst weg en gaat ergens achter de troon – maar wel nog in zicht – zitten, de wachter volgt (en doet dit tevens nog gedurende heel deze dag) . Yzma en Kronk komen op. Yzma gaat hoogdravend in de troon zitten, Kronk is vrolijk iets idioot aan het doen → moeten we iets voor vinden, zo 'n pingpongpaletje met een balletje aan vastgebonden zou ideaal zijn :D, zou ook gewoon een beetje verbaasd naar zijn handen kunnen kijken en zoals een poes eraan lekken, of zich als een aapje gedragen (af en toe ook eens tuimelen ofzo, gewoon wat spelen).*

Kuzco: Laat me dit stelletje even voorstellen; de rechtse is Yzma, de keizers raadgever en het levende bewijs dat dinosaurussen ooit bestaan hebben. De linkse is Yzma's rechterhand, elke tien jaar ofzo krijgt ze er een nieuwe, dit exemplaar heet Kronk.

*Tijdens zijn voorstelling struikelt Kronk over iets omdat hij te druk bezig is met zijn 'idiote bezigheid'.*

Kuzco: Tja, spreekt voor zich... Nu, het is erg genoeg dat ze er zo verschrikkelijk uitziet, maar de laatste tijd heeft ze ook nog de slechte gewoonte aangenomen om achter mijn rug mijn land te runnen. En wel ja ... Dat moet stoppen.

*Eén van de dienaars is ondertussen voor de troon komen te staan met papier en pen.*

Yzma: Geef door dat ze hun voedsel maar ergens anders moeten gaan zoeken – *kijkt verveeld.*

Dienaar: Maar uwe hoogheid, hun veld was vernietigd door een storm! En er is hier voedsel genoeg!

Yzma: Daar hadden ze dan maar aan moeten denken voor ze stinkende boeren werden... Nu, chop chop, vooruit!

*Kuzco is ondertussen achter de troon komen staan zonder dat Yzma of Kronk dit door hebben.*

Kuzco: Het lef van sommigen van dat boerenfolk eh ...

Yzma: Ja, zwijg me ervan...

*Yzma schrikt, draait zich snel om en springt uit haar stoel.*

Yzma: Ooh, uwe hoogheid... – *Haar statuur is ondertussen helemaal veranderd, ze gedraagt zich nu onderdanig en aarzelend.*

*Kuzco schraapt zijn keel en kijkt naar de troon, waarop Yzma snel het zitvlak wat afveegt.*

Kuzco: Je bent het weer aan het doe-oen.

Yzma: Euh ... *kort nerveus lachje* ... wat weer aan het doen?

Kuzco: Mijn job aan het doen. Ik ben de keizer, en jij bent de keizers raadgever, weet je nog?

Yzma: Maar uwe hoogheid, ik was enkel wat dingetjes aan het afhandelen van betekenisloos boerenfolk ...

Kuzco: Mm ... ja ja, interessant. Dus, wat ik nog wou vragen; ik heb gehoord dat de keizer zo'n 200 jaar geleden elke zondag een ijstaart kreeg geleverd vanuit Machu Picchu. En ik dacht misschien dat jij vanwege je respectabele ... uhm, versletenheid, nog zou weten of dat echt zo was? Want dat zie ik precies wel zitten.

Yzma: Maar uwe hoogheid, u lust toch geen ijstaart?

Kuzco: Nee da's waar, maar het leek me wel leuk om naar dienaars mee te gooien. Enfin. – *Kuzco richt zich even naar de dienaars* – Laat die boerenkerel maar binnen. Trouwens, je bent ontslagen.

Yzma: O-ontslagen? Hoe bedoel je ontslagen?!

Kuzco: Hoe kan ik het nog zeggen ... We moeten je laten gaan, onze werkovereenkomst komt tot z'n einde, je bent deel van een exportproject, je krijgt eeuwig verlof ... Kies maar, ik heb er meer!

Yzma: Maar maar – *Yzma zakt terneergeslagen neer op de troon* – keizer alstublieft, ik heb het rijk loyaal gediend voor tálloze jaren ...

Kuzco: Heeey, iedereen bereikt uiteindelijk zijn uiterste. Jij hebt dat van jou gewoon 50 jaar geleden al bereikt. Duuus, wie zit er in mijn troon?

Kronk: O oh, ik weet het: Yzma! Yzma zit in je troon!

Kuzco: Heel goed Kronk, brave jongen! Hier, een koekje.

*Kuzco gooit een koekje en Kronk springt erachter.*

Kuzco: Je hebt hem gehoord, hup hup.

*Yzma wandelt woedend weg en Kronk volgt, blij met zijn koekje. Kuzco ploft in zijn troon.*

Kuzco: Aaah... Oké, laat hem maar komen!

*Pacha komt aarzelend aangewandeld met papier in zijn hand.*

Pacha: Uhm, ik ben hier omdat ik deze oproep had gekregen.

Kuzco: Daar is hij, m'n favoriet dorpshef! Pacha was het, toch?

Pacha: Uhm ja, ik had du...

Kuzco: Perfect! Ik heb gehoord dat jij mijn probleem kan oplossen. Kan je dat?

Pacha: Wel, ik zal doen wat ik kan, maar ...

Kuzco: Goed, juist wat ik wou horen. Ben jij je er van bewust hoe belangrijk jouw dorp wel niet is voor het rijk?

*Tijdens het praten wandelen de twee naar het bord.*

Pacha: Wel, ik weet dat we groenten leveren die de werknemers van het paleis voeden. En we hebben ook te horen gekregen dat onze lama's goe...

*Kuzco onthult de voorstelling van het bord, Pacha kijkt er verbaasd naar.*

Pacha: Mij- mijn dorp?

Kuzco: Ja, vet nederzettinkje heb je daar hé, zo op de top van de berg.

Pacha: Ja, mijn familie heeft op die bergtop gewoond voor de laatste zes generaties ...

Kuzco: Uhu, zeg eens; waar zo ongeveer krijgen jullie het meeste zon?

Pacha: Wel, ik zou zeggen: juist aan de andere kant van die bomen ... Wanneer de zon die welving juist raakt ... Dan zingen de bergen.

Kuzco: Oké, dat is dan geregeld, merci!

Pacha: Echt?

Kuzco: Jep, probleem opgelost, je mag beschikken.

Pacha: Dat is alles waarvoor je me nodig had?

Kuzco: Ja, ik had gewoon even de mening van iemand met ervaring nodig om te weten waar ik mijn zwembad moest plaatsen.

Pacha: Euh ... Je zwembad?

*Kuzco plakt de tekening van het enorme Kuzcotopia bovenop de berg – waar Pacha's huis dus stond.*

Kuzco: BOOYA! Welkom in Kuzcotopia, mijn ultieme zomer-vakantiehuis, compleet met waterglijbaan – *die plakt hij er nog rustig bij.*

Pacha: W-wat?

Kuzco: Is het niet geweldig? Het is mijn verjaardagsgeschenk voor mezelf!

*Pacha is nu helemaal van slag.*

Pacha: Euh, maar ... Ik begrijp niet hoe dit kan gebeuren?

Kuzco: Laat me het even duidelijk maken voor u: morgen op mijn verjaardag geef ik mijn bevel, jouw dorpje hier wordt dan vernietigd, en poef, mijn droomresort wordt gebouwd!

Pacha: Maar ... Waar moeten wij dan wonen?

Kuzco: Eeeum, weet ik niet, maakt me ni uit. Hoe klinkt dat?

*Kuzco draait zich om en begint weg te wandelen.*

Pacha: Ho maar wacht, dat kun je niet...?!

*Pacha probeert Kuzco te achtervolgen maar wordt direct tegengehouden door het wapen van de wachter. Kuzco komt dan zelf terug.*

Kuzco: Oh maar dat kan ik zeker wel, wanneer ik mijn woord geef, mag je dag dag zeggen tegen je miezerig boerendorpje ... Daaaag!

*Pacha stribbelt nog wat tegen, maar wordt dan weggeleid door de wachter.*

## Dag 2

Personages: H: Kuzco (heeft in dit stuk zijn keizershoofddekseel niet op), Yzma en Kronk  
N: 2 dienaars om decor te veranderen

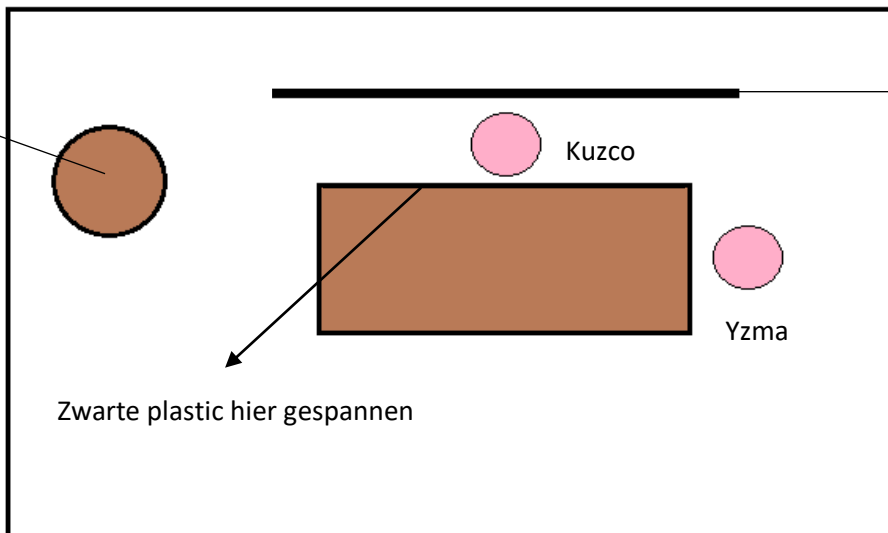
Materiaal: A: een plateau + ovenwanten voor Kronk, 3 niet-doorzichtbare bekers en een kan, 2 labojassen + zonnebrillen + latex handschoenen, eten of iets dat er op lijkt voor Kronks zelfgemaakte snacks, een aantal afbeeldingen van Kuzco's hoofd ( $\pm 6$ , A4-grootte) en één van iets random (een grappig dier ofzo), materiaal voor laboshit (zie suggesties verderop + maeriaallijst), klein flesje 'vergif', lamaoren, snuit, hoeven ...

D: Scène 1: links staat een tafel met wat laboshit op, rechts beginnen Yzma en Kronk te spelen, geen extra decor nodig daar, vanachter staat een zwarte plastic opgespannen.

Scène 2: brede tafel die omspannen is met zwarte plastic zodat je niet kan zien wat erachter staat/gebeurt, evt. wat dingen om op de dineertafel te zetten (bestek, kaarsjes)

Eventuele opstelling scène 2:

iets waarop Kronk zijn drankjes kan inschenken



Vanaf dag 2 moet er dus best een plastic opgespannen worden achter het decor (tussen twee bomen/ driepikkels, of touw spannen en plastic erover gooien) -> heel handig om bv. décor te veranderen of personages even te laten verdwijnen.

Verteller: nodig deze dag?

*Yzma is woedend aan het ijsberen. Terwijl ze praat deelt Kronk afbeeldingen van Kuzco uit en af en toe stopt ze met praten om er één met veel frustratie in twee te scheuren. (Eén keer geeft hij ook per ongeluk een andere afbeelding af – keizerpinguïn zou tof zijn (evt. met Kuzco's hoofdstuk op), waarop ze even stopt, Kronk aankijkt, de tekening droog weggooit en zegt: „foute keizer” (i.g.v. keizerspinguïn dan)).*

Yzma: Hij geraakt niet zo gemakkelijk van mij af ... Wie denkt dat ondankbaar klein mormel dat hij is!? Heeft hij enig idee met WIE hij aan het sollen is!? Hoe kan hij mij dit aan doen? Terwijl ik hem zo goed als opgevoed heb!?

Kronk: – *heel droogjes* – Ja, je zou denken dat het wat beter had uitgedraaid hé... Maar het is beter dat je je afreageert op deze dingen dan op de echte Kuzco eh.

Yzma: Dat is het, Kronk! Dat is het! Ik reken af met Kuzco, voor eens en voor altijd!

Kronk: ... De echte Kuzco?

Yzma: Natuurlijk de echte Kuzco! Het is perfect, met hem uit de weg en geen opvolger voor de troon, neem *ik* de troon over als leider van het rijk ... Briljant!

