

STANDAARD

UITGEVERIJ

Lesbrief

GOEDELE GHIJSEN



Introductie

De auteur

Als klein meisje kroop Goedele Ghijsen in de kruin van de appelboom om ongestoord te kunnen lezen. Omdat ze leefde van verhalen, zocht ze een beroep waar je mocht lezen voor je job. Zo werd ze eerst leerkracht Nederlands. Tegenwoordig geeft ze creatief schrijven aan jongeren en aan volwassenen.

Haar huis is geïsoleerd met boeken, maar er is één ding dat ze nog liever doet dan lezen: in haar pen kruipen om zelf verhalen te schrijven. *Keerpunt* is haar tweede coming-of-age-roman, na *Onderstroom*.

Goedele Ghijsen weet heel wat lezers te raken met haar verhalen die blijven nazinderen. Ze schrijft toegankelijk voor jongeren die af en toe lezen, en verstopt verschillende lagen in het verhaal waardoor ook veellezers geboeid raken door haar verhalen.

Haar eerste boek voor tieners *Vluchtweg* kreeg een White Raven en werd genomineerd voor De Leesjury. Bij heel wat leesbevorderaars in Nederland én Vlaanderen staan haar boeken hoog op de leeslijst.



**'Nog nooit een boek uitgelezen,
maar dit las ik in één ruk uit.'**

(Jongeren over *Onderstroom* en *Vluchtweg*)



Volg Goedele Ghijsen op TikTok of Instagram. Als je Goedele Ghijsen wil uitnodigen om in jouw klas te vertellen over verhalen of een workshop creatief schrijven te komen geven, dan vind je meer info op: www.ghijsen.be.

Keerpunt

“Ik doe niet abnormaal, ik ben abnormaal. Ik weiger nog normaal te zijn als normaal zijn betekent dat je je altijd groter moet voordoen dan je bent, dat je jezelf op een voetstuk moet plaatsen om neer te kunnen kijken op wie minder geluk heeft, dat je altijd een masker moet dragen. Iedereen die er even op let, snapt dat dit een wereld met een filter is. En weet je hoe die filter heet? FAKE. Van: Fuck Authenticity & Keep pretending for Ever.”

Max vlucht naar zijn bed en trekt zijn donsdeken over zijn kop. Hij staakt. De stilte in huis is om te snijden en hij heeft ruzie met zowat iedereen die de baas over hem speelt. Wanneer de druk te hoog wordt, loopt hij weg van huis, op zoek naar een plek waar niemand hem lastigvalt, een plek waar hij zichzelf kan zijn. Dan begint het spel: Max tegen de vijandelijke troepen. Lukt het hem om hen te snel af te zijn?

Een meeslepend verhaal over de zoektocht naar wie je echt bent en naar wie je vriend is onderweg.

'Spannend. Grappig. Ontroerend. I love Max!'

(Proeflezers over *Keerpunt*)

Aan de slag

1. De Keerpunt-versie van Scotland Yard

Benodigdheden voor 4 spelers

- Spelbord
- Pionnen: iedere deelnemer kiest een klein voorwerp dat hij bij heeft.
- Routeblad
- Tickets: 3 black tickets, 8 tickets voor de tram, 8 tickets voor de trein, 12 tickets voor de bus, 8 tickets voor de taxi.
- Startkaarten met plaatsen die op de kaart staan
- 1 dubbelzetkaart

Wie is Mister X?

Lees eerst onderstaande fragmenten uit het begin van Keerpunt zodat je de personages leert kennen waar dit spel over gaat.

Vannacht besloot ik om niet meer op te staan. Ik staak. De stilte in huis is om te snijden. Ik heb ruzie met zowat iedereen die de baas over mij speelt. De klap van mijn slaapkamerdeur die dichtsloeg, galmt nog steeds na in mijn hoofd. Die klap volgde nadat ma eerst diezelfde deur zowat insloeg. Kloppen kon je het echt niet noemen.

