De Tijdreis van het Gouden Spel

**Categorieën:** Leeftijd: Middenbouw, Genre: Historisch

# Introductie

In dit spannende theaterscript maken Bart en Lotte een magische tijdreis door een oude spelconsole. Ze ontdekken de middeleeuwen en leren dat geschiedenis net zo spannend kan zijn als een game.

# Karakters

* • Bart: Enthousiast en nieuwsgierig, houdt van gamen en avonturen ontdekken.
* • Lotte: Slim en bedachtzaam, houdt van geschiedenis en puzzels oplossen.

# Het Toneel

Het toneel stelt een eenvoudige kamer voor in een oud kasteel. Er is een denkbeeldige oude spelconsole op de vloer.

# Script

[Bart]: (buigt zich over de spelconsole) Kijk Lotte, deze oude console ziet er zo mysterieus uit!  
[Lotte]: (kijkt geïnteresseerd) Ja, het lijkt wel alsof deze console uit een ver verleden komt.  
[Bart]: (drukt op een denkbeeldige knop) Zullen we kijken wat er gebeurt als ik op start druk?  
[Lotte]: (lachend) Waarom ook niet? Misschien maken we wel een tijdreis!  
[Bart]: (kijkt verbaasd om zich heen) Wow, wat is er net gebeurd? Waar zijn we?  
[Lotte]: (wijst om zich heen) Het lijkt wel op een kasteel uit de middeleeuwen! Kijk naar die muren.  
[Bart]: (loopt rond) Dit is net als in mijn favoriete game! Maar nu levensecht.  
[Lotte]: (nadenkend) Misschien kunnen we iets leren over hoe mensen toen leefden.  
[Bart]: (enthousiast) Ja! Misschien kunnen we zelfs een ridder ontmoeten.  
[Lotte]: (lachend) Of een prinses die we moeten redden, net als in je games.  
[Bart]: (knikt) Precies! Maar zonder controller is het wel anders.  
[Lotte]: (wijst naar de console) Misschien is dit een kans om te ontdekken hoe het echt was.  
[Bart]: (nieuwsgierig) Denk je dat we hier iets moeten oplossen om terug te keren?  
[Lotte]: (peinzend) Waarschijnlijk. Misschien een raadsel zoals in die boeken.  
[Bart]: (speurend rond) Wat als we die oude kaart daar bekijken?  
[Lotte]: (pakt de denkbeeldige kaart op) Volgens mij staat hier een aanwijzing.  
[Bart]: (opgewonden) Kom op, Lotte! Laten we het volgen.  
[Lotte]: (vastberaden) Met onze kennis van games en geschiedenis moeten we het kunnen.  
[Bart]: (lachend) Dit is echt de spannendste game ooit!  
[Lotte]: (glimlachend) En misschien wordt het ook de leerzaamste avontuur.  
[Bart]: (zwaaiend naar de denkbeeldige wereld) Dag, middeleeuwen! Tot de volgende keer.  
[Lotte]: (zwaaiend) En bedankt voor de lessen van vroeger!  
[Bart]: (kijkt naar de console) Laten we teruggaan voordat iemand ons mist.  
[Lotte]: (knikt) En onthoud, geschiedenis kan net zo spannend zijn als een game.

# Regie-aanwijzingen

Gebruik expressieve stemmen om de opwinding van de personages over te brengen. Laat de kinderen rondlopen en wijzen om de denkbeeldige middeleeuwse omgeving te verkennen.

# Leerdoelen

Leerlingen leren over historische tijdperken en de verschillen tussen vroeger en nu. Ze ontdekken dat games elementen uit de geschiedenis kunnen bevatten.