

Handreiking voor het maken van een

Dynamische Tijdmachine

naar een idee van prof. dr. ir. Genius Warhoofdhaar



Dynamische Tijdmachine

naar een idee van prof. dr. ir. Genius Warhoofdhaarⁱ

Benodigheden

- Materiaal:
- draaiplateau, bijvoorbeeld Snudda van Ikea Ø 39 cm, of een andere Lazy Susan, of iets anders dat je zelf verzint
 - ronde plaat bijvoorbeeld uit dienblad Skala van Ikea Ø 44 cm, of anders
 - verf
 - 8 kleine knijpers
 - correspondentiekaarten
 - Pattexlijm of andere lijm waarmee je goed op hout kunt lijmen
 - plakband en Pritt waarmee je papier op papier kunt lijmen
 - papier
 -

- Gereedschap:
- kwasten
 - boormachine
 - zaag
 - potlood
 - centimeter
 - driehoek
 - passer
 - fantasie
 - schroefjes
 - halfhard plastic (bijvoorbeeld uit oude omslaghoes) om ratel van te maken

Werkinstructie

Bodem

Leg de bovenkant van Snudda onder. De onderkant is vanaf nu bovenkant.

Teken een cirkel 1 cm van de middelste schijf naar buiten.



Zet op even grote afstand 16 streepjes vanaf de getekende cirkel (als waren zij de cijfers van een klok).

Plak vanaf de getekende cirkel de knijpers op de lijntjes. Doe het zo, dat de knijper "hapt" aan de buitenkant.

Voorkant

Zaag de rand eventueel van de bodemplaat.

Schuur de rand van de bodemplaat glad.

Zaag in de plaat een gat in de vorm van een trapezium (driehoek zonder puntje aan de

bovenkant).

Versier de buitenkant desgewenst met kleurige verf.

Schroef het ratelflapje aan de inham, zodat het de knijpers kan raken.

Schroef de bovenkant op bewegende cirkel van de bodemplaat.



Binnenkant

Maak zestien kaartjes. Halveer daartoe acht correspondentiekaarten (A6) tot zestien A7 en vouw de A7's dubbel. Je hebt nu zestien dubbele kaarten.

Maak een stapeltje met acht toekomstkaarten en acht verledenkaarten.

Verzin acht korte verhalen die zich het verleden afspelen en acht korte verhalen die zich in de toekomst afspelen. Type ze desgewenst uit.

Plak (of schrijf) elk verhaal op een A7.

Vouw de A7's dubbel, met de tekst naar binnen. Versier elke buitenkant met het jaartal, een kleur, een tekening, een...

Knijp de boekjes tussen de knijpers, zodat je de versierde kant ziet.

Ermee spelen

Geef een zetje tegen de voorkant. Het gat komt nu voor een kaartje (als het niet precies zo is, dan met de hand het gat goed voor het kaartje draaien).

Haal het kaartje achter het gat voorzichtig uit zijn knijpertje. Lees het verhaal. Doe het kaartje daarna terug in de knijper.

Doe je het met meerdere kinderen, dan mag iedereen om de beurt; verzin samen de spelregels.

Je kunt nieuwe verhalen en kaartjes maken en die in de knijper doen in plaats van de bestaande verhalen.

Hoe je het ook doet, met deze machine kun je door de tijd reizen. Niet met je lichaam; wel met je gedachten.

Veel plezier ermee.

En ook met de hartelijke groeten van prof. dr. ir. Genius Warhoofdhaar.

ⁱ Copyright © Marthe Fuld i.s.m. Jan Timmer en Goof Maljaars – Vrij hergebruik voor private personen waaronder leerkrachten en activiteitenbegeleiders; voor commerciële toepassing contact: marthe.fuld@gmail.com.