Als die buschauffeurs op de maandagmorgen van een proefwerkweek mogen staken, dan mag ik dat ook. En omdat mijn leraren, mijn trainer, mijn ma, haar liefste manager en zelfs mijn vader de oorlog aan mij hebben verklaard, staak ik totaal. Alle onderhandelingen zijn vastgelopen. Er is geen hond die naar mij luistert, dus kroop ik onder mijn dekbed. De laatste keer dat ik naar mijn wekker keek, was het 15u23 – toen ma de deur dichtsmeet en ik bleef zwijgen. In deze wereld zijn er al roepers genoeg. Soms lijkt het alsof volwassenen alleen in slogans kunnen praten. *Je moet dit. Pas op voor dat. Vreemdelingen buiten. Wetenschappers liefst ook.* En dan zeggen ze over mij dat ik geen gezag aanvaard. Dus ik trek mijn dekbed over mijn hoofd en zwijg. Er valt toch niet met hen te discussiëren. Meneertjes altijd-overtuigd-van-hun-eigen-gelijk. Mevrouwjes luister-eens-naar-iemand-die-het-kan-weten.



De bel gaat, ik schrik wakker. Gefluister. Het is intussen donker. Verwachten ma en de manager vrienden? Onmogelijk. Dan hadden ze het vast een verstandig plan gevonden dat ik me verschuilde in mijn kamer.

Stappen op de trap. Doelgericht. De troepen zijn met meer dit keer. Kunnen ze me alleen niet aan? Dadelijk vliegt mijn deur weer uit de scharnieren. Daar moet ik echt iets op bedenken. Het kan toch niet dat ze me hier voortdurend voor de voeten komen lopen? Wie hebben ze als versterking ingeschakeld? Toch niet opa? Ik hap naar adem.

De stappen vallen voor mijn deur stil, mijn klink gaat beheerst omlaag. Wat nu? Komen ze met een voorstel voor een staakt-het-vuren? De deur zwaait open. In de deuropening staat dit keer een kerel die ik niet ken. Achter hem: mijn ma en de manager. Voeten verankerd, armen gekruist en de blik van een overwinnaar. De kerel draagt een blauw uniform. Hebben ze een agent op mij afgestuurd? Echt?

'Goedenavond, jonheer.' Mister uniform legt de klemtoon op 'avond'. Hij komt mijn kamer binnen. Ma en de manager blijven hem rugdekking geven op de overloop.

'Goedenavond', zeg ik. Wat kan ik anders? Hem een stoel en wat te drinken aanbieden?

'Waarom komen we niet meer uit bed?'

We? Komt hij naast me liggen misschien? Ik zwijg.

'Zie je wel', komt mijn moeder tussen in ons gezellige onderonsje.

'Altijd iets met die jongen. Toen ik zo oud was, ging ik werken, menceer. Werken. Voor ik naar school vertrok, had ik al een kapsalon

schoongemaakt. Pas daarna kon ik naar school, waar ik als de beste van de klas afstudeerde.' Ze zucht. 'Ik heb me er al bij neergelegd dat dat onze Maximiliaan nooit zal lukken, maar nu loopt het helemaal mis. Niet alleen hier, menceer, maar ook op school.' Ze schakelt over op fluistertoon. 'Zijn vader heeft hem altijd verwend.' En dan gaat ze weer verder op vergadervolume: 'Wat afschuwelijk dat net mijn zoon op het verkeerde pad zal raken.'

De manager – nog steeds met gekruiste armen – knikt eenmaal. Daarna beweegt hij zijn kin één tel mijn kant op. 'Crimineel in wording.'

Max beslist dat hij moet vertrekken thuis, zodat hij een plek kan vinden waar hij even kan bekomen van alle heisa. Het spel begint: lukt het hem om de vijandelijke troepen voor te blijven?

In ons dichtbevolkte land is het niet moeilijk om onder te duiken. Als iemand zich onvindbaar wil maken, heeft de recherche heel wat speurzin nodig om die op te speuren.

Mister X is de speler die in de schoenen van Max gaat staan en zich voortdurend schuilhoudt terwijl die op de vlucht is voor de vijandelijke troepen. Hij komt zo weinig mogelijk boven water.

De andere spelers zijn detectives die hem op de hielen proberen te zitten om Mister X/Max uiteindelijk te pakken te krijgen.

Doel van het spel

Als een detective erin slaagt om op hetzelfde punt aan te komen als waar Mister X/Max zich bevindt, dan moet Mister X/Max bovenkomen en dan hebben de detectives gewonnen.

Als het Mister X /Max echter lukt om zich te verschuilen tot het moment waarop de detectives al hun zetten hebben opgebruikt, dan heeft Mister X/Max gewonnen.

