

---

---

# A.VONTURA

## EN DE T.E.I.T MACHINE

---

---

### Lesbrief

---



Beste leerkracht,

Binnenkort ga je met je groep naar de voorstelling A.Vontura en de T.E.I.T machine .

A.vontura Silent Disco Theater is een initiatief van theatermaker Daniel van den Broeke en maakt al meer dan 10 jaar kindertheater. Het zijn voorstellingen waarin muziek, interactief theater en vertelkunst samenkomen. Door gebruik te maken van hoofdtelefoons wordt een weergaloze ervaring gecreëerd waarbij iedereen meedoet.

Tijdens het toneelstuk krijgt iedereen een koptelefoon. De voorstelling is interactief en vindt daarom het liefst plaats in een gymlokaal of een andere ruimte met een ruime vloer om op te bewegen. Iedereen doet mee met de voorstelling Grrr...oen!

Gedurende de show, die een half uur duurt, zullen de kinderen deelnemen aan allerlei spelsituaties. Het is daarom belangrijk dat er voldoende toezicht is van de docent. Uiteraard mogen kinderen vrij bewegen en hoeft het niet heel stil te zijn, zolang ze andere kinderen niet te veel storen en de spelinstructies opvolgen. Uit ervaring blijkt dat dit het beste werkt als de docent ook meedoet en betrokken is bij wat er gebeurt in het stuk.

Als docent kun je op het afgesproken tijdstip naar de locatie gaan waar het stuk wordt opgevoerd. Vervolgens neemt Daniel, in de rol van Arie Vontura, de leiding over.

---

---

# DE VOORSTELLING

---

---

---

## Transformeren kun je leren!

---

Je hebt geen tijdmachine nodig om andere tijden te ontdekken, maar... een tijdreis is natuurlijk wel gaaf! In Arie Vontura's geheime laboratorium is een fantastische uitvinding gedaan: met een speciale koptelefoon op kun je door de tijd reizen. Maar werkt het apparaat wel helemaal zoals het hoort? Samen met de kinderen gaat Arie terug naar de toekomst en vooruit naar het verleden. Naar welke tijd zou jij willen reizen?

De voorstelling onderzoekt het concept van tijd en stimuleert kinderen om zich een leven in andere tijdperken voor te stellen. Hierbij krijgen ze de kans om zowel de geschiedenis als toekomstige gebeurtenissen op een speelse en meeslepende manier te ontdekken. Ga met ons mee op een avontuur om de grenzen van tijd en ruimte te verkennen!



**Het is goed om voorafgaand aan het bezoek aan de voorstelling al met de kinderen over het thema tijdreizen te praten. Hier zijn enkele vragen om het gesprek op gang te helpen.**

1. Denk je dat tijdreizen ooit echt mogelijk zou zijn?
2. Stel je voor dat je een dag lang een tijdreiziger zou zijn. Hoe zou je die dag doorbrengen en wat zou je willen zien of doen?
3. Wat zou je het spannendst of engst vinden aan tijdreizen? Zou je bang zijn om vast te komen zitten in een ander tijdperk, of juist enthousiast om nieuwe avonturen te beleven?
4. Kun je een boek, film, game of tv-programma bedenken dat gaat over tijdreizen? Wat vind je leuk aan dat verhaal?
5. Welk historisch tijdperk of welke gebeurtenis vind je het interessantst? Zou je dat tijdperk willen bezoeken tijdens een tijdreis?
6. Als je met je gezin op een tijdreisvakantie zou kunnen gaan, waar en wanneer zouden jullie dan naartoe willen gaan? Wat zouden jullie daar samen willen doen?

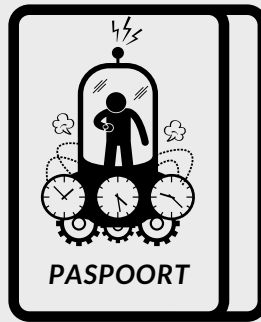
# TIJDREIZIGERS PASPOORT

---

---

## DOE OPDRACHT

---



Een leuke opdracht die voorafgaand aan de voorstelling kan worden gedaan, is een 'Tijdreizigers Paspoort'-opdracht. Laat kinderen hun eigen tijdreizigers paspoort maken, waarmee ze zich voorbereiden op de avonturen in de voorstelling en nadenken over hun favoriete tijdperken en gebeurtenissen.

