WARIES CREATIEF

De Verhalenmaker

Gooi de dobbelsteen, bedenk en schrijf
je eigen verhalen



schrijfboek voor kinderen van 7 tot 11 jaar

Hoi, verhalenmaker!

Heb je weleens een leeg blad voor je gehad en geen idee waar je verhaal over moest gaan? Dat hoeft nooit meer. In dit boek beslist de dobbelsteen wie je held is, waar het verhaal speelt en wat er misgaat. Jij bedenkt de rest.

In drie stappen



1. Gooi

Gooi voor elke tabel twee keer met de dobbelsteen en zoek op wat eruit komt.



2. Bedenk

Hoe hangt alles aan elkaar? Waarom is de draak in de supermarkt? Klim over de verhaalberg.



3. Schrijf

Schrijf je verhaal op een verhaalvel en teken de omslag erbij. Klaar is je eigen boek!

Zo kun je spelen

Alleen: gooi, schrijf en lees je verhaal voor aan iemand thuis.
Samen: ieder gooit voor een andere tabel. Of jullie gooien hetzelfde en kijken hoe verschillend jullie verhalen worden.
In de klas of op reis: probeer de schrijfspelletjes achter in het boek.

Zo gooi je een verhaal

Elke tabel heeft 36 ideeën, verdeeld over 6 blokken van 6. Je gooit dus **twee keer**:



1e worp: het blok



2e worp: de regel

Je gooit een 3 en daarna een 5. Kijk in de tabel Wie bij blok 3, regel 5. Je held is: **een tovenaar met de hik**!



blok 3



een kleine draak die geen vuur kan spuwen



een robot die wil leren lachen



een reus die heel verlegen is



een heksje dat spreuken vergeet



een tovenaar met de hik



een fee die heel slecht kan vliegen

Schrijf je worp altijd op je verhaalvel. Dan weet je later nog waar je verhaal vandaan kwam.

Wat staat erin?

- Zo gooi je een verhaal 5
- Wie is de held? 8
- Waar speelt het? 10
- Wanneer gebeurt het? 12
- Wat wil de held? 14
- Wat gaat er mis? 16
- Onverwachte hulp of wending 18
- 36 bijzondere voorwerpen 20
- 36 namen 22
- 36 soorten weer en sfeer 24
- Zo bouw je een verhaal 26
- Vijf voorbeeldverhalen 28
- De woordenschatkist 33
- 30 verhaalvellen 34
- Zes schrijfspelletjes 94
- Mijn oorkonde 100



Tip: lees eerst **Zo bouw je een verhaal** en een paar voorbeeldverhalen. Daarna ben je klaar voor je eerste verhaalvel.

TABEL 1 · OP JE VEL: WIE

Wie is de held?

De hoofdpersoon van je verhaal. Geef je held ook een naam: gooi er een op bladzijde 22.

blok 1

- een meisje dat nooit stil kan zitten
- een jongen die met dieren kan praten
- een opa die op rolschaatsen rijdt
- een tweeling die het nooit eens is
- een juf die heel vals zingt
- een bakker met een zingende oven

blok 2

- een egel die bang is voor ballonnen
- een kat die wil leren zwemmen
- een muis die de sterkste wil zijn
- een schildpad die altijd haast heeft
- een hond die denkt dat hij een kat is
- een papegaai die alleen maar rijmt

blok 3

- een kleine draak die geen vuur kan spuwen
- een robot die wil leren lachen
- een reus die heel verlegen is
- een heksje dat spreuken vergeet
- een tovenaar met de hik
- een fee die heel slecht kan vliegen

TABEL 2 · OP JE VEL: WAAR

Waar speelt het?

De plek waar je verhaal begint. Je held mag onderweg natuurlijk ook verder reizen.

blok 1

- in een oude bibliotheek
- op een rommelige zolder
- in een boomhut
- in de supermarkt
- op het schoolplein
- in een bakkerij

blok 2

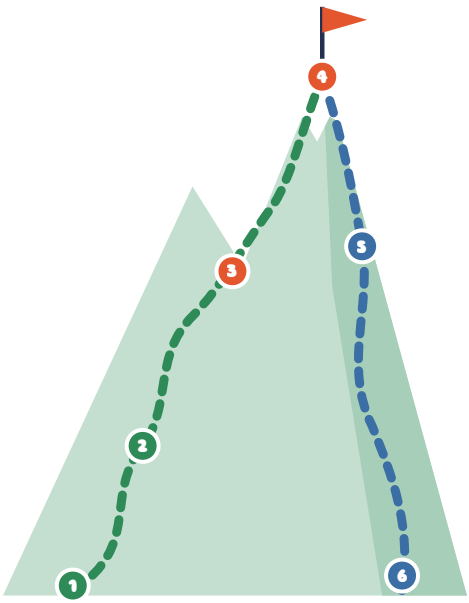
- in een diep bos
- op een eiland met één palmboom
- bij een bruisende waterval
- hoog in de bergen
- op een strand vol schelpen
- in een moestuin met reuzengroenten

blok 3

- onder water bij een koraalrif
- op een piratenschip
- in een luchtballon
- op een wolk
- in een onderzeeboot
- in een vuurtoren

Zo bouw je een verhaal

Een verhaal is net een berg. Je begint beneden, klimt naar het spannendste stuk en daalt dan weer af naar het einde.



1 Er was eens...
Wie is je held?
Waar en wanneer speelt het?

2 De wens
Wat wil je held graag?

3 Toen ineens...
Er gaat iets mis!

4 De top
Het spannendste moment.

5 Hulp of wending
Iets onverwachts helpt.

6 Uiteindelijk...
Hoe loopt het af?

VOORBEELD 1 VAN 5

De draak met de hik

DE WORP

Wie	3-1	een kleine draak die geen vuur kan spuwen
Naam	6-2	Zoef
Waar	4-1	in een ijspaleis
Wanneer	2-3	toen de eerste sneeuw viel
Wens	5-6	een feest geven voor iedereen
Probleem	6-4	het licht valt uit
Hulp	4-4	de held krijgt de hik, en het is toverhik

Er was eens een kleine draak die Zoef heette. Alle draken in zijn familie konden vuur spuwen, maar als Zoef blies, kwam er alleen een warm wolkje uit. Zoef woonde in een ijspaleis. Toen de eerste sneeuw viel, wilde hij een feest geven voor alle dieren uit de bergen.

Toen ineens viel het licht uit. De gasten stonden in het pikkedonker. Zoef schrok zo erg dat hij de hik kreeg. Hik! Er vloog een regen van gouden vonkjes uit zijn neus, die als lampjes in de lucht bleven hangen. Het was toverhik!

Uiteindelijk bleek het feest het mooiste ooit. Niemand vond het nog erg dat Zoef geen vuur kon spuwen.

Verhaal 1

datum _____

MIJN WORP

Wie ☐☐ _____

Waar ☐☐ _____

Wanneer ☐☐ _____

Wens ☐☐ _____

Probleem ☐☐ _____

Hulp ☐☐ _____

Naam ☐☐ _____

Extra ☐☐ _____

✦ **Uitdaging:** Laat iemand in je verhaal hardop lachen.

titel _____

teken hier de omslag van je verhaal

door _____

Verhaal 1



▲ Er was eens...

▲ Toen ineens...

▲ Uiteindelijk...