

Hoe maak je een boek?

Annemarie Bon

Lukt het niet?



zwijzen

Sluit aan bij school



Idee!

Nick Ahsmann wil later graag schrijver worden. Hij heeft al drie boekjes geschreven. Toch vindt hij het maar lastig. Hoe maak je nou eigenlijk een boek? In dit boek leggen we je dat haarfijn uit. Wie weet, ga jij, net als Nick, ook wel een boek maken!

Elk boek begint met een **idee**. Soms krijgt een schrijver dat ineens in bad of als hij iets geks beleeft. Maar een andere keer krijgt een schrijver een opdracht. Dit boek was een verzoek van Uitgeverij Zwijsen. Een uitgeverij is een bedrijf dat zorgt dat er boeken gemaakt worden.



Mijn hoofd zit zo vol met fantasie, dat een idee er vanzelf uitfloept. En soms denk ik aan iets uit het 'echte leven'. De losse tanden van tante Fop uit het boek *Dirkje Bakkes* zijn die van mijn lieve oma. Zij had een kunstgebit en wilde mij vroeger 's avonds altijd zonder gebit een kusje geven ... Dat vond ik doodeng!



Tosca Menten

auteur van *Dummie de Mummie*

Het begint bij mij met een vraag.
'Wat was er vóór de oerknal?'
'Hoe zit een mens in elkaar?'
Alles begint bij mijn eigen nieuwsgierigheid.



Jan Paul Schutten

auteur van informatieve boeken



Hallo daar! Ik ben Sam. Heb ik ook nog wat te zeggen? Ik wil een ander avontuur!

En jij? Waarover zou jij wel willen schrijven? Waarover zou jij meer willen weten? Stel jezelf eens vragen die beginnen met 'Wat als ...' of 'Stel je voor dat ...'. Bedenk tien ideetjes en kies er dan pas een uit. Het eerste idee is meestal niet het beste. Neem in elk geval altijd een schrift mee. Daarin kun je gekke invallen noteren.

Meer weten?

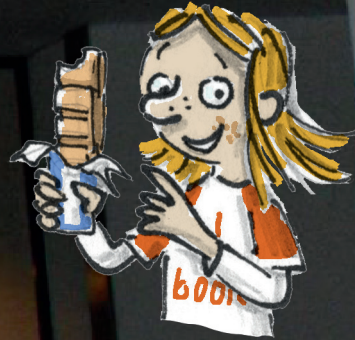
Oké, je weet wat voor soort verhaal je wilt schrijven. Bijvoorbeeld een verhaal over ridders. Of een avontuur in de ruimte. Jouw verhaal kan zich ook afspelen in een hotel of op een boot ... ja, alles kan!

Het eerste wat je dan doet, is meer over het onderwerp te weten komen. Lees een boek over ridders. Ga naar een kasteel en praat met iemand die er alles van weet. Zo kun je straks leuke weetjes in je verhaal stoppen. Daardoor wordt je verhaal geloofwaardig, ook al heb je het verzonnen. Het is dan voor de lezer net alsof hij er zelf bij is.

Dit boek is een **informatief boek**. Je kunt er wat van leren. Voor zo'n boek is onderzoek doen extra belangrijk. Alles moet kloppen. Er mag **geen onzin** in staan. Dus voor dit boek moest de schrijver met andere schrijvers praten. En op bezoek gaan bij een uitgeverij, een tekenaar en een drukkerij.

O nee, wacht! Nu lopen we op de zaken vooruit. Dat komt straks pas!

Ik wil alles weten over chocolade.



Tosca Menten Ik zoek altijd van alles uit voor ik begin te schrijven. Als Dummie op reis gaat, ga ik zelf eerst naar dat land toe om te kijken. Dan schrijf ik in elk geval geen onzin in het boek. Daarom ben ik voor *Dummie de Mummie* in Egypte, New York, Oostenrijk en Rome geweest. En voor *Siem Subliem* ben ik naar een echte boerderij met struisvogels geweest!

