

JAN KJERs

FRÅ  
**NOMERNE**  
FRÅ

# Skri-veskole



AGAMA







**Nomerne Skriveskole**  
**Tekst og illustrationer © 2019 Jan Kjær**  
Udgivet af Agama Publishing

1. udgave, e-bog

Kopiering fra denne bog må kun finde sted på institutioner, der har indgået aftale med Copydan, og kun inden for de i aftalen nævnte rammer.

[www.jankjaer.dk](http://www.jankjaer.dk)



JAN KJÆR

# Nomerne

# Skrivereskole

Samlet fra Viljetyven 1-3



AGAMA

JAN KJERs

**NOMERNE**

# Viljetyven



**ARETS SERIE**

AGAMA

WINNER

# Skriveskole

Kan du også lide at skrive historier? Så får du her tre tips til, hvad enhver god historie bør indeholde:

## **1. En helt, der vil opnå noget**

Det lyder måske simpelt, men det er vigtigt at fortælle læseren, hvad det er, hovedpersonen gerne vil opnå, så læseren ved, hvad historien handler om. Mange forfattere glemmer det og lader hovedpersonen gøre en masse vilde ting, uden at læseren ved hvorfor.

I Viljetyven vil Elmo gerne være kriger-nom og have et våben, og Noma vil gerne overvinde sin usikkerhed. Det får man at vide allerede i de første kapitler. Når vi nu har vores helte på plads, så skal vi bruge:

## 2. En skurk (der også vil opnå noget)

Skurke er onde og giver vores helte masser af problemer. Det er altid sjovt at læse. Men en skurk skal ikke bare være ond for ondskabens skyld, så bliver han nemlig kedelig. En skurk skal også ville noget, som f.eks at opnå verdens herredømme.

I Viljetyven vil Skyggekongen have magt over landet, men det kan også være, at han er ude efter noget andet, som vi ikke ved endnu.

Når vi har en helt, der vil opnå noget og en skurk, der vil opnå noget andet, så starter eventyret. Så har vi nemlig to viljer, der krydser hinanden. Det giver os: konflikt – og det er dét, der gør en historie spændende at læse.



### 3. Konflikt

Man plejer at sige, at handlingen i en historie drives frem af konflikt. Når man taler om konflikt i en fortælling, så behøver det altså ikke være skuddueller, krig og slåskampe.

Konflikt kan også blot være to folk, der er uenige og prøver at opnå hver sin ting. Man kan altså beskrive det som problemer, der skal løses.

Der er normalt tre slags problemer i en historie:

**1. Det store problem**, der binder alle tre bind af Viljetyven sammen: Skyggekongens angreb.

**2. De personlige problemer**, som kan strække sig over en eller flere bøger, som f.eks. Nomas mangel på selvtillid.

Gilbert har en konflikt med sin familie, hvor faren udstøder ham af familien.

Skade vælger at hjælpe nomerne, og derved bliver hun hjemløs. Hun ikke kan blive i Klanaka. Hvor skal hun nu bo?

Og så er der selvfølgelig Elmos problem med det manglende våben. Hvordan skal han nogensinde blive en rigtig kriger?

**3. Kapitelkonflikter.** Det er de små problemer, der skal løses i hvert kapitel for at drive historien fremad.

Som f.eks. i kapitlet hvor Noma og Elmo møder Gilbert for første gang. Nomerne vil gerne vide, hvor Skade er, men Gilbert vil ikke hjælpe dem, medmindre de hjælper ham.

Det er et lille problem, men det er alligevel noget, der skal løses for at komme videre.

### **Så er det din tur**

Prøv, næste gang du læser en bog, at lægge mærke til, hvad hovedpersonen vil opnå, og hvad skurken er ude efter. Og brug det så i din egen historie, så er du godt på vej til at blive forfatter. Rigtig god fornøjelse.





