

HOFPLEIN-THUIS
**DR. PROKTORS
TELETIJDTOBBE**



HET VERHAAL

Lise en Bulle ontvangen een raadselachtige kaart uit Parijs met een postzegel uit 1888. De kaart is afkomstig van hun goede vriend en briljante uitvinder Dr. Proktor. In een ultieme poging zijn geliefde Juliette Margarine te hervinden, is Dr. Proktor teruggereisd in de tijd, maar er is iets gruwelijk misgegaan. Dr. Proktor zit gevangen in het verleden en al zijn hoop is gevestigd op de twee kinderen. Lise en Bulle verzamelen al hun moed en nemen de trein naar Parijs, en daar begint hun grote avontuur. Ze reizen door de tijd en ontmoeten Napoleon en Jeanne D'arc en belanden midden in de Franse Revolutie. Zal het Bulle en Lise lukken om Juliette Margarine te redden uit de handen van gangsterbaas Claude Clishé? Wie is toch die enge Raspa die ze de hele tijd achtervolgt? En zullen ze hun vriend Dr. Proktor weer heelhuids terugvinden?

1. GEHEIMSCHRIFT

Het verhaal van *Dr. Proktors Teletijdtobbe* begint met dat Bulle en Lise een ansichtkaart ontvangen, uit Parijs, geschreven in geheimtaal. Nadat ze de tekst ontrafeld hebben begrijpen ze dat Dr. Proktor in moeilijkheden zit en ze gaan hem helpen.

Wanneer is het eigenlijk handig om een bericht in geheimschrift te schrijven? Heb je dat wel eens gedaan? Aan wie zou jij wel eens een bericht willen sturen in geheimschrift?

OPDRACHT

Duur: 15 minuten

Schrijf een bericht in geheimschrift. Dat mag je zelf bedenken of je mag je laten inspireren door bestaande geheimschriften. Kijk daarvoor bijvoorbeeld [hier](#).



2. UITVINDEN

Dr. Proktor is een zeer eigenaardige uitvinder. Hij vindt de meest bijzondere en maffe dingen uit. Zoals de Teletijdtobbe en het schetenpoeder. Met een klein hapje schetenpoeder kun je echt ontzettend hard knallen en het stinkt niet eens. Wat een prachtige uitvinding! De 10-jarige Lise en Bulle, die bij Dr. Proktor in de straat wonen, zijn dan ook meteen dolenthousiast.

OPDRACHT

Maak een model (een prototype) van een voorwerp dat je wilt uitvinden. Bedenk eerst goed aan welke eisen je voorwerp moet voldoen. Verzamel dan de juiste materialen om te gebruiken en ga aan de slag. Na afloop moet je kunnen uitleggen waarom je je voorwerp op een bepaalde manier hebt gebouwd. Wat wil je met je prototype bereiken?

3. HET EXPERIMENT VAN HET SCHUIMENDE GLAS

Er zijn een aantal kwaliteiten die een uitvinder heel goed kan gebruiken, zoals:

- Nieuwsgierig zijn
- Tijd om na te denken
- Niet bang zijn om fouten te maken

En? Past dat een beetje bij wie jij bent? Dan kan je misschien wel het volgend experiment proberen.

In Parijs ontdekken Lise en Bulle dat Dr. Proktor zijn oude uitvinding, de Teletijdtobbe, aan de praat heeft gekregen. Het bijzondere aan deze uitvinding is, dat als je de Teletijdtobbe tot driekwart vult met water en je er dan tijdzeep in strooit, het geheel begint te borrelen en schuimen. Zo kan je, als je erin gaat liggen en heel hard denkt aan de plek waar je naartoe zou willen, door de tijd reizen. Zou je zelf iets borrelends kunnen maken?

OPDRACHT

Duur: 10 minuten

Er zijn heel veel verschillende soorten vloeistoffen. Twee van die soorten zijn afwasmiddel en azijn. Wat gebeurt er denk je, als je die gaat mengen met bakpoeder? We gaan het zien.



Wat heb je voor dit experiment nodig?