Manon Sikkel Ik ben heel blij met Wikipedia. Als ik iets wil weten, zoek ik het daar op. In *Slimpie Dimpie Wonderkind* zitten heel veel leuke feitjes. Die heb ik daar opgezocht.

De spelregels

Regel 1 Kies een aardige hoofdpersoon die iets aparts doet of kan. Zorg dat hij ook iets onhandigs heeft. Dat maakt het spannender. Je hoofdpersoon mag een mens zijn, maar ook een dier of een fantasiewezen.

Kies mij maar als hoofdpersoon!

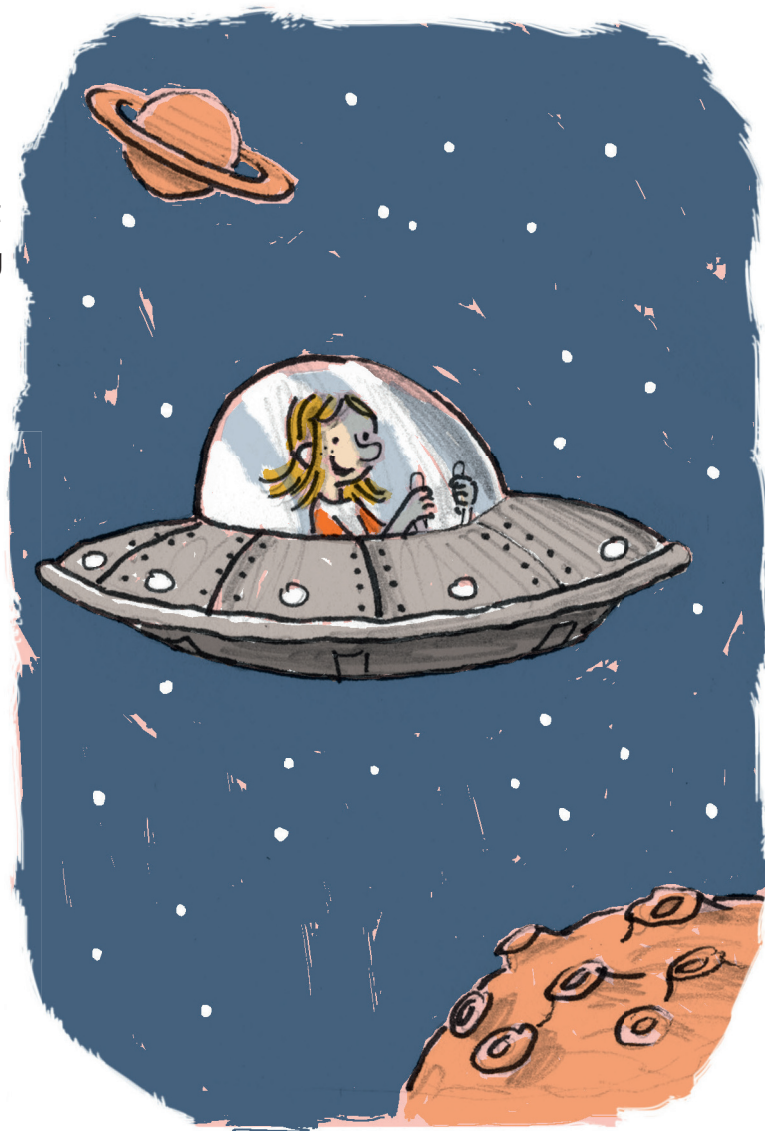


Regel 2 Zorg voor een probleem. Er moet echt iets op het spel staan voor je hoofdpersoon. Hoe erger het probleem, hoe zieliger, hoe spannender, des te beter het is. Het liefst is er ook een gemene of nare vijand. Verzin voor je begint vijf problemen. Kies dan het beste uit. Daar wordt je verhaal echt beter van.

Ik hou niet van problemen!