JAN KJÆR's



# Viljetyven 2



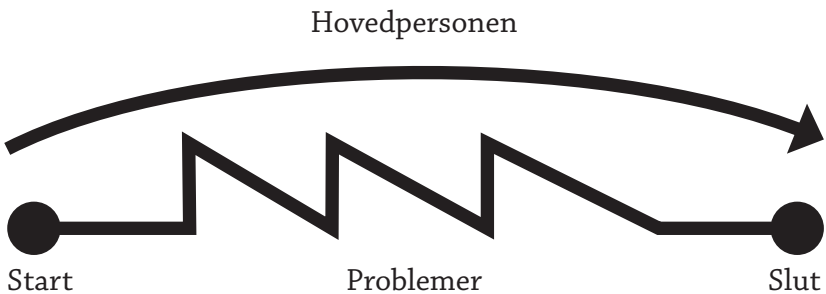
AGAMA



## Skriveskole

En historie – i sin mest simple form – handler om en person, der gerne vil opnå noget. Det er så forfatterens opgave, at gøre vejen til målet så fuld af problemer som muligt.

I Viljetyven er det Nomas og Elmos kamp for at klare problemerne, der gør historien spændende at læse.



### Forfattere er onde

Som forfatter skal jeg være ond mod Noma og Elmo og skabe en masse problemer. Det får

læserne til at holde med nomerne og synes godt om de to hovedpersoner. Når Noma og Elmo så (måske) når deres mål en gang, bliver læserne ekstra glade, fordi de har fulgt dem gennem alle deres kampe.

### **Fra toppen til bunden**

Som forfatter vil man gerne skabe spænding. Det behøver man ikke gøre med vild action. Der er også masser af spænding i personlige problemer. Og hvis man vil være rigtig led ved sine hovedpersoner – og det vil man jo gerne som forfatter – så skal man gøre dem rigtig glade, så de føler sig helt på toppen. Bagefter tager man så glæden væk, så de bliver enormt kede af det og rammer bunden.

Det lyder ondt, men det får læseren til at holde med hovedpersonerne og virkelig håbe på, at de når deres mål.



Lad os tage et par eksempler:

### **Eksempel 1 fra 'Kapitel 2: Trolden'**

*På toppen:*

Elmo træner med sit sværd og for første gang, går det ret godt. Han kan faktisk styre sværdet. Han bliver rigtig glad. Noma dukker op, og Elmo kan slet ikke vente med at vise hende, at der er noget, han er god til.

*Rammer bunden:*

Troldmanden dukker op og kidnapper Noma. Elmo fjumrer med sit sværd, taber det og falder i bækken. Lusk stikker af med Noma, og Elmo føler, det er hans skyld, fordi han igen har fejlet som kriger.

### **Eksempel 2 fra 'Kapitel 8: Taynikma'**

*På toppen:*

Elmo og hans venner har fundet Solsværdet. Det viser sig dog at være gemt i en Taynikma-

handske. Og kun den rette kriger kan få sværdet frem. Elmo er sikker på, at han er den kriger, sværdet har ventet på. Han er virkelig glad, da han tager taynikmaen på foran alle sine venner, og han glæder sig især til at gøre Noma stolt.

*Rammer bunden:*

Elmo kan ikke få Solsværdet frem. Det er tydeligt, at han ikke er Solkrigeren. Han bliver ydmyget foran alle sine venner og værst af alt, foran Noma. Elmo kan ikke bære skammen. Han smider taynikmaen og stikker af fra det hele.

Sådan! Kan vi ikke godt blive enige om, at jeg har været rigelig ond mod Elmo nu?

Det gør man som forfatter for at få dig, læseren, at ville læse historien helt til ende. Finder Elmo nogensinde ud af hvilket våben,

han kan bruge? Får han sin stolthed tilbage ...  
og får han vist Noma, at der er noget, han er  
god til?

Tja, det må du jo finde ud af i Viljetyven 3.