Voor de start van het spel

De spelers bepalen wie Mister X/Max zal zijn. Hij krijgt zoveel 'black tickets' als er detectives aan het spel deelnemen en bovendien ook nog 2 kaartjes om met de tram ergens naartoe te gaan, 2 tickets voor de bus, 1 taxirit en 1 treinticket. Verder krijgt hij 1 kaartje voor een dubbele zet. De detectives krijgen elk 2 kaartjes om met de tram ergens naartoe te gaan, 3 tickets voor de bus, 2 taxiritten en 2 treintickets.

Elke speler trekt een startkaart om diens beginpositie te bepalen. Mister X moet zijn pion alleen op gezette tijden op het bord zetten. Zijn startpunt blijft geheim.



Spelregels

- Mister X/Max doet de eerste zet. Onzichtbaar. Zijn startpositie blijft onbekend.
- Daarna komen de detectives in de wijzers van de klok aan de beurt. Ze kiezen een vervoersmiddel uit hun voorraad en overhandigen dit aan Mister X/Max voor ze hun pion kunnen verplaatsen. Mister X/Max beschikt daardoor over een onbeperkt aantal gewone tickets.
- Iedere zet is één beweging op het bord. Er mogen nooit twee spelers op één punt staan.
- Vanaf de tweede zet schrijft Mister X/Max in het geheim de plek op waar hij naartoe reist in het juiste vak van zijn routekaart. Daar bovenop legt hij het vervoersmiddel dat hij voor die rit heeft gebruikt. Als de detectives hem op de hielen zitten, kan hij één keer kiezen voor een Black Ticket zodat de detectives die beurt niet kunnen zien hoe hij zich in die beurt beweegt.
- **Bij de ovale stopplaats op nummer 3 van de routekaart lees je het volgende fragment uit *Keerpunt* over de vlucht van Max:**

De wagon druppelt bij elke halte voller. Ik maak me zo breed mogelijk om mijn eigen bank op te eisen, maar wanneer we bij de vierde halte zijn, ploft er toch een kerel naast me neer. Omdat ik absoluut moet proberen om geen extra sporen achter te laten, vouw ik me dubbel en kruip ik nog verder mijn hoekje in.

Met mijn armen gekruist en mijn ogen dicht tel ik de minuten af. Ik moet mezelf dwingen om te blijven ademen. Als ik van mijn stokje ga, heeft veertig man me gezien.

Eeuwen later klinkt de krakende stem van de treinbegeleider door de wagon. Hij kondigt het centraal station aan. Hopelijk stapt daar een bende reizigers uit, zodat ik weer iets meer ruimte heb. Dit hou ik echt niet vol tot mijn eindbestemming.

Nog geen twee seconden later hoor ik de conducteur in de wagon die aan de onze hangt. Dit keer zijn zijn echte stem, zonder vervorming van het omroepsysteem. Snel scan ik de bordjes op zoek naar de route richting we, dat is de enige plek waar ik me kan verstoppen. Ik kom al half rechtop als ik ontdek dat de we zich áchter me bevindt. En áchter de conducteur. Vóór me is de locomotief.

Ik zak weer neer. Shit, shit, shit. Nóg iemand die mijn route kan traceren.

De stem van mijn moeder klinkt in mijn hoofd. *Was het nu zo moeilijk om daar eventjes over na te denken, Maximiliaan?*

Ik draai me om naar de wagon achter me om in te schatten waar de tegenspeler zich bevindt. De conducteur staat met een van de reizigers te praten. Hopelijk raakt hij niet op tijd tot bij mij.

