

Intern doel (wat gebeurt er met de personen in het verhaal)

De hoofdpersoon maakt een reis door haar jeugd. De kijker/speler krijgt een indruk van hoe ze met de problemen en ontdekkingen op haar pad omgaat.

Extern doel (waar gaat het verhaal uiteindelijk naartoe)

Het meisje moet haar vrijheid terugkrijgen en zich ook vrij VOELEN.

Karakters

- Het meisje
- Jongetje op schommel
- Vader
- Moeder
- Soldaten

Deel 1: Kennismaking

Er wordt letter voor letter een tekst in beeld gebracht die de bedoeling van het verhaal duidelijk maakt:

“Dit is het verhaal over een meisje dat een normaal leven leidt, maar alles staat op het punt om te veranderen. Loop samen met het meisje door het verhaal en verzamel al haar spullen.”

Titel komt in beeld: *“Silhouette”*

Het silhouet staat in de linkerkant van het scherm.

Setting: Park

Weer: zonnig

Het meisje loopt in een zonnig parkje op een warme lentedag.

Ze loopt langs een jongetje die op een schommel zit.

Meisje: “Hee, heb je mijn teddybeer gezien?”

Jongetje: “Toevallig wel ja, ik zag hem iets verderop liggen! Je moeder verwacht je trouwens.”

Het meisje loopt door.

Ze komt aan bij een iets dichter bebost deel van het park. Hier heeft ze de kans om haar teddybeer te vinden. Ook kan ze ervoor kiezen om door te lopen.

Een huis komt in beeld en het meisje loopt naar binnen. Haar vader zit voor de tv.

Vader: “Als je de krant ziet, geef die dan even. Je moeder vraagt trouwens naar je.”

Het meisje heeft de kans om de krant in de kamer te vinden. Zo niet, loopt ze door naar de keuken, waar haar moeder staat te koken.

Moeder: “Niet te laat thuiskomen de volgende keer! Je wil toch niet opgepakt worden? Je zus is in de tuin, kan je haar even halen?”

Het meisje loopt door de deur.

Deel 2: Probleem

Het meisje staat weer in de woonkamer. Haar moeder, zus en vader zitten aan tafel en een taart staat op tafel. Het meisje loopt naar haar familie toe.

Moeder: "Gefeliciteerd! We hebben je cadeautje in de keuken gelegd!"

Meisje in gedachten: "Ik hoop op een dagboek, dat heb ik tenminste gevraagd"

Het meisje loopt naar de keuken en pakt het dagboek. Daarna loopt ze naar de tuin.

Ze denkt: "Laat ik mijn vrienden maar eens bezoeken, kijken of ze cadeaus hebben"

Ze loopt door het poortje van de tuin en gaat een stukje natuur in.

Opeens hoort ze het geluid van vliegtuigen in de verte

Vliegtuigen vliegen laag over, schietgeluiden on de verte.

Het meisje loopt verder en het beeld wordt zwart

Deel 3: Vluchten

Het meisje loopt langs huizen richting het station. De straat is leeg en sommige gebouwen zijn deels kapot.

Het meisje denkt: "Tijd om naar een betere plek te gaan, ik ga in de trein schrijven over mn hopes & dreams. Maar eerst moet ik een pen hebben"

Ze heeft kans om een pen te vinden in het puin.

Ze loopt verder naar het station en stapt de trein in.

Beeld wordt zwart

Deel 4: Trein

Het meisje zit in haar eentje in een coupé met haar dagboek op tafel. De trein is aan het rijden en trilt een beetje op en neer. Uit het raam zie je landschappen, windmolens etc langskomen.

Deel 5: Een nieuw begin

Het meisje loopt de trein uit. De zon schijnt weer en er zijn Nederlandse huizen op de achtergrond.

Ze komt een postbode tegen die vrolijk goedemiddag zegt.

Ze loopt langs het AZC en krijgt iets te eten. Je kan kiezen of je het eten opraapt.

Ze gaat op zoek naar haar ouders, vind ouders. Eind goed al goed.

