

Show Me a Story

Lesbrief voor leerlingen

Show me a Story is ontwikkeld door Julia Jager en Simone Dresens in opdracht van Nieuwe Veste Breda in het kader van Cultuureducatie met Kwaliteit. Het lespakket maakt onderdeel uit van de leerlijn beeldende vorming van Cultuurwinkel Breda

1. *Ontwerp een karakter*

Een karakter is een mens, dier of ander schepsel dat centraal staat in een verhaal. Het verhaal maken we later. In dit deel van de les werk je eerst een karakter uit. Dit doe je in stappen die hieronder beschreven zijn.

OPDRACHT 1.1 Gebruik de tabel hieronder en bepaal met behulp van een dobbelsteen welk karakter je gaat ontwerpen. Dobbel 3x: een type en twee eigenschappen.

dobbelsteen	type karakter	eigenschap 1	eigenschap 2
1	superheld(in)	betweter	die verstrooid is, kan nooit wat vinden
2	ridder	onhandig	wel dapper, weet zich daardoor altijd in ongelukkige situaties te manoeuvreren
3	prins(es)	gemeen / te lief	heeft geen grenzen, kan niet stoppen
4	monster	dom / slim	vaak chagrijnig, door slaapegbrek
5	heks/tovenaar	snel	slecht gevoel voor richting, is altijd verdwaald
6	draak	bang	heeft altijd geluk, wint en vind alles

Welk karakter ga je maken? En welke eigenschappen heeft jouw karakter?

OPDRACHT 1.2

Bedenk hoe je karakter er uit ziet.

Bedenk hoe je hoofdfiguur er uit ziet en wat hem/haar uniek maakt: Maak eerst een mindmap. Schrijf ongeveer 10 woorden op die het karakter beschrijven.

Stel jezelf bijvoorbeeld de volgende vragen:

- Is hij/zij, groot of klein, dik of dun?
- Lang haar, kort haar?
- Grote oren? Kleine neus?
- Kleur ogen?
- Welke kleren draagt hij/zij?
- Wat zijn zijn/ haar leuke en minder leuke eigenschappen?
- Is hij/zij lief? Verlegen? Brutaal? Boos? Eng? Mooi? Lelijk? Sterk? Slim?
- Wat vind je personage moeilijk en wat is makkelijk om te doen?
- Waar is hij/zij heel goed in en waar minder goed in?

Teken hier je hoofdpersoon.

2. *Ontwerp een product*

Bij opdracht 2 ga je een product ontwerpen. Een product is een gebruiksvoorwerp dat je bijvoorbeeld kunt dragen Of iets dat licht geeft. Of je kunt het gebruiken om iets open te maken.

Bedenk een product. Dit product is een uitvinding voor het karakter/ personage dat je in deel 1 hebt bedacht. Denk aan de eigenschappen van je karakter, het moet iets zijn dat je karakter goed kan gebruiken. Wat zijn je eerste ideeën? Schrijf zoveel mogelijk (minimaal 5 verschillende ideeën) op en maak kleine schetsen op een tekenvel. (a3 of a4).

Als je niet meteen iets kunt verzinnen kun je weer dobbelen en zo een van de volgende opties kiezen.

	Dobbel je uitdaging
1	iets om te dragen (kleding, rugzak, bril, koptelefoon)
2	iets om op te zitten bv een stoel, een kleedje, een bank, een kruk
3	iets voor bescherming (zwaard, een waterpistool, onzichtbaarheids mantel)
4	iets om in te slapen (bed, hangmat, tent)
5	iets dat licht geeft (zaklamp, fietslamp)
6	iets om je mee te verplaatsen (een raket, auto, fiets)

3. Maak een storyboard

Bij opdracht 3 ga je een verhaal verzinnen en daar maak je een storyboard van. Een storyboard is een stripverhaal waarin je laat zien hoe je verhaal verloopt.

OPDRACHT 3.1 Bedenk een verhaal. Het is de bedoeling dat jullie van het verhaal een tekenfilm maken maar dan moet je wel goed weten hoe het verhaal gaat. Dat hoef je niet alleen te doen, hier ga je samenwerken met 1 of 2 klasgenoten. Verzin met elkaar een verhaal waarin jullie karakters en producten voorkomen. Schrijf het in een paar zinnnetjes op. Gebruik de volgende vragen om je verhaal te bedenken



Begin	Midden	Einde
Stel je karakters voor. Niet letterlijk maar laat ze je verhaal binnenkomen. Waar zijn ze? Wat doen ze? Zitten ze bijvoorbeeld al samen in een auto? of komen ze elkaar tegen in het bos?	Er gebeurt iets? Welk probleem ontstaat. Welke situatie? bv: ze lopen in de val van een monster, hoe redden ze zich hieruit?	Hoe wordt het opgelost?

