

Verhalen maken – de basis

- Elk verhaal heeft een **hoofdfiguur**. De held. Of soms zelfs een slechterik. De hoofdfiguur komt voor in het hele verhaal. Zijn of haar belevenissen zorgen ervoor dat je blijft lezen, kijken, luisteren.

Voorbeelden uit boeken: Roodkapje, Harry Potter, Bram Botermans, ...

Voorbeelden uit films: Frodo, Luke Skywalker (of Rey), Woody

Voorbeelden uit hoorspelen: de mestkever, Peter (en de wolf)

Wil je een verhaal maken, denk dan eerst na over wie je hoofdpersoon zal zijn. Misschien ben jij het zelf wel? Welke kenmerken heeft je hoofdfiguur (hoe ziet ze eruit, welk karakter heeft hij, waar woont ze, ...?)

- Elke **hoofdpersoon wil iets**. Ze wil iets hebben, iets krijgen, iets bereiken, ergens heen gaan. Of ze wil iets vermijden, ervoor zorgen dat iets niet gebeurt.

Dat gaat niet vanzelf: er zijn mensen en gebeurtenissen die het moeilijker maken dat doel te bereiken. Vaak is er een **tegenstander** van je hoofdpersoon. Deze tegenstander probeert de plannen van je hoofdpersoon te dwarsbomen. Of je hoofdpersoon probeert de plannen van zijn tegenstander te dwarsbomen!

Wanneer je vertelt over je hoofdfiguur, over de dingen die hij wil, over de dingen die in de weg staan en over de manier waarop hij deze **obstakels** overwint, heb je een spannend verhaal gemaakt.

Bv. Roodkapje wil... haar zieke oma een bezoek brengen en haar een mandje eten brengen. Dat gaat niet vanzelf: ze moet door het bos gaan. Daar woont een wolf die haar in de val probeert te lokken. Roodkapje moet proberen levend tot bij Oma te geraken...

Bv. de tegenstander kan ook een situatie zijn: door een overstroming worden kinderen gescheiden van hun huis. Ze willen het terugvinden. Door de overstroming is dat moeilijk: het water is te diep, er zijn gevaarlijke stromingen, sommige mensen proberen hen kwaad te doen, ...

- Elk verhaal heeft een begin, een midden en een einde.

Begin: je stelt de hoofdpersoon voor. Je maakt duidelijk wat hij wil bereiken. Er gebeurt iets waardoor je hoofdpersoon in actie moet komen.

Midden: je hoofdpersoon krijgt te maken met obstakels en probeert deze te overwinnen. Dat gaat niet vanzelf. Meestal eindigt het middelste deel met een heel groot obstakel om op te lossen.

Einde: je hoofdpersoon overwint de obstakels en behaalt zijn doel. Of hij krijgt niet wat hij wil, maar krijgt iets anders wat misschien nog meer waard is. Bv. de kinderen vinden hun huis niet terug (dat is weggespoeld), maar wel hun ouders. Ze leren dat samen zijn belangrijker is dan bezittingen hebben.

Het is belangrijk te onthouden dat er iets moet **veranderen** tussen het begin en het einde van je verhaal. Als alles hetzelfde blijft (je hoofdpersoon heeft niets bijgeleerd, haar wereld is nog helemaal dezelfde, de tegenstander blijft zoals hij was, ...) heb je eigenlijk geen verhaal verteld.

Let bij de volgende film die je bekijkt eens op: zitten alle elementen er in? Is dat ook het geval in het volgende boek dat je leest?