Kronk: Duus, hoe werkt dat met jij die ontslagen bent enzo?

Yzma: De enigen die daarover weten zijn wij drie, die weldra wij *twee* worden.

Kronk: Eeen ik ben één van die twee, juist?

Yzma: Naar het geheime lab!

*Yzma springt op Kronks rug en ze lopen een rondje achter de materiaalzone om dan aan te komen bij de tafel. Als ze terug in zicht komen kunnen ze evt. labjassen en zonnebrillen op hebben.*

Yzma: Haaah, hoe zal ik het doen ... Aha! ik weet het, we zetten deze onschuldige marshmallowkatapult ([https://www.youtube.com/watch?v=R7hBg91\\_DZI](https://www.youtube.com/watch?v=R7hBg91_DZI)) op tafel. Hij zal ons van niets verdenken, maar wat hij niet weet, is dat ik de marshmallows drink ik in dit spul – *haalt een kan van onder de tafel en dopt met een tangetje de marshmallow erin, alvorens hem op de katapult te plaatsen* – van het moment dat dit zijn huid raakt, valt hij bewegingsloos neer op de grond, en na tien minuten is al zijn bloed veranderd in *chocolademelk!* We kunnen hem aftappen en iedereen trakteren op mijn huldigingsfeest ... Het is briljant!

*Kronk is al tijdens het praten met de katapult aan het spelen, hij schiet per ongeluk een marshmallow recht op Yzma.*

Kronk: Whoops ...

*Yzma valt op de grond.*

Yzma: Kronk ... Tegen...gif ...

Kronk: Oh ja!

*Kronk pakt een flesje van onder de tafel en kapt wat in Yzma's mond. Yzma komt met moeite terug recht.*

Kronk: Mmm, lekker chocoladegeurtje ...

Yzma: Of ... Ik doe wat aanpassingen – <https://youtu.be/xFYnRJ20gg8?t=3m29s> – en vergiftig hem gewoon met dit! Hier Kronk, *voel* de kracht.

Kronk: Oh ja, ik voel het ...

*Yzma en Kuzco verdwijnen even en de dienaars veranderen het decor. Wanneer ze terugkomen hebben ze geen labokleren meer aan. Kronk komt eerst terug in beeld; hij heeft nu ovenwanten en een schort aan en een schotel in zijn handen. Hij zet deze op tafel en steekt evt. ook een kaarsje aan ofzo. Dan verschijnt Yzma ook.*

Yzma: Dus ... Is alles klaar voor vanavond?

Kronk: Oh ja, ik dacht dat we konden starten met een soepje en wat eiersla, en dan zien hoe we ons daarna voelen ...

Yzma: Niet het diner! – *fluistert* – het jeeetwel ...

Kronk: Ah juist, het gif, het gif voor Kuzco, het gif speciaal gekozen om Kuzco te vermoorden, Kuzco's gif ... Dat gif?

Yzma: Ja, dat gif!

*Kronk haalt een flesje uit zijn schort of zak.*

Kronk: Helemaal klaar.

Yzma: Perfect, een paar drupjes in zijn drinken, dan stel ik een toast voor ~ ♪ en hij zal dood zijn voor het dessert! ♪

Kronk: Wat een zeer spijtige zaak is, want het wordt heerlijk ...

*Yzma kijkt nog heel even geïrriteerd naar Kronk, dan komt Kuzco met een sprong tevoorschijn.*

Kuzco: Boom-bam baby! De ster is gearriveerd, hier is één extreem hongerige koning van de wereld! – *ploft zich neer op zijn stoel* – Dus, je neemt het niet te hard dat je ontslagen bent?

Yzma: – *met overdreven lach* – Absoluut niet. Kronk, zorg voor een drankje voor de keizer.

Kronk: Een drankje, *juist*. – *niet-subtiel gebaar naar Yzma*

*Kronk gaat de drankjes klaarmaken. Kuzco staart gewoon een beetje voor zich. Juist wanneer Kronk Kuzco's drankje aanbiedt:*

Kuzco: Is er hier nu iets aan het verbranden?

Kronk: Oh nee, mijn vispasteitje!

*Kronk loopt naar achter (uit het beeld) en neemt de drankjes mee.*

Kuzco: Duuus hij lijkt wel oké.

Yzma: Eh, dat is hij ook.

Kuzco: Hij is nu in zijn ... late twintig - vroege dertig, zoiets?

Yzma: Dat eh, dat weet ik niet zeker.

*Kronk komt terug in beeld met de drankjes.*

Kronk: Vispasteitje gered!

Kuzco: Da's geweldig, goed gedaan.



*Yzma komt nerveus van haar stoel.*

Yzma: heel goed gedaan ja – *schraapt de keel, en nog eens (maar Kronk heeft het niet door) – Kroonk, de keizer heeft zijn drankje nodig ...*

Kronk: Juist! Oh, *juist.*

*Kronk wil Kuzco's drankje pakken, maar weet niet goed meer welke beker het gif zit. Hij aarzelt even en dan neemt hij snel de drankjes terug mee naar de 'inschenkplaats'. Hij giet alle drankjes in een kan en schudt er even mee om ze te mengen. Dan giet hij ze terug in. Terwijl hij bezig is:*

Kuzco: Hey Kronkie, alles oké daar?

Kronk: Oh, euh... De drankjes zijn een beetje aan de, euh, warme kant.

*Kronk komt terug naar de tafel en deelt de drankjes uit.*

Kronk: Heey heb je die lucht gezien vandaag? Blauw als de smurfen!

Kuzco: Euh, ja Kronk ... Interessant. Een toast voor de keizer! Lang leve Kuzco!

*Kronk doet teken naar Yzma om niet te drinken van haar drankje (op een grappige manier). Ze gooien hun drankje op een 'subtiele manier' weg.*

Kuzco: Aah, heerlijk!

*Kuzco valt plots lam met zijn hoofd op de tafel.*

Yzma: Eindelijk! Goed werk Kronk!

Kronk: Ooh ze zijn best gemakkelijk om te maken, ik zal je het recept geven.

Yzma: Nu, om van het lichaam af te geraken ...

*Kuzco komt ineens terug recht alsof er niets gebeurd is.*

Kuzco: Okay, wat was je aan het zeggen?

Yzma: – *helemaal in de war* – Euh, we waren juist een toast aan het ma...

*Kuzco valt nu lam achter de tafel en komt kort daarna weer recht; dit gebeurt een paar keer en telkens als hij rechtkomt krijgt hij een lama-attribuut bij – oren, poten, snuit. Hij praat dan altijd verder alsof er niks aan de hand is. In de film vraagt hij wat i.v.m. Yzma's verdere plannen en heeft hij erover dat het moeilijk gaat zijn om op haar leeftijd nog een job vast te krijgen. Hij vraagt ook aan Kronk of hij hem nog een drankje kan bezorgen. Yzma doet na een tijdje teken naar Kronk om Kuzco bewusteloos te slagen, uiteindelijk snapt deze het ook en slaagt hij Kuzco droog tegen de grond.*

Yzma: Wat is dit!? – *duidelijk wijzend naar Kuzco* – Hij zou dood moeten zijn!

Kronk: Ja, vreemd.

Yzma: Laat me dat flesje eens zien. – *ontvangt flesje* – Dit is geen gif, dit is extract van LAMA!

Kronk: Weet je, in mijn verdediging; jouw flesjes lijken allemaal op elkaar, je zou eens moeten denken aan wat etiketjes voor op je drankjes ...

Yzma: Breng hem weg van hier en maak het werk af, nu!

Kronk: En de lunch dan?

Yzma: Kronk, dit is nogal heel belangrijk ...

Kronk: En dessert?

Yzma: – *wilt eerst boos iets zeggen, maar bedenkt zich* – Wel ... Misschien kan een klein dessert wel geen kwaad ...

Kronk: En koffie?

Yzma: Ok, en een klein kopje koffie ... EN DÁN RUIM JE HEM UIT DE WEG!

*De twee gaan rustig terug zitten en daar eindigt het.*

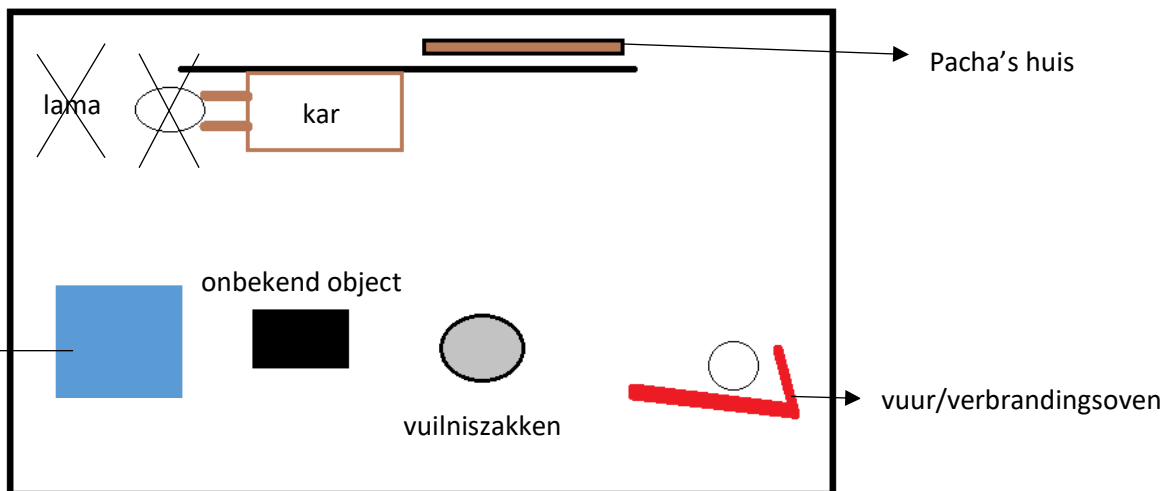
## Dag 3

Personages: H: Kronk en Pacha

N: 2 passerende dorpelingen, gedachtenengel en -duivel (met maskers van degene die Kronk speelt?), lama die kar trekt geschraapt

Materiaal: A: Enkele vuilniszakken, dun touw, zak waar Kuzco in past en wat shizzle om deze op te vullen, knuffels (evt. van leden), kartonnen bliksemschichten, beker water  
D: Pacha's huis – moeten best twee stokken vanachter aan bevestigd worden zodat het gemakkelijk te verplaatsen wordt, kar van Pacha juist voor zwarte plastic (kruiwagen waarvan randen verhoogd zijn), decorstuk van groot vuur/verbrandingsoven, iets dicht bij de vuilniszakken waar Kronk zich achter kan verbergen

Eventuele opstelling:



Verteller: Vorige keer zagen we dat Yzma en Kronk Kuzco per ongeluk in een lama veranderde, i.p.v. hem te vergiftigen. Nu hebben de twee Kuzco bewusteloos in een zak gestopt, en heeft Yzma Kronk erop uitgestuurd om de zaak af te handelen ...

*Kronk loopt rond met een grote zak over zijn schouder. Hij doet dit met veel inleving als geheime missie en met een zelfgemaakt deuntje om de spanning aan te geven. Na een tijdje komen er twee dorpelingen voorbij, Kronk houdt een toon van zijn deuntje vast een en gaat tegen een muur staan om zich te 'verbergen'. Daarna doet hij gewoon voort. Degene die Kronk speelt moet zeker op voorhand deze scène in de film al een paar keer bekijken.*

*Kronk komt uiteindelijk aan bij een hoopje vuilniszakken op een afstandje van het vuur, hij legt de zak er heimelijk bij. (De zakken zijn met een dun touw verbonden met het vuur, iemand die zich achter het vuur verbergt trekt er om de zoveel tijd eentje in. Er ligt een touwtje klaar dat nog los is, Kronk maakt zijn zak daar aan vast (evt. met een haakje ofzo)). Hij gaat zich verbergen achter het 'object' en begint dan duidelijk te twijfelen, daardoor verschijnt eerst zijn gedachtenengel en dan zijn gedachtenduivel.*

Engel: Je gaat hem toch niet gewoon zo laten doodgaan hè?

Kronk: Mijn gedachtenengel!

Duivel: Luister niet naar die gast, hij probeert je te leiden naar het pad van gerechtigheid. Ik ga je leiden naar het pad van 'rock and rolla'.