### **Så er det din tur**

Nu er det din tur til at skrive en historie og  
finde på en masse problemer til din hoved-  
person. Det kan godt være svært at være ond  
overfor sin hovedperson, men husk på, at vi  
kun gør det for at skabe spændende historier.  
Og forhåbentligt ender historien lykkeligt,  
når hovedpersonen når sit mål.

Rigtig god skrivelyst.





JAN KJÆR's



# Viljetyven 3



AGAMA



## Skriveskole

Som forfatter gælder det om at skabe billeder i hovedet på sin læser. Din historie skal gerne afspille som en film for læserens indre øje.

Når man fortæller sin historie, bør man beskrive, hvad hovedpersonerne føler og oplever. På den måde kommer læseren til at føle og opleve det SAMME, og det gør historien spændende at læse.

Men hvordan skriver man et billede?

### **Eksempel 1**

Hvis jeg skriver:

*Elmo er sur.*

Så har jeg bare fortalt, at Elmo er sur. Men jeg har ikke givet min læser et billede af, hvordan Elmo ser ud, når han er sur.

Hvis jeg vil hjælpe min læser med et billede, kunne jeg skrive:

*Elmo knytter sine næver og skærer tænder!*

Så kan man pludselig se Elmo for sig, og man forstår, at han er sur.

## **Eksempel 2**

Hvis jeg skriver:

*Noma er bange.*

Så har jeg igen ikke skabt et billede af, hvordan Noma ser ud, når hun er bange. I stedet kunne jeg skrive:

*Noma ryster over hele kroppen, og hun trækker vejret i korte stød. En dråbe af sved løber ned over hendes pande.*

I begge tilfælde kan du se, at man bruger flere ord på at skabe billeder. Det er altså mere krævende som forfatter at 'skrive billeder'. Men det er det hele værd, for man ved, at det er sjovere for læseren at læse.

### **Brug dine 5 sanser som forfatter.**

Man skaber billeder ved at beskrive, hvad folk oplever. Det samme gælder, hvis du skal beskrive et lokale. Lad os sige, at jeg skal beskrive et uhyggeligt rum – så kunne jeg lave den (kedelige) opremsning:

*Rummet er lille og mørkt. Det er koldt. Det er uhyggeligt.*

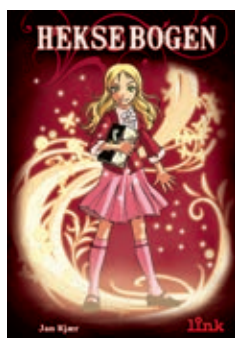
Men det giver ikke en følelse af, hvordan rummet ser ud. Som forfatter kan jeg hjælpe dig på vej, hvis jeg beskriver rummet ved hjælp af vores fem sanser: synet, hørelsen, lugte-, smags- og følesansen. Så ville beskrivelsen blive til:

*Noma kan mærke gåsehuden sprede sig på sine arme. Hendes muskler lammes af kulden, og hendes tænder begynder at klapre. Noma holder stearinlyset op. Den lille flamme kæmper for at skubbe mørket væk. I det svage lys kan Noma skimte det forrevne tapet på væggene. Det er, som om et stort dyr har flænset væggene med sine enorme kløer.*

Sådan! Det skulle gerne give læseren en følelse af et rigtig uhyggeligt rum, som man ikke har lyst til at være i. Så, nu er det din tur til at skabe en masse billeder. Rigtig god skrivelyst!



## Andre serier af samme forfatter



Bestil bøgerne  
i din boghandel  
eller gennem  
**jankjaer.dk**



## Om forfatteren



Jan Kjær, f. 1971, er uddannet forfatter og tegner på den amerikanske **The Kubert School**.

Han har skrevet 55 bøger og er blevet udgivet i 15 lande. Hans historier er blevet lavet til legetøj, spil, TV-film og teater.

Jan holder jævnligt foredrag og tegneworkshops rundt om i landet. Du kan se, hvor han dukker op næste gang på **[www.jankjaer.dk](http://www.jankjaer.dk)**



Tegninger fra studietiden på Kubert-skolen i USA.