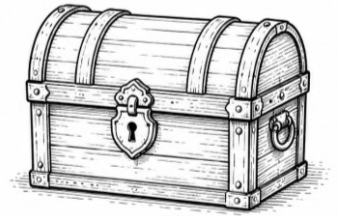


## OPDRACHT 2

# SCHAT OF ROMMEL

Voor een schrijver kan iets wat voor een ander rommel lijkt, zomaar een schat zijn. Een oude munt, een vreemde ontmoeting of iets wat plotseling gebeurt... Het kan allemaal het begin zijn van een verhaal.



### OPDRACHT:

Volg de nummers en stel alle ingrediënten voor jouw avontuur samen.

1

### JOUW UITDAGING

Kies eerst hier jouw uitdaging.

- ☐ Ik gebruik 'Het verhaal van Willem en de Franse lelie' ☐ Ik bedenk alles zelf  
☐ Ik gebruik een ander boek dat ik heb gelezen ☐ Anders: \_\_\_\_\_

2

### KIES EEN VOORWERP UIT 1551

Teken een voorwerp dat een belangrijke rol kan spelen in jouw verhaal.



Wat is het? \_\_\_\_\_

Waarom is het bijzonder? \_\_\_\_\_

3

### BEDENK EEN PERSONAGE

Wie krijgt er met jouw voorwerp te maken?



Naam: \_\_\_\_\_ Leeftijd: \_\_\_\_\_

Hier is de persoon goed in: \_\_\_\_\_

Hier is de persoon bang voor: \_\_\_\_\_

4

### ER GEBEURT IETS...

Een verhaal wordt pas een avontuur als er iets gebeurt. Wat zet jouw verhaal in beweging?



- ☐ Het voorwerp raakt kwijt.  
☐ Iemand steelt het voorwerp.  
☐ Het voorwerp wordt gevonden.  
☐ Het voorwerp gaat kapot.  
☐ Er wordt iets ontdekt over het voorwerp.  
☐ Je eigen idee: \_\_\_\_\_

Wat gebeurt er? Schrijf het in één of twee zinnen op.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



## JOUW SCHATKIST



Dit zijn de drie ingrediënten van jouw verhaal. Bewaar ze goed! In 'Waar begint een avontuur?' ga je ze gebruiken om jouw eigen verhaal te schrijven.

[www.hetverhaalvanwillem.nl](http://www.hetverhaalvanwillem.nl)

VOORWERP:

\_\_\_\_\_

+

PERSONAGE:

\_\_\_\_\_

+

GEBEURTENIS:

\_\_\_\_\_

=