Engel: Och laat het los ...

Duivel: Laat jij het los!

Engel: Jij.

Duivel: Jij.

Engel: Jij!

Duivel: Jij in het oneindige.

*Engel gromt en kijkt boos.*

Duivel: Luister goed bro, ik heb drie goede redenen waarom je 'm gewoon moet smeren hier: één; kijk naar hem, hij heeft zo'n sissi speelgoedding ...

Engel: Hier hebben we het al over gehad: dit is een harp!

Duivel: Juist; dat is een harp, en dat is een jurk.

Engel: Toga!

Duivel: Reden nummer twee: kijk wat ik kan ...

*Duivel doet iets cool (in de film gaat hij op één hand staan).*

Kronk: Maar, wat heeft dat hiermee te maken?

Engel: Nee nee wacht, hij heeft een punt hier ...

Kronk: Oké mannen, jullie zijn me nogal in de war aan het brengen, dus ... Verdwijnt! Of euh, hoe ik jullie ook weg krijg ...

Duivel: Goed genoeg.

Engel en duivel lopen met sprongetjes tot uit beeld (nemen misschien deken mee).

*Kronk twijfelt nog heel even en schiet dan in actie, hij kan de zak nog net op tijd redden (evt. moet hij zijn hand zelfs nog in het vuur steken om eraan te kunnen, en moet hij eventjes op zijn hand blazen om voort te kunnen), hij loopt eerst terug wat naar achter en loopt dan wat zenuwachtig rond.*

Kronk: Wat moet ik doen, wat moet ik doen? Denk, denk ...

*Kronk verdwijnt uit beeld – achter de zwarte plastic.*

Kronk: Ok, detective Kronk, hoe lossen we dit probleem op? Uhu, ja, ik begrijp het, dus ... we pakken het probleem op, en we gooien het weg!

*De zak wordt over de plastic gegooid en komt op de kar terecht van Pacha, wanneer ze neerkomt hoor je even een 'auw!' met de stem van Kuzco.*

Kronk: Ziezo, zo zal het wel goed zijn.

*Op hetzelfde moment zie je Pacha naar zijn kar lopen om te vertrekken – hij is duidelijk weemoedig. Wanneer hij begint aan zijn tocht komt Kronk terug tevoorschijn. Hij wrijft zich voldaan in de handen.*

Kronk: Goed gedaan detective! Fijne samenwerking met u. – *ziet dan de kar van Pacha –*  
Whoops, ik hoop dat ik daar geen spijt van ga krijgen ...

*Pacha ondergaat de tocht naar huis terwijl de verteller praat: hij loopt een aantal keer voorbij de plastic en telkens gebeurt er wat de verteller zegt.*

Verteller: Pacha ondergaat een lange tocht terug naar huis, zijn thuis dat misschien binnenkort niet meer bestaat... Terwijl hij wandelt denkt hij over een mogelijke oplossing, maar hij geraakt er niet uit. Het enige dat hij nu kan doen is terug naar zijn familie gaan en er zo veel mogelijk van genieten ...  
Maar de tocht naar huis is er geen gemakkelijke; vele kilometers doorheen de bergen en onder roekeloze weersomstandigheden moet hij doorstaan.  
Regen stormt op hem neer ...

*Een beker water wordt over de plastic op Pacha gegooid.*

Bliksemschichten storten neer rondom hem

*Bliksemschichten gemaakt van karton of papier worden gegooid.*

Vliegende dieren die kletteren op de grond moet hij ten alle kosten ontwijken.

*Een heel deel random knuffels komen op hem neer.*

Maar uiteindelijk komt zijn gezellig huisje dan toch in zicht.

*Het decorstuk voor Pacha's huis komt te voorschijn van achter de plastic.*

Pacha: Ah, home sweet home.

## Dag 4

Personages: H: Kuzco, Yzma, Kronk en Pacha

N: Chica en haar twee kinderen: Chaca en Tipo

Materiaal: A: grote kookpot, soeplepel, 3 kommetjes en lepel, kar, zak, vijvertje → gewoon bak met water waarin hij zichzelf kan zien?, kar van Pacha met zak op waar Kuzco nu wel degelijk in zit

D: Pacha's huis, jungle (evt. gewoon papier met een pijl en 'jungle' op), tafel met 3 zitplaatsen die 'buiten' staat.

*Chica komt met een grote kookpot op en zet deze op tafel.*

Chica: CHACA! TIPO! KOMEN ETEN!

*De twee kinderen komen aangehuppeld.*

Tipo: Mama, mama, wat eten we?

Chica: Tomatensoep met balletjes en daarna spruitjes. Kom, ga maar aan tafel zitten.

*De kinderen trekken een vies gezicht bij het horen van het woord spruitjes. Chica schept tomatensoep in voor beide kinderen.*

Tipo: MAMAAA... Ik wil meer balletjes!

Chaca: Ugh... – *rolt met haar ogen naar Tipo* – Balletjes zijn voor kleine kindjes! Ik ben tenminste al wat volwassen.

*Tipo steekt zijn tong uit, maar legt toch enkele balletjes terug in de kookpot.*

Chica: Eet maar zoveel balletjes als je wil Tipo. Daar word je groot en sterk van.

Chaca: – *haar ogen worden groot* – Oké, geef mij ook nog maar wat balletjes mama.

*Ondertussen komt Pacha in de verte aangelopen met zijn kar, daarin ligt Kuzco in de zak. Hij zet deze neer naast het huis.*

*Tipo ziet Pacha aankomen.*

Tipo: OOOH! PAPA IS THUIS!

*Tipo en Chaca lopen er naartoe en knuffelen hem. Pacha pakt hen op en draait hen is in het rond. Iedereen blij blij blij. Chica glimlacht van op een afstandje en wandelt rustig naar Pacha toe. Pacha zet de kinderen neer.*

Tipo: Papa, ik heb vandaag een beetje gras gegeten.

Pacha: Oei, heeft mama weer gekookt?

*Tipo en Chaca giechelen. Pacha houdt zijn hand aan zijn mond en nepfluistert:*

Pacha: Zeg maar niet dat ik dat gezegd hebt!

Chica: Hey! Dat heb ik gehoord!

*Iedereen lacht, Tipo trekt aan Pacha's mouw*

Tipo: Nee, mama heeft spruitjes gemaakt – *trekt vies gezicht* – maar er is ook tomatensoep met balletjes!

Chica: Na het eten moeten jullie wel je bed in! We hadden afgesproken dat jullie mochten opblijven tot papa thuis was.

Tipo en Chaca: – *trieste gezichtjes, grote ogen* – moet dat echt papa???

Pacha: – *slaat zijn arm rond Chica haar schouders* – Neeeee ... Jullie mogen opblijven zo lang jullie willen. Mama en papa gaan gewoon de hele avond vertellen hoe graag ze elkaar zien – *geeft kus op Chica's wang*.

Tipo en Chaca: IEEEEEEUW!

*De twee lopen naar tafel, gaan zitten, drinken hun soep in snel-tempo op en verdwijnen van de scène.*

Chica: Hoe was het bij de keizer? Wat wou hij vragen?

Pacha: ... Eeeeh... Ja... Weet ge... Hij had geen tijd om mij te zien.

Chica: Hoe hij had geen tijd? Dat is onbeleefd!

Pacha: Ja, geen tijd. Hij is tenslotte keizer he ...

Chica: Keizer of geen keizer, dat zijn gewoon geen manieren! Ik zal hem de volgende keer zelf eens gaan vertellen hoe hij de hardwerkende mens hoort te behandelen! Alles oké, Pacha?

Pacha: Jaja! Gewoon wat moe van de trip! Ik ga mijn kar even wegzetten, ga jij al maar naar binnen.

*Chica gaat naar binnen en verdwijnt van scène. Pacha gaat naar zijn kar en ziet de zak waar Kuzco in zit bewegen, hij opent deze. Kuzco's hoofd komt tevoorschijn. Pacha is even verbaasd, maar aait dan over zijn hoofd.*

Pacha: Wohoow, een lama! Hey beesie, waar kom jij vandaan?

Kuzco: Raak me is niet aan...

Pacha: AAAAH! BEZETEN LAMA!

Kuzco: BEZETEN LAMA, WAAR!?

*Kuzco loopt achteruit van schrik, kijkt om zich heen, struikelt en valt.*

Pacha: Oké ... Bezeten lama, Rustig ... Ik ga je geen pijn doen. – *toont zijn handen en zet bij elke zin een stapje dicht bij Kuzco*

Kuzco: Waar hebt ge het in keizersnaam over? Hé! Ik ken u! Ge bent die dorpling die maar bleef zagen.

Pacha: ... Keizer Kuzco?

Kuzco: Ja duh! Tegen wie dacht ge dat ge aan het praten waart?

*Pacha krabt zich over het hoofd, zoekt rond zich naar een spiegel en sleurt Kuzco uiteindelijk mee naar een fonteintje.*

Kuzco: – *stribbelt tegen* – Hé! Seg! Zal het gaan ja? Wa bent ge aant d... – *ziet zichzelf in het water van de vijver en springt naar achter* – AAAAAAAAH! Oh nee oh nee, mijn mooie gezicht. – *raakt voortdurend zijn gezicht en oren aan, gaat jammerend op de grond zitten*

Pacha: Wat is er gebeurd?

Kuzco: Ik weet het niet meer ... Ik weet niks meer ... Ik weet dat ik u vertelde over mijn plannen van mijn zwembad... En gij werd boos op mij. GIJ HEBT MIJ VERANDERD IN EEN LAMA! En mij dan ontvoerd ... Hmm ... nee, daar bent ge ni slim genoeg voor. Oké kom, neem mij maar gewoon mee terug naar het paleis!

Pacha: Ik zal u meenemen! Op één voorwaarde: dat ge uw paleis met uw zwembad ergens anders bouwt.

Kuzco: HA! Ik zal u is een geheimpje vertellen ... – *komt dichterbij en doet alsof hij in zijn oor gaat fluisteren* – IK MAAK GEEN DEALS MET DORPELINGEN! Ik zal mijn eigen weg wel terugvinden.

Pacha: Wow, dat zou ik niet doen. Er zijn echt gevaarlijke dingen in die jungle: jaguars en krokodillen enzo ...

Kuzco: Jajaja ... enge dingen, het zal wel zijn ... – *loopt toch de jungle in*

Pacha: Oké! Geen Kuzco, geen Kuzcotopia, da's gemakkelijk ...

*Decor wordt veranderd: alles van vorige scène weg, paleisstuk wordt opgehangen en matje of ligstoel waar Yzma op kan liggen wordt centraal gezet. Yzma heeft evt. waaier vast, Kronk heeft zijn ovenwanten aan.*

Verteller: Nadat Kuzco plots verdwenen was uit het paleis, heeft Yzma in het paleis de mededeling gedaan dat hij plots overleden was. Als raadgever van de keizer en in afwezigheid van een opvolger in Kuzco's bloedlijn, kreeg Yzma de positie van heerser van het rijk.

*Kronk brengt wat eten naar Yzma.*

Yzma: Kronk m'n jongen, ik moet toegeven dat ik me zorgen maakte toen je die flesjes verwisseld had. Maar nu Kuzco dood is, is alles vergeven.

Kronk: Oh ja ... Dood is ie ja, ik bedoel, je kan niet echt meer dood zijn dan hij nu is ... Tenzij natuurlijk, we hem nog eens zouden vermoorden ...

Yzma: Euheu ... – *begint iets te verdenken.*

Kronk: – *nerveus en snel pratend* – Hey, kijk eens wat ik hier nog gemaakt heb! Ik moet toegeven dat ik wat tips heb geleend van Jeroen Meus, maar proef het eens, echt geweldig!



*Kronk pakt iets van zijn schotel en probeert het Yzma aan te bieden.*

Yzma: Kronk ...

Kronk: Hier komt het vliegtuig...

Yzma: Kronk! Kuzco is dood ... juist? – *Yzma grijpt Kronk dichterbij bij zijn wangen en trekt hem dichterbij, zodat ze heel dicht tegenaan hem praat* – Zeg me dat Kuzco dood is, ik moet die woorden nodig horen.

Kronk: Moet je al die woorden exact horen ...?

Yzma: HIJ LEEFT NOG!?

