



Werkblad 1 Met de motor naar de climax.

Met behulp van de verhalenopbouw volgens Aristoteles en een zelfgekozen leidmotief is het mogelijk om spontaan verhalen te ontwikkelen. Hieronder een werkwijze om spelenderwijs te leren omgaan met deze verhaalelementen.

Verhaalingrediënten

Zoek een aantal drietal, willekeurige maar verschillende, afbeeldingen uit. Bijvoorbeeld uit de clipcollectie realistisch van Powerpoint, uit een memorie-spel, of uit, speciaal daarvoor ontworpen, sets verhalenkaarten zoals SAGA of OH.

Die drie tekeningen vertegenwoordigen het motorisch moment, de climax en de afloop van een nog onbekend verhaal. De volgorde is nog niet vastgelegd. Het verhaal kan nog alle kanten op.

Verhaalopbouw in zes stappen

1. We beginnen met een eerste verhaal-idee.

- Kies uit de drie afbeeldingen er één uit die je op een idee brengt voor de start van een verhaal (in feite het motorisch moment).
- Kies vervolgens een tweede afbeelding uit die de climax kan vormen van het verhaal.
- De derde afbeelding is op deze manier automatisch de afloop.

2. Kies nu uit de volgende rij een leidmotief uit dat past bij de climax:

- de opdracht
- de speurtocht
- het noodlot
- de list

3. De belangrijkste ingrediënten staan nu ter beschikking. Nu kun je het begin van het verhaal bedenken (de exposé).

Er was eens een
(de hoofdfiguur van het verhaal)

die
(het verlangen dat verband houdt met het uitgekozen leidmotief)

Hij/zij woonde
(plaats, sfeer en overige personages)

Op een dag
(het motorisch moment)

4. Nu ben je in staat om het plaatje van het exposé zelf te tekenen.

Wat staat erop?

Teken het plaatje zo, dat de belangrijkste details er direct uit af te lezen zijn.

5. De weg van onze hoofdpersoon naar de climax gaat niet over rozen. Er duiken altijd obstakels op.

Bedenk drie gebeurtenissen die onderweg naar de climax zouden kunnen plaatsvinden:

1. Opeens

2. Toen hij/zij

3.

6. Het verhaal loopt uiteindelijk goed of slecht af. Maar daarna komt nog het eindbeeld.

Wat geef je het publiek als slotzin mee?