Regel 3 Je hoofdpersoon moet het probleem zelf oplossen. Maar dat gaat niet meteen zoals hij wil. Uit het probleem komt weer andere ellende voort. In elk geval mag er geen papa, juf of aardige oma zijn om de boel op te lossen. Je hoofdpersoon mag best helpers hebben, maar hij of zij is de held (of de loser)!



Regel 4 Laat het verhaal op een boeiende plek spelen. Lezen over een verre planeet, een toverschool of een oerwoud is spannender dan lezen over een slaapkamer.

Regel 5 Begin je verhaal op een spannend moment. Dan wordt de lezer meteen nieuwsgierig en wil doorlezen. Ga niet lang uitleggen wie wie is. Of wat er vooraf in hun leven gebeurd is.



Regel 6 Zorg dat je verhaal onverwacht eindigt. Zo blijft het tot het slot spannend. Je hoofdpersoon moet in elk geval heel wat hobbels en pech overwinnen voor het op het eind goed komt. Bedenk vooraf hoe je verhaal afloopt.



Regel 7 Laat je personages praten. Je noemt dat dialogen. Wat ze zeggen, zet je tussen aanhalingstekens.

'Ik praat tussen aanhalingstekens.'

'Met of zonder aanhalingstekens, wanneer klets je nou eens niet?'



Alleen maar fijne dingen beleven lijkt me wel wat.



Regel 8 Doe eens dwars. Als jij een goede reden hebt om het anders te doen, moet je dat zeker doen. Soms krijg je dan juist de mooiste dingen!

Aan de slag!

Om je op weg te helpen zijn hier een paar schrijftips.

1. Verzin een smoes

Verzamel in een doos flink veel voorwerpen. Een kam, een gum, een tang, alles is goed. Pak er dan zomaar een. En verzin waarom je daardoor te laat op school was of je nieuwe broek kapot is. Of ...

2. Maak maar af

Begin een verhaal met een van de volgende zinnen:



- Aanvallen!
- Opeens was de straat gehuld in een dikke mist. Het was muisstil.
- Op zijn moeders verjaardag maakte Daan een slip met zijn fiets. Hij belandde in de sloot.

3. Ga tekenen

Maak een tekening van je droomhuis of van een heel nieuwe wereld. Schrijf dan een verhaal dat zich daar afspeelt.

4. Litteken

Schrijf een verhaal over een litteken op je eigen lijf. Hoe heb je dat opgelopen?



Mijn verhaal gaat over Sam.
Ze lijkt een heel gewoon
meisje.
Ze zit in groep 5 en is
9 jaar oud.
Maar ...
ze heeft een heel groot
geheim.

Manon Sikkell Neem voor je hoofdpersoon iemand in gedachten die je goed kent. Dat helpt bij het schrijven. Het helpt ook om veel tekeningen te maken voor je begint met schrijven. Dan weet je hoe iedereen eruitziet.

Hoe maak je een boek?

Hoe worden boeken eigenlijk gemaakt? En hoe komt een schrijver op een idee?

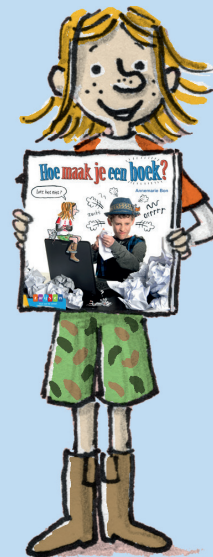
Verzinnen schrijvers alles zomaar of hebben ze het zelf meegemaakt?

Nick Ahsmann, die op de voorkant staat, wilde dat weleens weten.

In dit boek lees je over hoe boeken worden gemaakt.

Ook krijg je tips van bekende schrijvers en een tekenaar.

Ga maar snel zelf aan de slag!



Tips voor het maken
van een boek!



Sluit aan bij leesmethode
estafette



NUR 210
ISBN 978-90-487-3297-5



9 789048 732975

informatief

boeken

zwijzen.nl

Zwijzen, dé leesspecialist sinds 1846