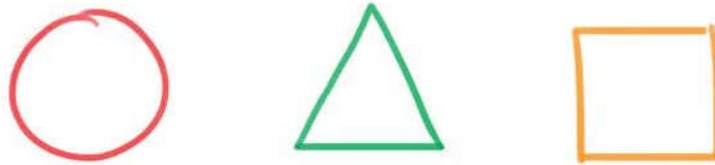
OPDRACHT 3.2 Maak een storyboard, stripverhaal van het verhaal dat je verzonnen hebt. Zorg dat er een duidelijk begin, midden en einde aan je verhaal zit.

OPDRACHT 3.2.2

Teken je verhaal als strip

STORYBOARD

HOE MAAK IK EEN KARAKTER?



Maak gebruik van de 3 basisvormen



Zacht. Vriendelijk. Trekt minder aandacht, leidt niet af. Inactief.



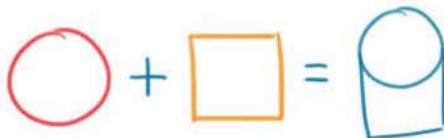
Scherp. Gevaarlijk. Wordt vaak gebruikt bij slechterik. Actief.



Stabiel. Ziet er niet uit alsof het om kan vallen. Trekt iets meer aandacht dan het rondje. Half-actief.



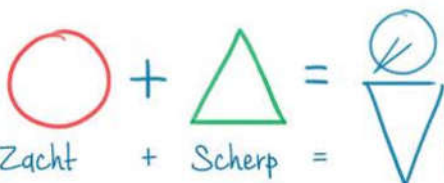
COMBINEER VORMEN



Vriendelijk + Stabiel = De sterke goedzak



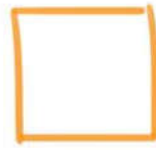
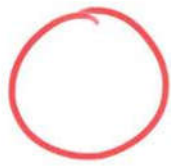
Als je weet waar je je vormen plaatst en in welke grootte, kun je zien hoe dit het aanzicht en de persoonlijkheid van je karakter beïnvloedt.



Zacht + Scherp = De lieve slechterik

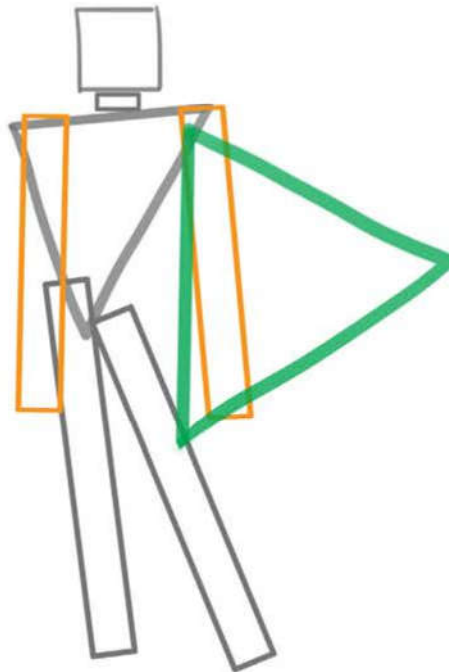
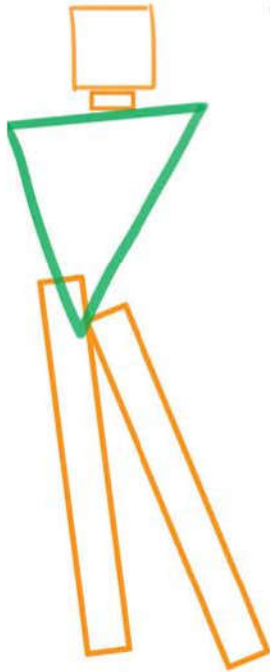


HOE MAAK IK EEN KARAKTER?

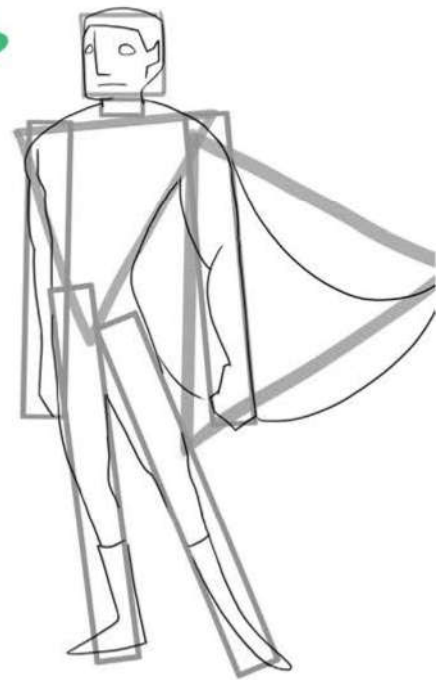


Maak gebruik van de 3 basisvormen

De superheld



Combineer ze!



