

Hinderschema

Grovplanering av berättelse - berättelsen om myran Myrsan - ur Bi-lagan nr 3 2003 - Se: <http://www.bioresurs.uu.se/pdf/berattelsen.pdf>

Anslag	Miljö	Huvudproblem	Hinder 1	Lösning 1	Paus 1	Hinder 2	Lösning 2	Paus 2	Hinder 3	Lösning 3	Paus 3	Slutpunkt	Avtoning
Myrsan går för att hämta ett barr.	Skog juni varmt	Räven har förstört stacken. Måste repareras.	Stor vattenpöl.	Går runt den.	----	Motorcykel på vägen.	Ner i en grop.	Hämtar barr. + Speglar sig i vattenpöl.	En hand fångar Myrsan.	Sprutar gift.	Ser sin stack..	Hemma igen. Vaktmyran släpper in.	Känner sig glad och nöjd.

Början och slutet planeras först. Gestaltande beskrivningar (vad huvudkaraktären gör), inre monologer (vad huvudkaraktären tänker), dialoger (vad huvudkaraktären och andra karaktärer pratar om), varvas i berättelsen. I pausen lär vi känna huvudkaraktär och miljö ännu bättre.

Hinderschema

Början - Vad vill huvudkaraktären?			Mitten - Vad händer på väg mot mål?									Slut - Hur går det?	
Anslag	Miljö	Huvudproblem	Hinder 1	Lösning 1	Paus 1	Hinder 2	Lösning 2	Paus 2	Hinder 3	Lösning 3	Paus 3	Slutpunkt	Avtoning