Materialen:

- Stevig papier of dun karton
- Kleurpotloden, stiften, of waskrijtjes
- Schaar
- Lijm of plakband
- Eventueel stickers, glitter, of andere decoratiematerialen

1. Geef elk kind een stuk stevig papier of dun karton. Laat ze dit dubbelvouwen om de basis van hun tijdreizigers paspoort te maken.
2. Op de voorkant van het paspoort schrijven de kinderen hun naam, geboortedatum en het woord "Tijdreiziger" om hun rol als tijdreiziger aan te geven. Ze mogen de voorkant ook versieren met tekeningen of stickers die te maken hebben met tijdreizen.
3. Binnenin het paspoort maken de kinderen een lijst van drie tijdperken of gebeurtenissen die ze graag zouden willen bezoeken tijdens hun tijdreizen. Voor elk tijdperk of gebeurtenis tekenen ze een kleine afbeelding die het beste illustreert wat ze daar willen zien of doen.
4. Op de achterkant van het paspoort, maken de kinderen een kleine "bagage checklist" met items die ze zouden meenemen op hun tijdreisavontuur. Dit kunnen praktische dingen zijn, zoals een zaklamp of een camera, maar ook persoonlijke of grappige voorwerpen die ze willen delen met mensen uit het verleden of de toekomst.
5. Als de paspoorten af zijn, kunnen de kinderen hun creaties aan elkaar laten zien en vertellen waarom ze voor die specifieke tijdperken en voorwerpen hebben gekozen.

# NA AFLOOP

**Na afloop van de voorstelling kunnen de volgende vragen als gespreksstarter fungeren.**

1. Wat vond je het leukste of meest verrassende moment in de voorstelling "Arie Vontura en de T.E.I.T Machine"? Waarom sprak dat moment je zo aan?
2. Welke van de tijdperken die we in de voorstelling bezochten, vond je het meest interessant of spannend?
3. Waren er dingen die je niet begreep of die je gek vond?
4. Wat is het belangrijkste dat je hebt geleerd van "Arie Vontura en de T.E.I.T Machine"?
5. Denk je dat Arie Vontura zijn tijdmachine verder moet blijven ontwikkelen en verbeteren? Wat zijn enkele verbeteringen of aanpassingen die je zou voorstellen?
6. Als er een vervolg op "Arie Vontura en de T.E.I.T Machine" zou komen, wat zou je dan graag willen zien gebeuren in het verhaal? Welke nieuwe avonturen zie je voor je?
7. Wat is tijd?

**Naast het nagesprek met de kinderen kan ook nog een spelletje worden gespeeld.**

**Dit spel heet "Ik zie, ik zie, door de tijd". Dit spel is een aangepaste versie van "Ik zie, ik zie, wat jij niet ziet," waarbij kinderen objecten, personages of gebeurtenissen uit verschillende tijdperken beschrijven om anderen te laten raden naar welk tijdperk ze verwijzen.**

Laat de kinderen in een cirkel zitten en begin als docent. Beschrijf een object, personage of gebeurtenis die specifiek is voor een bepaald tijdperk, zonder te onthullen welk tijdperk het is. Bijvoorbeeld: "Ik zie, ik zie, door de tijd... een grote piramide!" De kinderen proberen vervolgens te raden naar welk tijdperk je verwijst (in dit geval het Oude Egypte). Speel een paar rondes om ervoor te zorgen dat de kinderen goed begrijpen hoe het spel werkt. Daarna mogen de kinderen zelf het spel leiden. Zodra een kind het juiste tijdperk heeft geraden, is het zijn of haar beurt om een object, personage of gebeurtenis uit een ander tijdperk te beschrijven. Het spel gaat door totdat alle kinderen een kans hebben gehad om een tijdperk te beschrijven, of totdat er geen tijdperken of ideeën meer over zijn.