Kronk: Wel, nu ja, hij is niet zo dood als we gehoopt hadden ...

Yzma: – *woedend* – Krooonk.

Kronk: Ik dacht, ik laat het je even weten, in het geval hij ooit terug zou komen.

Yzma: Hij mag nooit terugkomen, AAP!

Kronk: Ja, dat zou nogal ongemakkelijk zijn, na die begrafenis en jouw ontroerende lofrede enzo ...

Yzma: Denk je?! – *Grijpt Kronk bij zijn kraag* – Jij en ik gaan hem vinden, als hij spreekt, is het gedaan met ons! We vertrekken nu!

*Yzma springt op Kronks rug en die racet tot uit het beeld.*

## Dag 5

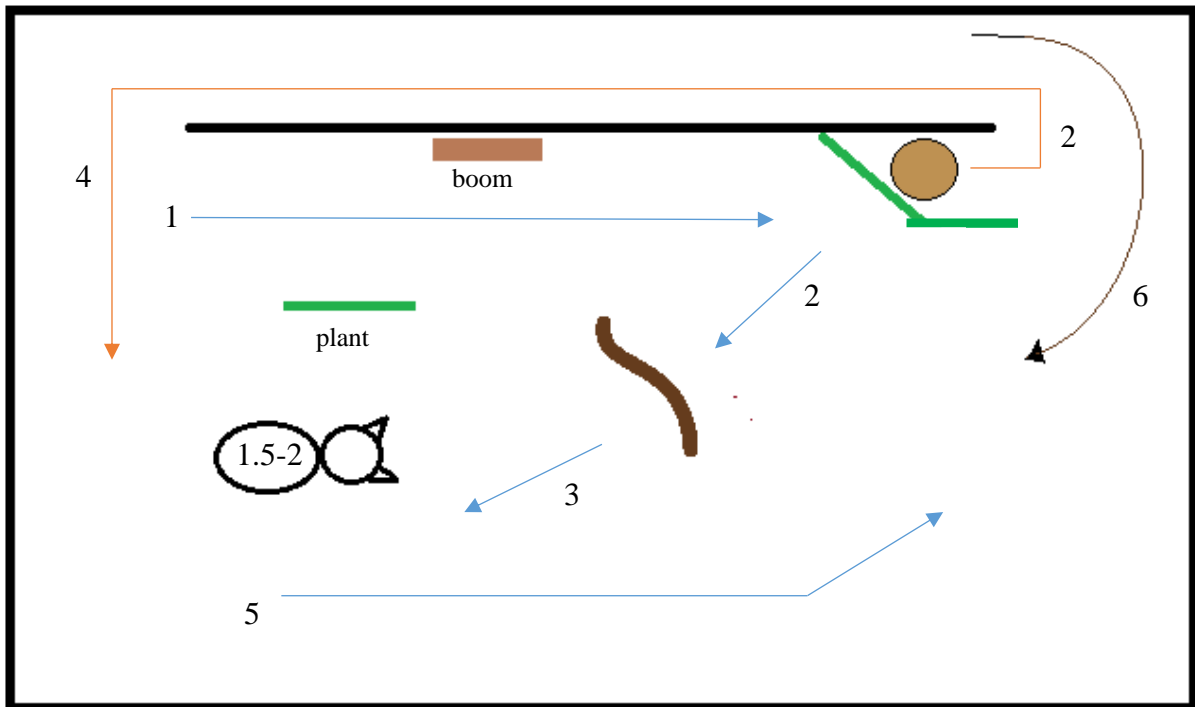
Personages: H: Kuzco, Yzma, Kronk en Pacha

N: eekhoorn, panter(s), geluidenmaker(s)

Materiaal: A: ballon en punaise, nagemaakte eikel, net

D: planten waarachter eekhoorn zit → iets vanachter aan plakken zodat het recht kan staan, wat andere planten, een boom, soort van stronk of iets anders waar Kuzco over kan vallen → tak aan de grond plakken

Eventuele opstelling:



- : route Kuzco
- : route eekhoorn
- : route Pacha

- Tijdsverloop: 1) Kuzco alleen → komt eekhoorn tegen  
| panter gaat rustig liggen op aangegeven  
| plaats
- 2) Kuzco wandelt weg, eekhoorn verdwijnt
- 3) Kuzco valt naast panter
- 4) eekhoorn komt langs andere kant terug  
tevoorschijn met ballon
- 5) Kuzco loopt weg
- 6) Pacha komt tevoorschijn en redt Kuzco

(Verteller: Vorige keer zagen we hoe Pacha Kuzco als lama ontdekte op zijn kar. Kuzco vertrok alleen naar de jungle op weg naar zijn paleis, ondanks Pacha's waarschuwingen.)

Kuzco: Haha, *enge jungle*, pfft. Oh nee, een blad. Oeh, wat een enge boom, ik ben zo bang. Ik, de weg nooit vinden, alsjeblieft, ik ben de keizer: ik ben geboren met een onovertroffen oriëntatievermogen. Oké ...

*Kuzco kijkt even rond om te zien waar hij naartoe moet, maar dan komen er van achter de plastic 'enge geluiden' (wolvengehuil en nog wat andere shit). Kuzco voelt zich klaarblijkelijk al een stuk minder op zijn gemak. Hij wandelt op zijn hoede nog wat verder, maar dan beginnen wat planten voor hem te bewegen. Kuzco maakt een bang geluidje neemt wat stapjes terug. De eekhoorn komt ineens tevoorschijn van achter de planten, Kuzco schrikt met een gilletteje. Direct daarna bekijkt hij de eekhoorn geïrriteerd. Terwijl dit gebeurt is/zijn er waar Kuzco begon met wandelen rustig (een) panter(s) komen liggen (om te slapen).*

Kuzco: Wat moet jij hebben!?

*Eekhoorn brabbelt wat en biedt vriendelijk een eikel aan.*

Kuzco: Ooh voor mij? Hoe lief, ik weet niet wat ik moet zeggen.

*Eekhoorn is duidelijk geflatteerd en giechelt wat. Kuzco gooit boos de eikel tegen de kop van de eekhoorn.*

Kuzco: Opzouten, mormel!

*Eekhoorn wrijft over zijn hoofd van de pijn, Kuzco draait zich om en steekt zijn tong uit (als dit al gaat met de lama accessoires) met een brrrrr-geluid (vind geen klanknabootsing die het tegoei beschrijft :D). De eekhoorn verdwijnt achter de plastic. Kuzco wandelt weg zonder te kijken en valt even daarna over een stronk en belandt naast de panter(s). Hij schrikt wanneer hij ze ziet en komt bang om zich heen kijkend terug recht. De eekhoorn komt langs de andere kant van de plastic terug tevoorschijn, nu met ballon en pincet. Hij blaast de ballon op en laat met een lach duidelijk zien wat hij van plan is.*

Kuzco: nee nee nee, niet doen, nee, nee ...

*De eekhoorn brabbelt tussendoor wat op een blije manier. Dan laat hij de ballon ontploffen. Kuzco kijkt rondom zich, de panters verroeren zich niet.*

Kuzco: Haaa!

*De panter(s) springen direct grommend recht. Kuzco loopt weg en wordt achtervolgd. Hij wordt na een tijdje in een hoek gedreven. Dan komt Pacha van achter de plastic tevoorschijn en gooit met een strijdkreet een net over de panter(s). Kuzco en Pacha vluchten samen weg en verdwijnen uit beeld.*

## Dag 6

TWEEDAAGSE

## Dag 7

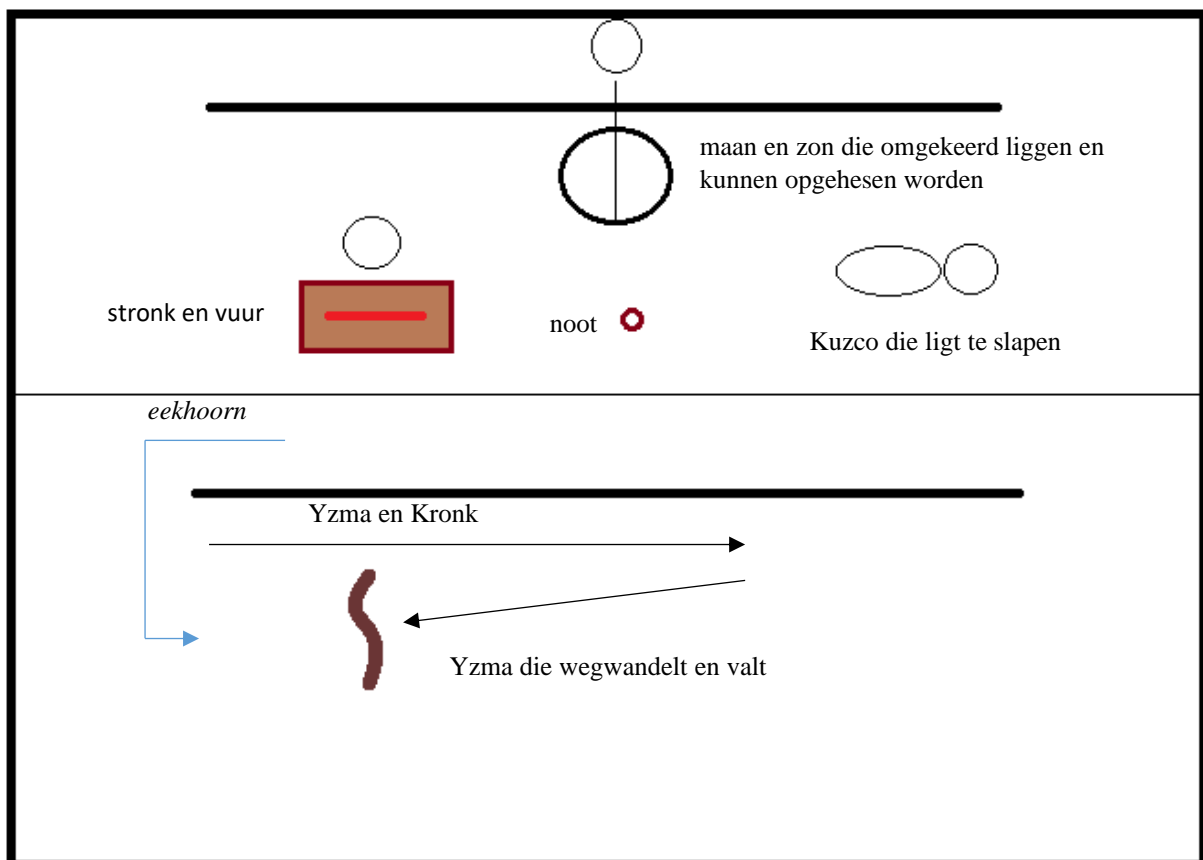
Personages: H: Kuzco, Yzma, Kronk en Pacha

N: eekhoorn van dag 5

Materiaal: A: noot, tekening van vuur dat rechtgezet kan worden, takje en groter stuk hout om vuur te maken, zon en maan, plakkaat met 'ondertussen ergens anders in de jungle' op

D: stronk of iets anders waar Yzma over kan vallen (zelfde als dag 5)

Eventuele opstelling:



*Pacha is met een takje op een groter stuk hout vuur aan het maken, Kuzco zit verveeld naast hem.*

Pacha: Je was helemaal de foute richting uitgegaan weet je ...

Kuzco: Wel, daar hadden we van gespaard kunnen blijven als jij direct had gedaan wat ik beval ... Maar ach, nu je hier bent kan je mij leiden naar het paleis, dan verandert Yzma mij terug in een mens en kan ik beginnen met de constructie van *Kuzcotopia!*

Pacha: Ok, ik denk dat we wat fout begonnen zijn ... Ik denk gewoon dat als je er eens diep over na zou denken, je zou beslissen om je pretpark ergens anders te zetten.

Kuzco: En waarom zou ik dat doen?

Pacha: Omdat, je diep vanbinnen je zou realiseren dat je een volledig dorp uit hun huis zet, alleen voor jou.

Kuzco: En dat is ... slecht?

Pacha: Haha, wel ja! Niemand is zo harteloos ...

Kuzco: Uhu, breng me nu maar terug. – *stapt weg*

Pacha: Wat, wacht! Hoe kan je zo zijn!? Al waar je om geeft is je zomertehuis bouwen en het vullen met dingen voor jÓú!

