

Constructie van een verhaal

(Uit: "Het Spel van Oplossingen" Insoo Kim Berg & Therese Steiner p90-91)

De hoofdpersoon of de held (protagonist) zit in een of andere moeilijke situatie, en om deze moeilijkheden op te lossen, moet de held een taak uitvoeren. Om een doel te bereiken moet de held heel wat gevaren doorstaan. De vijand (antagonist) probeert heel hard om de held ervan te weerhouden te slagen door allerlei obstakels op de weg te leggen, die de held moet overwinnen.

Er zijn helpers zoals wijze mannen of vrouwen, dwergen, reuzen, sprekende dieren (zoals leeuwen, apen, slangen en uilen) en sprekende planten (zoals een hoge eikenboom, bossen, maar zelden bloemen). Deze helpers bezitten veel macht, energie en wijsheid; ze hebben vaak goede ideeën en adviezen voor de held. Ze geven de held soms belangrijk gereedschap zoals sleutels, zwaarden en geheime landkaarten als speciaal geschenk, maar deze mogen alleen op heel bepaalde manieren worden gebruikt. De helpers helpen zolang de protagonist bereid is zich in te spannen, risico's te nemen en dingen doet zonder exact te weten waarom het op deze manier moet. De protagonist moet de geheime rituelen precies zo uitvoeren, zoals dat verteld is, ook al lijken ze verkeerd of onlogisch.

In sprookjes bereikt de held zijn of haar doel nooit meteen. Er zijn altijd tegenslagen en onverwachte rampen, die het doen overkomen alsof de held het zou kunnen opgeven. Deze tegenslagen of mislukkingen komen in drievoud, waarna de protagonist uiteindelijk het doel bereikt. Het verhaal eindigt met indrukwekkende rituelen en tekenen van succes - zoals met het trouwen met de mooie prinses, rijk worden, de machtigste persoon in het land worden (zoals een koning of een koningin die gedurende lange tijd regeert, wijs en goed is, en anderen helpt).

Hoe construeert u een verhaal?

De protagonist representeert de cliënt voor wie u een verhaal creëert. De protagonist dient enige gelijkenissen met de cliënt te vertonen, zoals bvb woonplaats, leeftijd, geslacht en ook gelijke gedragspatronen en meningen.

Het is ook belangrijk dat er voldoende verschillen bestaan, zodat het verhaal op zichzelf staat en geen samenvatting is van het leven van het kind. De helper kan gekozen worden uit de favoriete stripfiguren, dieren of planten van het kind. De helper kan dezelfde sterke kanten bezitten als de cliënt, en bezit duidelijke eigenschappen die de cliënt ook heeft.

De antagonist is het 'gepersonaliseerde' probleem in de vorm van een dier, een robot, een kwaadwillig iemand als een heks (...), als mechanische speeltjes, of als een orkaan in een verhaal dat aan een hyperactief kind verteld wordt). Wanneer u de drie hoofdkarakters eenmaal verzonnen hebt, kunt u beginnen:

1. Introduceer de samenvatting en achtergrond van het verhaal. Beschrijf de omgeving, het seizoen, het weer en de activiteiten die plaatsvinden zoals Kerstmis of een verjaardag vieren, of het weer dat perfect is voor een picknick, of om in het bos te fietsen.
2. Introduceer de protagonist door de krachten van het karakter te beschrijven en wat andere mensen aan hem of haar waarderen.
3. Introduceer de antagonist in termen van hoe die persoon schade aanricht in het leven van de held. Beschrijf de problemen op een zo concreet mogelijke manier zodat de cliënt een helder beeld kan vormen van de problemen die de held het hoofd moet bieden.
4. Zorg dat de held behoorlijk wanhopig is en niet weet wat te doen.

5. Laat de protagonist aan iets denken dat in het verleden hielp of laat de helper tevoorschijn komen die de protagonist vraagt of hij hulp nodig heeft.
6. Laat de helper de protagonist advies geven. De richtlijnen die de helper geeft, zijn niet gemakkelijk te volbrengen en moeten exact als aangegeven worden opgevolgd. Er mag geen kortere weg of een variatie op de route worden genomen.
7. Zorg dat de protagonist aan moed wint. Op weg naar het bereiken van het doel gelooft de protagonist dat hij slimmer is dan de helper, zodat hij het advies in de wind slaat.
8. De protagonist faalt en moet van voren af aan beginnen, wellicht onder nog slechtere omstandigheden dan de eerste keer, zoals zonder schoenen een berg beklimmen of geen warme kleren hebben in de sneeuw.
9. Na twee of drie mislukte pogingen probeert de protagonist zich heel goed te concentreren op datgene waarvoor de helper hem of haar gewaarschuwd heeft. De protagonist kan een klein spoor vinden om onderweg niet verdwaald te raken, iets als tellen, zingen om de angst te overwinnen, de handen in de zakken houden, enz.
10. Uiteindelijk bereikt de protagonist het gewenste doel.
11. Laat de protagonist een verschil van binnen opmerken, een groot gevoel van rust, in staat zijn om op een heldere manier over zijn problemen na te denken, in staat zijn beter te zien of te horen, meer vrienden te hebben, enz.
12. Eindig het verhaal met een speciaal ritueel waarin de kracht en het uithoudingsvermogen van de protagonist worden gevierd.