- Twee hoge drinkbekers
- Klein zakje bakpoeder
- Azijn
- Afwasmiddel

STAP 1

Doe de inhoud van het zakje bakpoeder in het ene glas en doe een bodempje afwasmiddel in het andere glas

STAP 2

Schenk azijn in het glas met afwasmiddel, totdat het glas halfvol is.

Vraag:

Wat denk je dat er gebeurt als je het mengsel van afwasmiddel en azijn bij het bakpoeder gooit?

STAP 3

Schenk het mengsel uit het ene glas bij het bakpoeder in het andere glas

Vraag:

Wat gebeurt er en hoe denk je dat dat komt?

Je hebt nu een klein beetje kunnen snuffelen aan het uitvinder zijn. Spannend he?

4. DE TIJDMACHINE

Dr Proktor had de Teletijdtoebbe uitgevonden maar stel nou dat jij zelf een tijdmaschine zou uitvinden? Hoe maak je een machine met je eigen lichaam? Ter inspiratie, kijk eens [dit filmpje](#).



Je gaat nu zelf samen een machine creëren, zonder dat je vooraf weet wat voor machine het wordt. Verzamelen eerst een paar huisgenoten zodat die leuk met je mee kunnen doen! Je kan [dit muzikje](#) gebruiken als underscore.

Eén iemand begint en maakt een beweging die je steeds kunt herhalen met een bijpassend geluid. Nummer twee gaat bij nummer één staan en voert ook een repeterende beweging uit met bijpassend geluid. Nu vullen de mensen die nog over zijn één voor één de machine aan. Aan het einde vorm je zo een grote machine. Tot slot komen er haperingen in de machine waardoor de machine steeds sneller en luidruchtiger gaat draaien. Uiteindelijk ontploft de machine.

5. TIJDREIZEN: WAAR REIS JIJ NAAR TOE?

Dr. Proktor, Lise en Bulle reizen ver terug in de tijd met de Teletijdtoebus. Maar je moet echt goed denken waar je naartoe wilt, anders gaat het mis. Bulle belandt in de goede tijd, maar op de verkeerde plek. Lise komt op de goede plek terecht, maar Dr. Proktor is daar al vertrokken. Er volgt een chaotisch heen en weer gereis door de tijd waarin Bulle en Lise allerlei bekende historische figuren ontmoeten, zoals Napoleon en meneer Eiffel. Ze belanden zelfs bij Jeanne d'Arc in de cel...

Naar welke tijd zou je zelf willen worden geflitst als de Teletijdtoebus van Dr. Proktor echt bestond? Hoe zien de mensen er daaruit? Wat hebben ze aan en wat zou er op die plek kunnen gebeuren?

OPDRACHT

Zoek in de kledingkast (van je ouders) naar een passende outfit, die klopt in de tijd waar je naartoe wilt reizen. Betrek je vader/moeder/ broer/zus of buurkinderen bij je verhaal. Bedenk nu met elkaar een korte scene.

Maak in de woonkamer of in je slaapkamer een badkuip na; dat kan met lakens, dekens, of in een grote doos of bak. En gebruik onderstaande dialoog (uit de voorstelling) om de scene te starten...



- A: *Dit is de teletijdtobbe.*
- B: *De wat?*
- A: *De teletijdtobbe. Dat stond toch op de kaart die Doktor Proktor gestuurd heeft? Het is een uitvinding die Doktor Proktor jaren geleden deed, samen met zijn toenmalige assistent.*
- B: *Ik heb nooit iets van een assistent gehoord.*
- A: *Ik geloof dat ze ruzie hebben gekregen. Het had te maken met deze uitvinding. Daarom heeft hij hem ook nooit meer gebruikt of de wereld vertelt dat hij de grootste uitvinding aller tijden heeft gedaan.*
- B: *Hoe werkt het?*
- A: *Strooi de tijdzeep in de gevulde badkuip, denk aan de plek waar je naartoe wilt reizen, ga dan in het bad liggen. Let op: je moet helemaal onder water gaan liggen en heel hard blijven denken aan die speciale plek. Onthoud je dat?*
- B: *Een speciale plek, op een speciale dag, op een speciaal tijdstip?*
- A: *Ja. En dan kom je op die dag, op die plaats weer boven water. Wil jij het proberen?*

Zo tover je de kamer om tot theater en kan je de voorstelling spelen voor je familie!