Kuzco: Euh ja, bingo, voor mij. Iedereen anders in het rijk snapt het, jij bent de enige die niet met het programma mee lijkt te zijn. Eé, Pa-cha?

Pacha: Weet je wat, op een dag ga je jezelf helemaal alleen vinden, en je zal niemand anders dan jezelf hebben om de schuld te geven ...

Kuzco: – *weet eerst even niet wat zeggen* – Bedankt voor dat, je hebt me tot diepe meditatie gebracht. Nu, voor de laatste keer beveel ik je om me te leiden naar het paleis.

Pacha: Het lijkt mij dat je hier vast zit, want tenzij je van gedacht verandert, neem ik je niet terug naar het paleis ...

Kuzco: – *fluistert met een gek stemmetje* – want tenzij je van gedacht verandert, neem ik je niet terug naar het paleis, mi mi mi, me me me.

*Kuzco gooit de noot die voor hem ligt tegen Pacha's hoofd. Hij verschiet wanneer Pacha zijn hoofd boos draait naar hem.*

Kuzco: – *praat zacht* – Ik heb niks gedaan ... Iemand is dingen aan het gooien ... Ga je nu een vuur bouwen of wat?

*Wandelt weg en gaat een eindje verder liggen om te slapen. Hij kijkt nog even om naar Pacha en zucht geïrriteerd.*

Pacha: – *zucht* – hij gaat nooit van gedacht veranderen ...

*Pacha slaagt erin een vuur te maken (plakkaatje met vuur wordt rechtop gezet), hij warmt zijn handen.*

*Janneke Maan wordt met een touwtje opgeheven door iemand achter de plastic om te laten zien dat het nacht is. Kuzco bibbert hevig van de kou. Pacha ziet dit en gaat zijn poncho over Kuzco leggen. Het bibberen stopt en Kuzco kijkt met een schaamtevolle blik naar Pacha die terug naar het vuur wandelt. Daarna gaat Pacha ook slapen.*

*De maan gaat terug naar beneden en de zon gaat op, het vuur wordt terug neergelegd (gewoon door Pacha die wroet of opstaat). Pacha staat op en gaat zijn gezicht wassen in de kom met water. Kuzco staat ook op, pakt de poncho van Pacha in zijn bek en gaat naast hem zitten. Hij reikt een poot met het kledingstuk vast uit naar Pacha.*

Kuzco: Dank je ...

Pacha: Oh ... geen probleem.

Kuzco: voelt als wol ...

Pacha: Ja ...

Kuzco: Alpaca?

Pacha: Ja, correct.

Kuzco: Ah ja, dacht ik wel ... Goed kledingstuk.

Pacha: Jep ... Mijn vrouw maakte het.

Kuzco: Oh, ze naait?

Pacha: Breiwerk, vooral ...

Kuzco: Breiwerk ... Knap ...

Pacha: Merci ...

Kuzco: Dus ... Dus ik was aan het denken ... Als we zijn aangekomen, dat ik ... ik bedoel, er zijn veel bergtoppen, en misschien dat ik ... je weet wel ...

Pacha: Ben je nu aan zeggen ... Dat je van gedacht bent verandert?

Kuzco: Oh, wel ik euh, nja nja ...

Pacha: Want je weet dat dat betekent dat je iets goed doet voor iemand anders?

Kuzco: Oh dat weet ik, ja ...

Pacha: En dat is oké voor jou?

Kuzco: Ja hoor.

*Pacha kijkt diep bedenkend in Kuzco's ogen.*

Kuzco: Wat?

*Pacha steekt zijn hand uit. Kuzco wilt hem een hand geven maar Pacha trekt de zijn terug.*

Pacha: Niet schudden, tenzij je het meent.

*Pacha steekt z'n hand terug uit. Kuzco denkt even en geeft dan toch zijn hand. Er komt een lach op Pacha's gezicht en hij schudt vastbesloten Kuzco's poot. Pacha staat op en doet zijn poncho terug aan.*

Pacha: Okido, laten we je terugbrengen naar het paleis. Oh trouwens, bedankt.

*Pacha begint met wandelen, Kuzco blijft nog staan.*

Kuzco: – met een ondeugende toon – Nee ... Jij bedankt ...

*Kuzco volgt en ze verdwijnen beiden achter de plastic.*

*Iemand komt met het bord voor het toneel gelopen en het toneel wordt snel veranderd*

*Yzma zit op Kronks rug, ze zijn op pad.*

Yzma: Ok, stop even hier Kronk, ik begin moe te worden. Pfoe, even beentjes strekken.

*Yzma zwaait wat overdreven met haar benen en beweegt zo wat, maar valt dan over een stronk en belandt plat op haar buik. Kronk merkt het niet op omdat hij aan het verkennen is – vormt met zijn handen een verrekijker en kijkt zo wat in het rond.*

Yzma: Haaaa! Verdomde jungle!

*Eekhoorn komt tevoorschijn van achter plastic en biedt zijn noot weer vriendelijk aan met wat eekhoorn-gebrabbel.*

Yzma: BOL HET AF!

*Eekhoorn schrikt en loopt weg tot achter Kronk, hij reclameert tegen Kronk in het eekhoorns.*

Kronk: Ja, vertel mij wat ... Nee nee, het ligt niet aan jou, ze is niet de gemakkelijkste persoon om een band mee te starten. D'r is een muur daar, ik zeg het je.

Yzma: Kronk, ben je nu aan het praten tegen die eekhoorn?

Kronk: Ik was een junior eekhoornvertaler, verloren jeugdpassie, je weet wel. Ga verder.

*Eekhoorn begint terug te praten.*

Yzma: Aaah, waarom ik, waarom ik?! – wandelt weg

Kronk: Het hoeft niet altijd over jou te gaan, weet je. Deze eekhoorn heeft het niet gemakkelijk gehad, blijkbaar heeft een pratende lama serieus gemeen gedaan tegen hem ...

*Yzma loopt abrupt terug, nu vol interesse en duidelijk vals.*

Yzma: Pratende lama? Alsjeblieft, ga door ...

*Eekhoorn brabbelt boos wat.*

Kronk: Euhm, hij wilt niet echt met jou praten ...

Yzma: Wel, vraag *jij* het hem dan.

Kronk: – *zucht* – ik kan geen kant kiezen zeker ... Euhm, eek eek eek, hoorn eek, hoorn eek hoorn?

*De eekhoorn begint te vertellen en doet dit met uitgesproken gesticulaties (beeldt uit wat er gebeurd is met hem en Kuzco), Kronk knikt ondertussen begripvol. Yzma komt langzaam dichterbij luisteren, maar de eekhoorn krijgt het in het oog; hij stopt met praten en kruist koppig zijn armen/poten.*

Kronk: Euhm, kan je ons wat ruimte geven hier?

Yzma: Excuses ...

*Yzma zet stap achteruit, eekhoorn doet teken dat ze nog verder weg moet.*

Kronk: Nog wat meer.

*Yzma gaat geïrriteerd een heel eind verder staan.*

Yzma: Hoe is dit!?

Kronk: Ja da's goed.

Yzma: Vraag hem dan nu waar de pratende lama naartoe ging!

Kronk: Eum, Hoornie eek, eekie eekie?

*Eekhoorn wijst gedecideerd naar ergens achter de plastic. Kronk kijkt naar Yzma en wijst dezelfde kant uit.*

Yzma: Let's go!

*Yzma springt op Kronks rug en ze verdwijnen achter de plastic. De eekhoorn verdwijnt langs de andere kant.*



## Dag 8

Personages: H: Kuzco en Pacha

N: Klaasman the White

Materiaal: A: misschien iets op de grond waar ze op stappen voordat ze stilvallen

D: paleisstuk achter de plastic dat er deels boven te zien is

Verteller:

Kuzco: Eindelijk, mijn geliefde paleis is terug in zicht. Binnen een paar dagen is alles terug hoe het moet zijn!

Pacha: Jep, enkel dit bos nog door en we komen op een pad recht naar het paleis.

*Pacha komt abrupt tot stilstand, hij verandert niet meer van pose, enkel zijn mond kan nog bewegen. Kuzco heeft het niet direct door en wandelt even door.*

Pacha: Euh ... Kuzco, wacht eens even, er is iets mis; ik kan me niet meer bewegen, ik zit helemaal vast!

Kuzco: Wat? Je bent ermee aan het spelen hè, de almachtige Kuzco neem je niet zo gemakkelijk in de maling hoor. Vanbuiten ben ik dan wel een lama, maar vergeet niet dat er hier vanbinnen nog steeds niets dan keizerlijke genialiteit zit.

Pacha: Nee, Kuzco echt, geloof me! Ik weet niet wat er aan de hand is maar ... – *probeert gefrustreerd te bewegen maar krijgt zich niet meer dan een paar centimeter verroerd* – Aaah! Ik krijg geen poot meer verzet!

Kuzco: Goed goed, ik speel wel even mee, je hebt geluk dat ik goed gezind ben nu we zo dichtbij zijn ... Weet je, je acteertalenten zijn zeker niet slecht, maar kan je nog in je rol blijven als ik ... dit doe? En dit? Eeeeeen dit?

*Kuzco probeert van alles om Pacha te laten bewegen: in zijn gezicht porren, kietelen, doen alsof hij komt aanlopen om Pacha uit de weg te rammen ... Hij wordt al snel zelf gefrustreerd en begint hem meer te slagen dan te porren of loopt echt tegen hem aan. Ondertussen blijft Pacha natuurlijk protesteren, na een goeie stoot in zijn buik is hij het beu:*

Pacha: Wil je nu verdomme eens ophouden?!

Kuzco: Wacht ... Je kan echt niet meer bewegen?

Pacha: Eindelijk! Het dringt dan uiteindelijk toch door in je keizerlijke hoofd ... Wil je me nu eindelijk ook helpen?

Kuzco: Maar, hoe kan dat? Is dat iets dat jullie boerenfolk wel meer hebben? Raar volkje toch hoor, jullie ...

Pacha: Ik weet echt niet hoe dit komt, ik heb nog nooit zoiets meegemaakt ... Ik weet alleen dat ik me echt geen twee centimeter meer kan verroeren. Kan je misschien eens mee proberen om mijn voet op te heffen? Misschien heeft het iets met de grond te maken ...

*Kuzco denkt even en er komt een lachje op zijn gezicht.*

Kuzco: Hmm, ik denk niet dat ik daar veel zin in heb.

Pacha: Komaan man, doe nu even normaal en steek een handje toe, ik zit hier met een serieus probleem!

Kuzco: Nop, geen nood aan, ik heb nog wel een tochtje te gaan.

*Kuzco begint verder te wandelen.*

Pacha: Wacht, je gaat me hier achterlaten?

Kuzco: Wel, ik was van plan om je voor de rest van je leven in de kerker te gooien, maar dit werkt precies ook wel voor mij.

Pacha: Ik dacht dat je veranderd was!? Je hebt een belofte gemaakt!

Kuzco: Wel, ik moest toch iets zeggen om je mee te krij... – *Kuzco zit plots ook vast* – ... Hahaha, hey Pacha makker, moet je nu eens iets weten ... Ik dacht dus juist mijn geweldige mop te onthullen en je met al mijn macht ten hulp te komen schieten, maar blijkt hier nu dat ik zelf nogal euh, met een probleempje zit. Maak dat mee, haha! Dus euh ... kan je zorgen dat je daar snel klaar bent zodat je me hier kan helpen?

Pacha: Waarom zet ik mijn leven ook op het spel voor zo'n egoïstisch joch als jij!? Ik had je ook gewoon kunnen laten opeten in die jungle, weet je, dan waren al mijn problemen ook ineens opgelost!

Kuzco: Wel dat maakt je dan ineens lelijk én dom.

Pacha: Van het moment dat we hier uit geraken, lossen we dit op de goeie oude manier op, vuist tegen lamapoot.

Kuzco: Perfect voor mij! Pak al je vrienden ineens mee, ik kom ook alleen!

Klaasman: WOEHAHAHA! Daar moet je je geen zorgen om maken, jullie komen hier toch nooit uit! – *komt tevoorschijn* – Niemand ontsnapt uit de handen van de alma... – *struikelt over zichzelf, komt onhandig terug recht, maar neemt dan originele postuur terug aan* – van de almachtige tovenaars Klaasman the White!