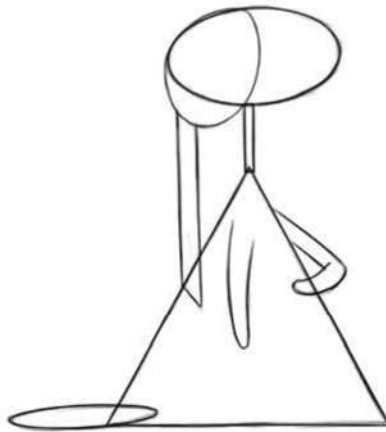
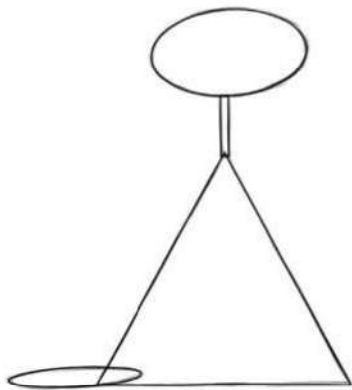
Je karakter wordt pas echt leuk als je details toevoegt!

HOE MAAK IK EEN KARAKTER?

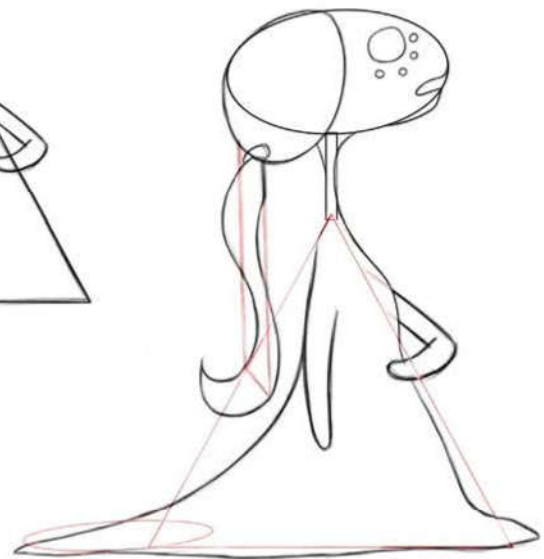


Maak gebruik van de 3 basisvormen

Het monster

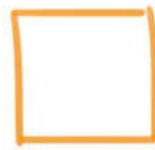


Combineer ze!



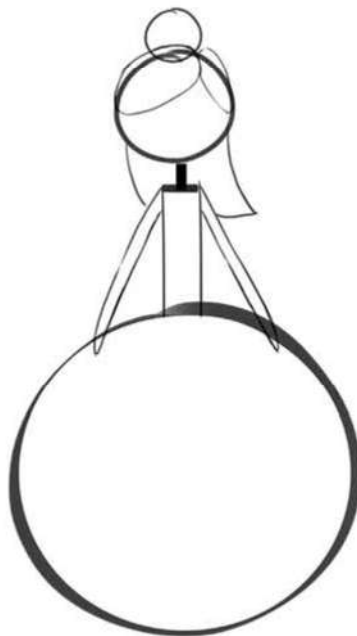
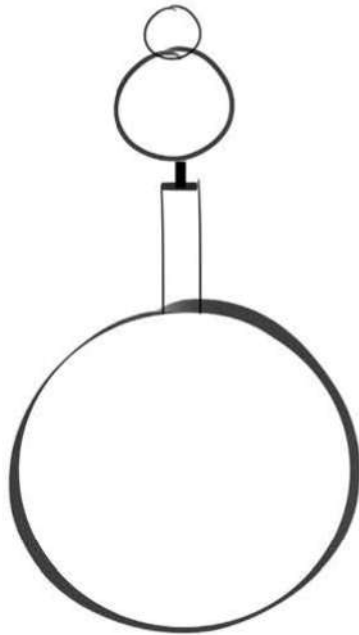
Je karakter wordt pas echt leuk als
je details toevoegt!

HOE MAAK IK EEN KARAKTER?



Maak gebruik van de 3 basisvormen

De prinses



Combineer ze!



Je karakter wordt pas echt leuk als
je details toevoegt!