

# Wie is er voor een spook nou bang

F. van Geest

F. van Geest

♩ = 94

The musical score is written in treble clef with a key signature of two sharps (F# and C#). The tempo is marked as ♩ = 94. The piece begins with a 3-measure rest in 4/4 time, followed by a series of eighth notes. The lyrics are written below the staff, with chord symbols (D, A, Bm, Em, F#m, G) placed above the notes. The score consists of 29 measures, ending with a 2-measure rest in 2/4 time.

3

D A D Bm

Wie is er voor een spook nou bang. Voor al zijn vreem de ge ba ren, al

7 Em A D D A D

maakt ie nog zul ke na re, ge lui den op de gang. Tja wie is er voor een spook nou bang. Het is

10 D Bm Em A

en kel een mens in een la ken. Je wordt toch niet bang als je een la ken

12 D Bm F#m Bm F#m

te gen komt op de gang. Als er vlek ken op ko men, dan gaat ie in de was, wordt ie ge

14 Bm F#m Bm D

stre ken én ge vouw en en dan gaat ie in de kast. Daar ligt ie dan we ken

16 G A D G A

lang, wie is er voor een spook nou bang. Daar ligt ie dan we ken lang. Wie is er voor een spook nou

19 D D A D

3

bang. Een spook is al leen maar een mens, die

25 D Bm Em A

zin heeft om te pla gen, om je de stuip en op het lijf te ja gen, maar hij

27 D Bm F#m Bm F#m

is en hij blijft maar een mens. Als ie de deur door wil zwe ven, dan stoot ie zijn neus, dan roept ie

29 Bm F#m Bm D

auw of iet le lijks en hij voelt zich een keus. Hij stopt zijn eng ge

31 G A D G A

zang. Wie is er voor een spook nou bang. Hij stopt zijn eng ge zang. Wie is er voor een spook nou

34 D A D A D Bm

bang. Onsspook was een ge me ne boef. Die ons ka steel wou ste len, door

43 Em A D

spook je te gaan spe len. Ons spook was een ge me ne boef. Maar nou

45 Bm F#m Bm F#m Bm F#m Bm F#m

zit ie te tob ben. We had den hem door. Hij moet al les schrob ben en we roe pen in koor.

47 D G A

Dag spook boen maar lek ker de gang. Wij zijn voor jou niet

49 D G A D A D A D A *fade out*

bang. Dag spook boen maar lek ker de gang. Wij zijn voor jou niet bang. Niet bang niet bang niet