Kuzco: Nooit van gehoord, en ik ben de keizer dus dat wilt wat zeggen. Je weet niet waar je mee aan het spelen bent, loser. Ik heb geen tijd voor jouw spelletjes. En maak me nu snel los zodat ik die dikke daar een muilpeer kan verkopen!

Klaasman: HAHHAHAHA, moedige speech voor iemand in jouw situatie! Ooit stond ik boven zo'n miezerige keizer als jou in de rang, maar ... Atsjie! Maar die tijden zijn ... Atsjie! O mannekes de pollen zijn hier toch serieus hun werk aant doen zelle. Oef, oké het is terug in orde ... Maar die tijden zijn lang vervlogen. Allemaal door die verdomde mode-idealen ...

Pacha: Sorry, maar kan u ons alstublieft vertellen wat we misdagen hebben? Ik ben er zeker van dat we wel iets kunnen uitwerken als we even onderhandelen ... En zei u nu juist mode-idealen?

Klaasman: Jazeker! Vroeger, toen ik er nog uitzag als een echte tovenaars, respecteerde en vreesde iedereen mij, maar nu, nu mijn lange baard en tovenaarslokken verloren

zijn, kijkt niemand meer naar me om ... Gelukkig is die tijd nu voorbij, eindelijk heb ik de juiste formule ontwikkeld om mijn wilde haren terug te laten groeien. En ja, je raadt het juist: jullie zijn de laatste ingrediënten! HAHAHA-choo!

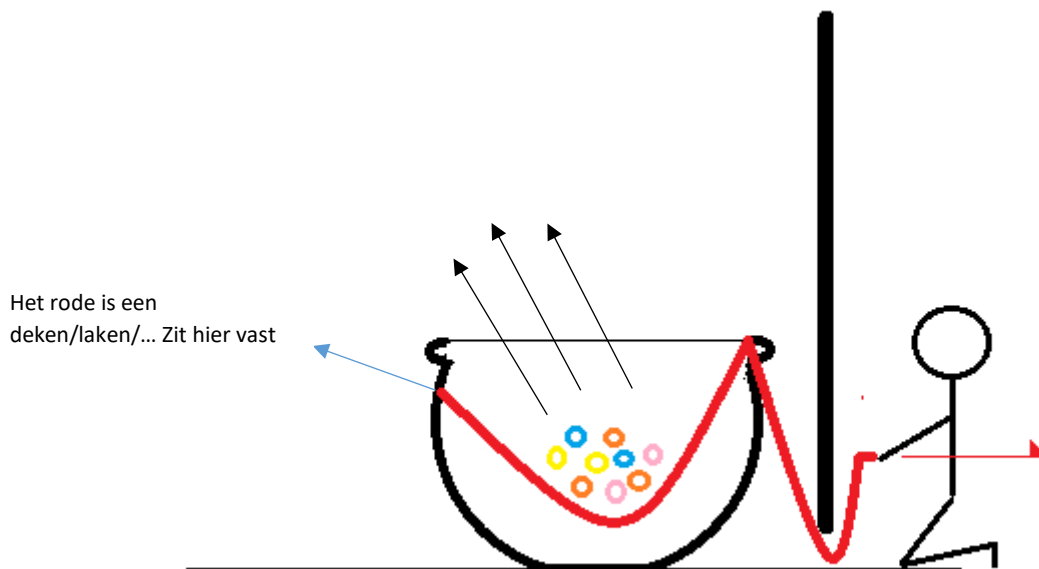
*De tovenaars slaat zijn handen bijeen en Kuzco en Pacha vliegen op elkaar in, daarna vallen ze buiten bewustzijn neer op de grond.*

## Dag 9

Personages: H: Kuzco en Pacha ('aaneen gebonden' met touw)

N: Klaasman the White, moeder van Klaasman (we zullen ze Maria noemen, voor de gemakkelijkerheid), persoon die aan laken trekt en het 'kooksignaal' geeft.

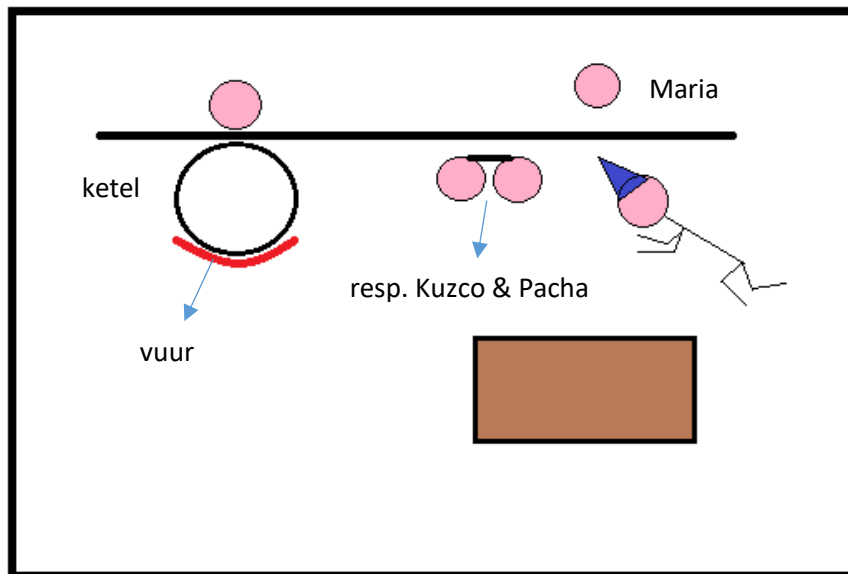
Materiaal: A: koekje, touw, ketel (of grote kookpot) + inhoud (wat balletjes ofzo) met mechanisme in zodat de toverdrank kan 'ontploffen':



Er gaat dan wel ofwel een gat moeten gemaakt worden in de plastic om in een rechte lijn te trekken, ofwel gaat nog iemand anders zijn hand juist boven het onderste punt moeten houden zodat de plastic niet naar boven wordt getrokken.

D: tafel met wat 'kookingrediënten' van Klaasman op tafel waarop wat ingrediënten voor de toverdrank staan, getekend vuur om voor de ketel te zetten om te symboliseren dat deze aan het opwarmen is

Eventuele opstelling:



*Kuzco en Pacha zijn aan elkaar vastgebonden en naast hen is Klaasman the White enorm luid aan het snurken. Een schelle vrouwenstem komt van achter de plastic:*

Maria: Klaas! KLAAS!

*De tovenaar schrikt verward wakker.*

Klaasman: Wat moeder?

Maria: Wil je verdomme je sokken nou eens opruimen! Is het nog niet erg genoeg dat meneer overal kikkerdril rondslingert, moet ik achter zijn rug ook zijn andere rommel zitten opruimen! Ik zal je eens wat zeggen jongeman; geen dessert voor jou vandaag!

Klaasman: Ma, hoe vaak moet ik je het nog zeggen, ik ben al 124 jaar volwassen, stop met me te behandelen als een kind!

*Klaasman wandelt tijdens deze zin weg uit beeld – moet van de discussie dus enkel bovenstaande zin kennen. Kuzco en Pacha praten met licht gedempte stem tegen elkaar.*

Kuzco: Wat moeten we doen!? Je hebt hem gehoord, vanaf dat zijn vogellever gebakken is gaan wij mee in zijn toverpot, levend! Die man is gek, we gaan eraan!

Pacha: Wacht, ik heb een plan, misschien geraken we hier nog wel weg. Luister even ...

*Pacha fluistert iets in Kuzco's oor terwijl de discussie tussen Klaasman en zijn moeder verdergaat. Af en toe fluistert Kuzco ook iets terug.*

Klaasman: En noem me bij m'n tovenaarsnaam, ik heb gasten!

Maria: O meneer de grote tovenaar is weer aan het spreken hoor ... Je zou toch verwachten van een man van 144 jaar dat hij niet meer bij z'n moeder zou hoeven te wonen!

Klaasman: Maa-aaaa, tovenaarsburchten zijn heel duur vandaag de dag, ik ben gewoon aan het wachten tot de vastgoedprijzen wat zakken!

Maria: Misschien moet je eerst eens leren zorg te dragen voor je spullen, je vorige burcht is ook al ontploft! Je kan trouwens niet eens je sokken sorteren, hoe ga je zo'n kasteel proper houden? En die toon van jou vind ik ook helemaal niks!

Klaasman: Die burcht is ontploft door een dapper gevecht me...

Maria: Ik hoef je excuses niet meer, naar je kamer!

Klaasman: AAAH, ik heb er genoeg van!

*Soort magisch geluidje en een kreun van de moeder. Klaasman komt al etend van een koek terug in beeld.*

Klaasman: Ook een stukje van m'n moeder hebben?

*Kuzco en Pacha trekken een vies gezicht.*

Klaasman: Ha, je kreeg toch niets!

*Een kookbelletje gaat (of een ander signaal, iemand kan ook gewoon van achter de plastic 'ping!' roepen).*

Klaasman: Aha! Tijd voor het volgende ingrediënt.

*Klaasman pakt iets vanop de tafel en wandelt naar de ketel. Pacha steekt op het juiste moment zijn been verder uit zodat de tovenaar erover struikelt, deze valt neer juist voor de kookpot. Kuzco verzamelt wat speeksel en spuwt in de kookpot.*

Klaasman: – komt maar langzaam recht – Nee! Wat heb je gedaan!? Als de ingrediënten in een foute volgorde worden toegediend, dan ...

*De drank 'ontploft' en een heel deel van de inhoud komt op Klaasman terecht. Klaasman laat nog even een pijnkreet horen en bezwijkt dan.*

Pacha: Snel, de sleutel!

*Pacha en Kuzco bewegen aan elkaar vastgebonden naar de tovenaar en gebruiken 'de sleutel aan diens zij' (hoeft zelfs niet echt iets aan zijn zij te hangen) om los te geraken.*

Pacha: En nu wegwezen zou ik zeggen!

*Ze lopen een eindje verder weg.*

Kuzco: Ow yeah! Eén machtige tovenaar uitgeschakeld!

*Kuzco en Pacha geven elkaar een vuistje.*

Kuzco: Hoe wist je eigenlijk dat dat ging gebeuren?

Pacha: Die ouwe gek was niet zo zorgvuldig met het verbergen van zijn formule. Vaak legde hij die gewoon ergens neer of kon ik meelesen als hij ermee bezig was. En toevallig las ik zo dat als er in deze fase van de bereiding bepaalde stoffen op een foute manier werden toegediend, het brouwsel kon ontploffen ...

Kuzco: En hoe wist je dan dat erin spuwen ging werken?

Pacha: Wel, voor een groot deel was dat een gok, maar ik had wel gedacht dat de vieze slijmbrij die uit jouw mond komt voor spektakel zou zorgen.

Kuzco: Normaal gezien zou ik je nu dooreen rammen zoals daarvoor afgesproken, maar eum ... met alles dat je zo, weet je, voor mij zowat gedaan hebt, ga ik daar, nu ja, op terug komen ...

Pacha: Ben je nu ... dankbaar?

Kuzco: Hmm njaa dankbaar, ik weet niet, misschien meer van, nja ...

Pacha: Ik wist het!

Kuzco: Wist wat?

Pacha: Er zit toch iets goed in jou!

Kuzco: Na-ah.

Pacha: Toch wel.

Kuzco: Na-ah.

Pacha: Best zeker van wel.

Kuzco: Oké dan, heel soms misschien, maar raak er maar niet aan gewoon, ik blijf de koelste keizerlama aller tijden.

Pacha: Juist, oké dan. Ik denk wel dat we best eens doorgaan, want nu we weten dat het niet veilig is om door dit bos te reizen, hebben we nog een hele tocht voor ons.

## Dag 10 - 's morgens

Personages: H: Kuzco, Yzma, Kronk en Pacha

N: /

Materiaal: A: /

D: /

Verteller: Kuzco en Pacha zijn op een haar na kunnen ontsnappen van de boze tovenaars Klaasman en hun tocht naar het paleis zal nu een aantal dagen langer duren dan verwacht. Ondanks dit is de sfeer tussen de twee beter dan ooit.

*Kuzco zit op de rug van Pacha en zingt vol uitlevingsvermogen I believe I can fly, hij stopt met zingen om te zeggen dat Pacha zijn lijntjes niet doet. Hij doet ze eerst voor (bv. met een hoog stemmetje de 'touch the sky' herhalen als back vocal, of gewoon wat geluidseffectjes) en begint dan terug met zingen, nu doet Pacha wel mee.*

Pacha: ... We zullen hier even pauze nemen. Ik ga even het terrein verkennen, ik ben nog maar één keer langs dit pad gekomen, en dat was al een hele tijd geleden, dus het kan geen kwaad om even te checken of alles nog hetzelfde is gebleven.

Kuzco: Okido, ik ga daar de boompjes even wateren.

*Pacha verdwijnt, Kuzco loopt neuriënd een klein eindje verder, maar stopt dan omdat hij iets hoort.*

Kuzco: Wacht, is dat nu ...

*Kronks spanningsliedje van de derde dag is te horen van achter de plastic, dan Yzma die zegt dat hij er mee moet stoppen. Ze komen tevoorschijn.*

Kuzco: Ik ben gered! Kronk! Yzma! Wie had gedacht dat ik ooit zo blij zou zijn jullie te zien!

Yzma: Oh! Haha, wat een toeval ... Uwe hoogheid, we waren u aan het zoeken. U moet wel vermoeid zijn ... Kom hier, dan draagt Kronk u terug naar het paleis ...

Kronk: Dag meneer lama! Hij ziet er vriendelijk uit, van waar ken je hem, Yzma?

*Tijdens het verdere gesprek van Kuzco en Yzma zie je duidelijk dat Kronk eerst diep nadenkt en dan doorheeft dat de lama Kuzco is.*

Kuzco: Wacht ja, ik ben nog een lama ... Yzma, hoe wist jij dat ik Kuzco ben?

Yzma: Oh euhm ... De geruchten gaan al de ronde hè ... En er is nog veel van je gezicht hetzelfde gebleven hoor, kom nu maar gewoon hier!

Kuzco: Hier klopt iets niet ... Jij bent ontslagen, en absoluut geen goed mens, dus waarom zou jij komen zoeken naar mij? En kijk eens goed, dit is een lamagezicht, er is niks over van mijn prachtige mannengezicht!

*Kuzco is duidelijk veel terughoudender geworden, voorzichtig neemt hij al wat stapjes terug.*



Yzma: U betekent meer voor mij dan je denkt hoor, keizer. Doe nu niet moeilijk en kom hier, dan is dit allemaal over ...

Kuzco: Nee nee, het begint door te komen, hoe kon ik zo stom zijn ... Kronk, de maaltijd die je de laatste keer voor mij had gemaakt was heerlijk, had je de drankjes ook zelf gemaakt?

Kronk: Ha dank je, dank je, ik had er ook veel werk in gestoken. Voor de drankjes moet je Yzma danken, die kwamen uit haar lab ...

Yzma: Kronk, IDIOOT!

Kronk: wat? Oooh, whoops ...

Kuzco: Ik wist het! Dank je wel Kronk, ik wist wel dat je nooit zou liegen over je kookkunsten. En als je me nu wil excuseren, ik moet een vriend zoeken die me écht naar het paleis gaat brengen.

Yzma: Aaaargh, verdomd verwend joch! Kronk, grijp hem!

*Kronk schiet in actie en probeert Kuzco vast te grijpen, Kuzco kan ontwijken en leidt hem af met 'kijk daar, een dode vogel' en kan weglopen. Kronk achtervolgt hem en Yzma volgt iets later ook, ze verdwijnen allen achter de plastic.*

Kronk: Haha, ik heb hem, dode vogel, goeike, moet ik onthouden.

Kuzco: Pacha! Pacha! Snel, noodgeval hier, we moeten direct door!

*Pacha komt in beeld.*

Pacha: Kuzco?

*Kuzco komt terug in beeld.*

Kuzco: Daar ben je! Vlug, we moeten hier zo snel mogelijk weg, geen tijd om het uit te leggen! *Ze lopen samen weg en verdwijnen terug uit beeld. Kronk en Yzma komen terug in beeld. Yzma zit al terug op Kronks rug.*

Yzma: Sneller Kronk! We moeten voor hun het paleis bereiken!

*Lopen ook terug uit beeld.*

Verteller: En zo begint de race naar het paleis. Zullen Kuzco en Pacha erin slagen Kuzco terug in een mens te veranderen en zijn rechtmatige positie als keizer terug te winnen, of neemt Yzma het definitief over? Het antwoord zullen we vanavond krijgen bij het kampvuur.

## Dag 10 - 's avonds

Personages: H: Kuzco, Yzma, Kronk en Pacha

N: evt. oude man dag 1

Materiaal: A: scène 1: dierenkleding Yzma, twee zwaarden, bezemstok, wat gelabelde flesjes voor in de kist, tegengif dat ergens bereikbaar aan Yzma kan gehangen worden, verhoogje

scène 2: balletje, blad met 'enkele dagen later' op

D: scène 1: paleisstuk, Yzma's lab (zie dag 2), kist onder tafel zodat Kuzco en Pacha ergens kunnen zoeken naar transformatiedrankjes, ergens waar Kuzco op kan gaan staan

scène 2: paleisstuk, troon, plan Kuzcotopia

*De stemmen van Kuzco en Pacha zijn te horen van achter de plastic, ze hijgen van vermoeidheid.*

Kuzco: Als ik me niet vergis ... Moet hier ergens dat geheime lab zijn ... Aha, booya!

*Ze komen in beeld en lopen naar de tafel, Kuzco doet de kist open.*

Kuzco: Hier zou het ergens moeten liggen, Pacha, help je even; er zit nogal veel in ...

*Kuzco geeft wat flesjes aan Pacha, die bekijkt ze één voor één.*

Pacha: Schildpad, nee, walvis, ook niet ideaal, varken, dat komt er al dicht bij, koe ... Nop, hier zit niks bruikbaar bij ...

Kuzco: De rest hier is ook niks, hoe kan dat nu? Er moet hier toch af en toe iets misgaan, hoe kan er dan geen tegenmedicijn zijn?

Yzma: Zoek je misschien dit?

*Yzma komt tevoorschijn, gevolgd door Kronk. Ze heeft een flesje vast met een stokventje op getekend.*

Kuzco: Hoe kan dat? Hoe komen jullie hier eerder dan ons?

Kronk: – *doet voor wat hij zegt* – Elke dag honderd squats, 10 km hardlopen en vooral: Kronks zelfgemaakte spinaziepasteitjes!

Yzma: En een prachtige lijn langs mijn kant. – *gaat even over haar middel*

*Kuzco's en Pacha's gezichten vertrekken van afschuw met bijhorende afkeurende geluidjes.*

Yzma: – *kijkt geïrriteerd* – Blij dat ik die twee vanaf straks nooit meer ga hoeven te zien. Goed, op naar het hoofdspektakel! Maak jullie klaar voor jullie laatste momenten op aarde. Kronk, jij pakt de boer, deze keer zorg ik zelf dat er korte metten gemaakt wordt met de keizer. Klaar voor een ritueel zwaardgevecht, Kuzco?

*Yzma haalt twee zwaarden tevoorschijn en gooit er één voor Kuzco's poten*

Kuzco: Wacht, ik kan zo toch niet vechten, ik heb niet eens vingers! Yzma, ik weet dat ik niet echt eerlijk ben geweest tegenover jou, maar wil je me nu echt doden!?

Yzma: Ach, zie het gewoon zo: je bent deel van een exportproject, we moeten je laten gaan, onze werkovereenkomst komt tot z'n einde ...

Kronk: Haha, dat lijkt op wat hij zei tegen jou toen je ontslagen werd.

Yzma: Ja, Kronk. Dat wordt wrede ironie genoemd, zoals mijn afhankelijkheid van jou. Nu, laat het festijn beginnen!

*Kronk loopt naar Pacha, deze loopt in het rond om Kronks armbalans te ontwijken. Yzma gaat met haar hand over haar zwaard en doet wat oefenbewegingen.*

Pacha: Kuzco, ik denk dat we met problemen zitten! Wat doen we?

Kuzco: Ik zit hier zelf iets te hard in de penarie om iets te doen! Zorg dat ik terug mens wordt, ik ben beter met het zwaard dan Yzma!

Yzma: – *breed grijnzend* – Dat zullen we nu direct zien.

*Yzma zet een paar stappen richting Kuzco en maakt een buiging om het duel te starten, ze zet zich in positie. Pacha loopt weg tot achter de plastic met Kronk achter zich.*

Kuzco: Pacha!

Pacha: – *van achter de plastic* – Hou nog even vol, ik ben aan het denken!

Yzma: Geen buiging terug? Blijkbaar zijn ze gefaald met je opleiding.

*Kuzco lijkt zich wat te vermennen en pakt klunzig zijn zwaard vast. Het zwaardgevecht begint, Kuzco raakt na een tijdje zijn zwaard kwijt, Yzma vermaakt zich duidelijk. Kuzco ontwijkt wat en klimt ergens hogerop.*

*De aandacht wordt afgeleid door Pacha en Kronk die in volle snelheid terug tevoorschijn komen. Kronk zit Pacha op de hielen maar Pacha gaat met opzet liggen en Kronk valt over hem. Pacha gaat snel op Kronk zitten en houdt zijn arm in een greep.*

Pacha: Laat je zwaard vallen of ik breek zijn arm, en daarbij stop ik niet!

Kuzco: – *kan zijn opluchting niet onder controle houden* – Go Pacha! – *herpakt zichzelf* – Euhm, goed gedaan maat.

Yzma: Kronk ... IDIOOT! Waarom maakte ik ook wéér de fout om te denken dat ik iets aan jou had. Maar het is niets, nu ik voorgoed mijn positie als keizerin ga kunnen verzekeren, heb ik geen nood meer aan complete LOSERS als jou ... En ik zal nog wat zeggen, ik wálg van je spinaziepasteitjes!

*Kronk kijkt eerst geschokt, dan droevig en dan doet hij zijn ogen dicht en keert zijn gezicht weg.*

Yzma: Vooruit, waar wacht je nog op? Breek zijn arm maar; ik kan jullie beiden wel aan.

*Pacha kijkt kwaad naar Yzma, denkt even en laat dan Kronk los.*

Kuzco: Wat doe je nu? Hij wou je juist nog vermoorden!

Pacha: Ik denk niet dat hij dat ooit echt gedaan zou hebben, het kan zijn dat ik een grote fout maak, maar ik kan niet anders ...

Kronk: – *staat rustig op* – Bedankt, ik weet nu wat ik moet doen.

*Kronk fluistert iets in Pacha's oor, die knikt serieus. Kronk loopt op Yzma af, Yzma ontwijkt met gemak en geeft met de achterkant van haar zwaard een stoot op Kronks rug, Kronk valt, maar hij heeft het flesje uit haar zak kunnen grijpen – van Yzma's opzicht is het nog niet te zien dat hij het vastheeft.*

Yzma: Idioot.

Kronk: – *met lach op zijn gezicht* – zeg wat je wil, het maakt me niet meer uit. Kuzco, vang!

Yzma: Wat? Nee! Het tegengif!

*Kronk gooit het flesje, direct daarna zet Yzma woedend een stap dichterbij Kronk, pakt het heft van haar zwaard met twee handen vast, vloekt op Kronk en slaat hem bewusteloos met de achterkant. Kuzco loopt direct weg na het vangen van het flesje, hij verdwijnt snel achter de plastic. Yzma ziet Kuzco nog juist verdwijnen en laat een kreet van woede uit. Ze wilt Kuzco achtervolgen, maar er komt opeens luid gekreun van achter de plastic en ze stopt.*

*Tijdens dit alles is Pacha naar de kist gelopen en is hij erin aan het rommelen, hij kijkt ongerust op wanneer hij het gekreun hoort, hij komt recht met een drietal flesjes en zet deze op tafel (zonder zijn blik af te wenden van de plastic). Het wordt stil, Yzma en Pacha kijken beiden verwachtingsvol naar de plastic en wachten af.*

*Kuzco komt plots met een duikrol tevoorschijn.*

Kuzco: BOOYA! Kuzco back in town! Wanneer ik klaar met je ben, zal Kronkie daar veel hoger in rang staan dan jou!

Yzma: Een beetje zelfzeker zijn we hier, niet? Je bent ongewapend, denk je dat je mij zo aankan?

Pacha: Vergeet niet dat we hier met twee zijn!

Kuzco: Nee, je hebt al genoeg gedaan. Dit moet ik zelf afhandelen; ik heb mijn verantwoordelijkheden als leider, dat is iets dat ik van jou geleerd heb. Kan je mij die mengstok daar nog even passeren?

Pacha: Begrepen, uwe hoogheid! Hier!

*Pacha gooit de stok. Daarna begint hij met wat vloeistof van de verschillende flesjes bijeen te kappen en te mengen in een beker (dit gebeurt tijdens de verdere gebeurtenissen tussen Kuzco en Yzma).*

Yzma: Hahaha mijn mengstok? Idioot, wat kan je daarmee doen?

*Yzma begint op Kuzco af te stappen, maar Kuzco begint cool met zijn stok te draaien en Yzma kan niet anders dan even te stoppen en verbaasd kijken.*

Kuzco: Hmm, ik denk dat dit wel moet lukken eerlijk gezegd.

*Kuzco en Yzma beginnen terug te vechten, Kuzco speelt er wat mee en deelt altijd lichte stootjes uit om te tonen dat hij beter is, Kuzco brengt haar op haar knieën door een stoot op de*

*achterkant van haar benen en slaat het zwaard uit haar handen (of ze verliest die al in het gevecht). Kuzco zet zich klaar voor een finale slag.*

**OEFENEN!**

Kuzco: Dit is het dan, Yzma. Wanneer je wakker wordt zal je jezelf in de kerkers van het paleis vinden.

Yzma: Nee, wacht!

Kuzco: Geef me één goede reden waarom ik dit niet zou doen.

*Yzma begint een smeekbede (zie hieronder), jammerend buigt ze zich voor Kuzco en grijpt tijdens het spreken wat naar zijn voeten en benen.*

Yzma: Alsjeblieft Kuzco nee, geef me nog één kans, we hebben beide foute dingen gedaan, ik kan nog veranderen! Alsjeblieft, ik ken je al van toen je nog een baby was, denk aan alle tijd die we samen gespendeerd hebben! Ik word oud, ik heb al niet meer zoveel tijd over, laat me alsjeblieft niet de rest spenderen in die vieze kerkers!

*Kuzco krijgt door de smeekbede medelijden, hij laat zijn stok vallen en steekt zijn hand uit om Yzma recht te trekken, Yzma pakt deze aarzelend vast. Vanaf het moment ze omhoog getrokken wordt, komt haar ware aard terug boven, er verschijnt een lach en ze grijpt naar achter om een verborgen dolk te pakken. Pacha ziet al dat er iets mis is wanneer Yzma half recht is.*

Pacha: Nee, Kuzco!

*Kuzco's blik gaat naar Pacha en op dat moment wordt hij door Yzma op de grond geduwd. Diens dolk komt tevoorschijn en ze beweegt direct om Kuzco aan te vallen.*

Yzma: IK WIN!

*Pacha is vliegensvlug en kan de beker die hij bereid heeft nog op Yzma gooien voor ze haar aanval heeft kunnen voltooien. Kuzco grijpt deze kans om direct naar opzij te rollen en recht te komen, hij neemt terug een gevechtspositie aan, maar ziet dat Yzma nogal rare bewegingen aan het maken is. Ze wil Kuzco nog steeds te pakken krijgen, maar heeft te veel 'spasmen' om iets fatsoenlijk te doen (mag er best grappig uit zien). De trekken worden erger en er komen tussendoor dierengeluidjes en -gedrag bij, Yzma realiseert zich dat ze niet meer kan vechten en kan zich met veel moeite en vreemde bewegingen tot achter de plastic bewegen, er blijven geluiden gehoord worden. Kuzco en Pacha staan naast elkaar te kijken naar het tafereel.*

Kuzco: Bedankt makker. Maar wat heb je in godsnaam over haar gegooid?

Pacha: Ik zou het zelf ook niet zeker kunnen zeggen. Kronk zei me dat hij het drankje zou stelen en dat ik iets in die kist moest vinden om Yzma betrouwbaar mee uit te schakelen. Ik heb dan maar al de vreemdste transformatiedrankjes die ik kon vinden bijeen gekapt zodat het zeker zou werken. Nu ben ik wel eens benieuwd eerlijk gezegd ...

Kuzco: Over Kronkie gesproken, zou alles oké zijn met hem?

*Kronk komt duizelend een beetje recht, steekt zijn duim in de lucht en valt terug neer. De geluiden zijn ondertussen gestopt.*

Kuzco: Het is stil geworden, ik zal maar eens gaan kijken, voor je het weet is ze ervandoor.

*Kuzco gaat kijken achter de plastic, heel even is het stil, maar dan begint Kuzco enorm hard te lachen.*

Kuzco: HAHAHAHA! Pacha, kom kijken, dit moet je zien! HAHAHA! Nee, niet weglopen, ik bedoel kruipen, HAHAHA. Dit is geniaal, kom we vangen het en leren het kunstjes aan!

*Kuzco komt niet meer bij, Yzma komt langs de andere kant dan dewelke waarlangs ze verdwenen is terug tevoorschijn, ze maakt verscheidene rare (dieren)geluiden. Kuzco en Pacha 'vangen' haar (evt. Kuzco met zo 'n klein visnetje) en sleuren haar terug tot achter de plastic. Kronk staat wat verward terug op en verdwijnt ook van de scène.*

*Iemand komt voorbij met een papier met enkele dagen later op en het decor wordt veranderd (laboshit weg, troon en plan van Kuzcotopia komt erbij).*

Geen zin meer om laatste stukje uit te schrijven (→ Kuzco die een kruis trekt over de plannen van Kuzcotopia en wat praat met Pacha (verontschuldigt zich evt. ook tegenover oude man zoals in film) Kronk probeert met een balletje met Yzma te spelen, Yzma bijt hem. Kuzco die een feest aankondigt met een groot vuur → kampvuur wordt aangestoken).

## Legende

H: hoofdpersonages

N: nevenpersonages

A: attributen

D: décor

## Personages

- Keizer Kuzco
- Pacha – vriendelijke leider van een klein dorpje en lamaboer, heel trots op zijn dorpje en gezin.
- Yzma – oude, lelijke en enge raadgeefster v/d keizer → hoofdantagonist
- Kronk – niet zo snuggere, joviale handlanger van Yzma (maar toch pittig cool), heel sterk
- Chica – vrouw van Pacha (in de film zwanger), mondig en zeer zelfstandig
- De twee kinderen van Pacha: Chaca (♀, oudste) en Tipo (♂) – heel speels en actief
- Soldaten en dienaars van het paleis
- Dorpelingen: een oude man die bij de keizer komt, twee gewone passerende ~
- Klaasman The White – slechte, maar onhandige tovenaars
- Verteller – niet Kuzco zoals in de film, zou te ingewikkeld zijn

### Toneelteam rollen en taken

Hoofdpersonages: Kuzco:

Pacha:

Yzma:

Kronk:

Vrouw/herr hoofd materiaalmeesterman:

Verteller:

Bijrollen:

Dag 1 - twee dienaars

Dag 2 - twee dienaars om decor te veranderen

Dag 3 - gedachtenengel: || - duivel: || iemand die zich verbergt en de vuilzakken naar zich trekt || een paar personen die dingen van achter de plastic gooien

Dag 4 - Chica:

Dag 5 - enge bosgeluiden

Dag 9 - Maria (moeder Klaasman – blijft buiten beeld en kan dus tekst aflezen): || persoon om aan laken te trekken + geluidje maakt om te signaleren dat ingrediënten moeten toegevoegd worden

## Gastrollenverdeling per dag

Dag 1 - oude dorpeling: || wachter:

Dag 2 - verteller:

Dag 3 - twee passerende dorpelingen:

Dag 4 - Chaca: || Tipo:

Dag 5 - eekhoorn: || panter(s): (+ ~)

Dag 7 - eekhoorn:

Dag 8 - Klaasman the White:

Dag 9 - Klaasman the White:

Dag 10 's avonds - evt. oude man:



# MATERIAALLIJST

## *Knutselwerk*

- tekening van paleis dat achter de troon kan gehangen worden om aan te duiden dat ze in het paleis zijn, zoiets:



- bord/opgehangen papier met tekening van Pacha's dorp + bijhorende tekening van Kuzcotopia en waterglijbaan die erop geplakt kunnen worden
- ketel (of grote kookpot) met mechanisme in zodat de toverdrank kan 'ontploffen' (dag 8?) → al eens uitproberen
- leeuwenkooi (dag 1)
- troon
- een aantal afbeeldingen van Kuzco's hoofd (± 6, A4-grootte, misschien best recto verso gedrukt) en één van iets random (keizerpinguïn?) (dag 2)
- (twee gouden paaltjes en rode loper (dag 1) → oude rol behangpapier uitrollen? )
- Pacha's huis – moeten best twee stokken vanachter aan bevestigd worden zodat het gemakkelijk te verplaatsen is
- kar van Pacha en wat shit om erop te leggen → kruiwagen versieren en kanten verhogen
- decorstuk van groot vuur/verbrandingsoven (dag 3)
- wat ingrediënten voor de toverdrank van Klaasman die op zijn tafel staan (misschien gewoon ondoorzichtbare potten waarop duidelijk leesbaar opstaat wat erin zit – in minstens één pot moet ook wel echt iets inzitten) (dag 8?)
- getekend vuur om voor de ketel te zetten om te symboliseren dat deze aan het opwarmen is
- nageemaakte eikel → bruin geverfde pingpongbal met hoedje (dag 5)
- net
- planten waarachter eekhoorn zich kan verbergen
- wat andere planten en een boom voor decor
- stronk (dag 5)
- tekening van vuur dat rechtgezet kan worden (dag 7)
- zon en maan (dag 7)

- blad met 'enkele dagen later' op
- tegengif dat ergens bereikbaar aan Yzma kan gehangen worden en een stokventje opstaat
- gelabelde flesjes voor in kist Yzma's labo (dag 2 en 10 's A)
- dierenkleding Yzma (iets tof van maken, bv. vissenstaart (zoals zeemeermin), varkenssnuit, kattenoortjes, koeienvacht rond bovenlijf, wat er maar beschikbaar is ...)
- kartonnen bliksemschichten
- kledij! - zie ↓

### *Kledij*

- Kuzco: keizerhoofddekseel (knutselen), sandalen, blauwe oorbellen



- Als lama: Lamapoten (liefst geknutseld, evt. gewoon schoenen aan handen), oren, snuit(?), nog iets?



- Yzma: zwarte en paarse kledij (heksachtig)



- Kronk: eventueel zo'n 'idiotenpetje'?



- Pacha: poncho en eventueel 'boerenkapje'



### *Ander materiaal*

- 1 of 2 plateau's
- ovenwanten
- 3 niet-doorzichtbare bekers en een kan
- 2 labojassen + zonnebrillen
- Marshmallowkatapult ([https://www.youtube.com/watch?v=R7hBg91\\_DZI](https://www.youtube.com/watch?v=R7hBg91_DZI)) of iets anders (toch zeker als we het op voorhand maken :D)
- materiaal voor evt. 'proefje': statiefje → <https://youtu.be/xFYnRJ20gg8?t=3m29s> (→ best gemakkelijk te maken, gewoon wat plankjes aaneen lijmen met bekertjes erop, rietjes moeten helemaal niet door bekers gestoken worden, gewoon met plakband deel van ander rietje aan een ander vastmaken om lang genoeg te maken) en voedingskleurstof – gemakkelijk in supermarkt te vinden (zie dag 2)
- Zwarte plastic en twee dingen waartussen we plastic of touw kunnen opspannen
- evt. wat shit om op de dineertafel te zetten (dag 2)
- Enkele vuilniszakken, dun touw
- ballon en punaise
- zak waar Kuzco in past en wat shit om deze op te vullen → patattenzak met kussens gaat wrs het makkelijkst zijn (dag 3)
- koekje
- takje en groter stuk hout om vuur te maken,
- twee zwaarden
- bezemstok
- verhoogje (dag 10 's a.)
- blad met 'ondertussen ergens anders in de jungle' op
- balletje
- kist voor onder tafel in Yzma's lab
- knuffels