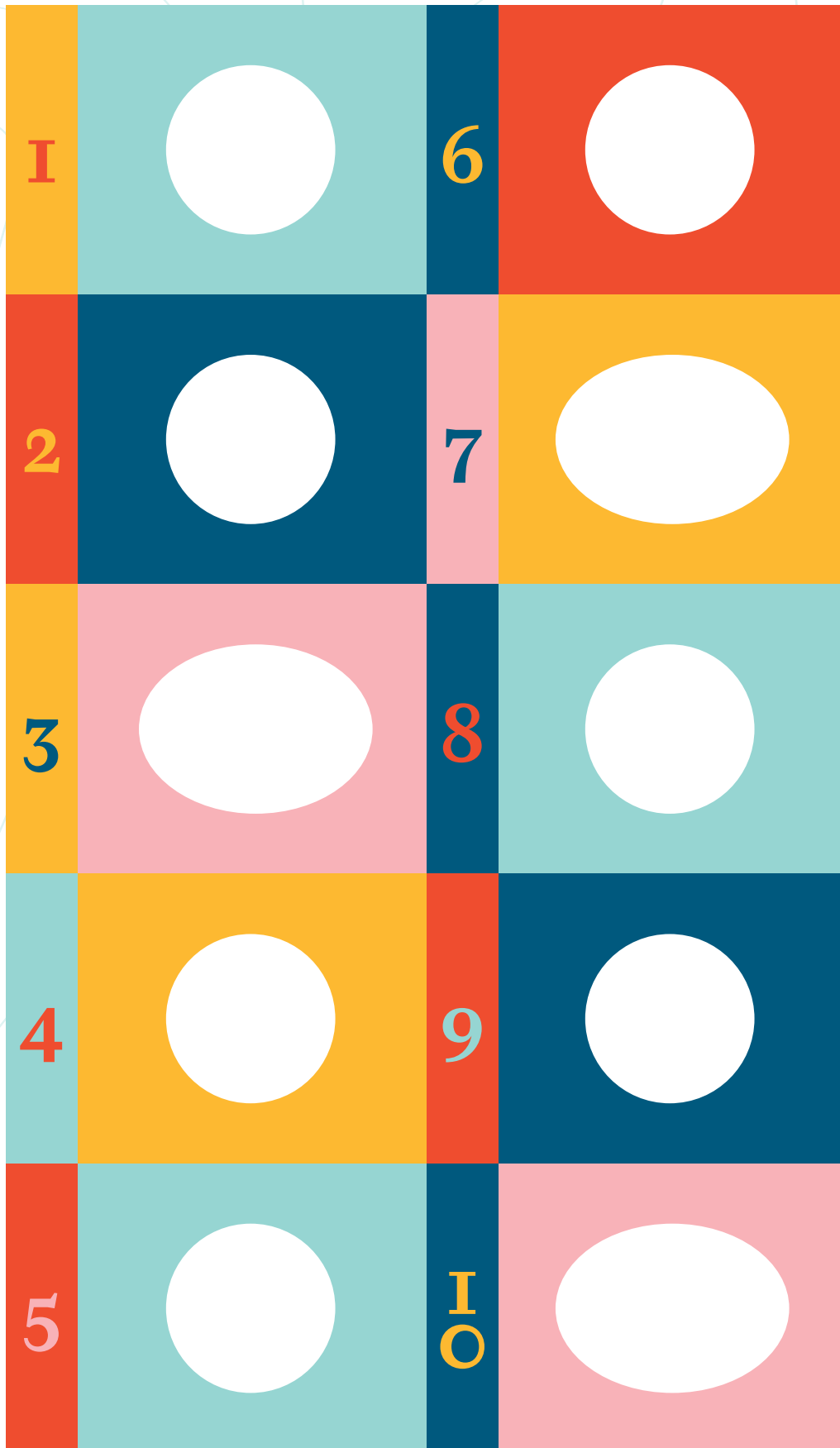
Als ik nu opval omdat de conducteur me bij mijn kraag vat, is het spel onmiddellijk afgelopen. Ik moet in het volgende station de trein verlaten. Dat is mijn enige kans. Ik verschijn dan als Mister X wel even bovengronds, maar ik koop er tijd mee, en ik kan mezelf vermommen voor ik verder reis.

Het zweet breekt me uit en mijn handen beginnen te trillen. De kerel naast me kijkt me onderzoekend aan. Ik knik vluchtig naar hem en leg mijn hoofd tegen het ruitje. Er zit niets anders op dan mijn tijd hier uit te zitten.
























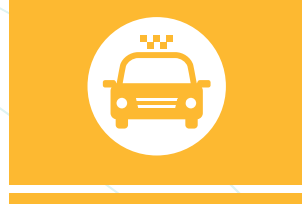
















Iets later doemen de eerste wissels voor me op. Zodra de trein stopt, wacht ik nog een paar tellen tot er beweging komt in het halletje, waar mensen met buggy's, een man met een vouwfiets en een paar jongeren met een rugzak op elkaar gepropt voor de treindeuren staan. Dan spurt ik de trein uit, op weg naar een nieuwe identiteit.

- Hier is Mister X/Max dus verplicht om zich kort te laten zien (net zoals op elke ovalen stopplaats), zodat de detectives weten waar hij zich op dat moment bevindt. Dit doet hij door eventjes zijn pion op het spelbord te zetten. Daarna duikt hij weer onder, en neemt hij zijn pion dus weer weg.
- Nadien kan je weer verder spelen. Wie zal vandaag winnen? Mister X /Max of de detectives?

Routekaart

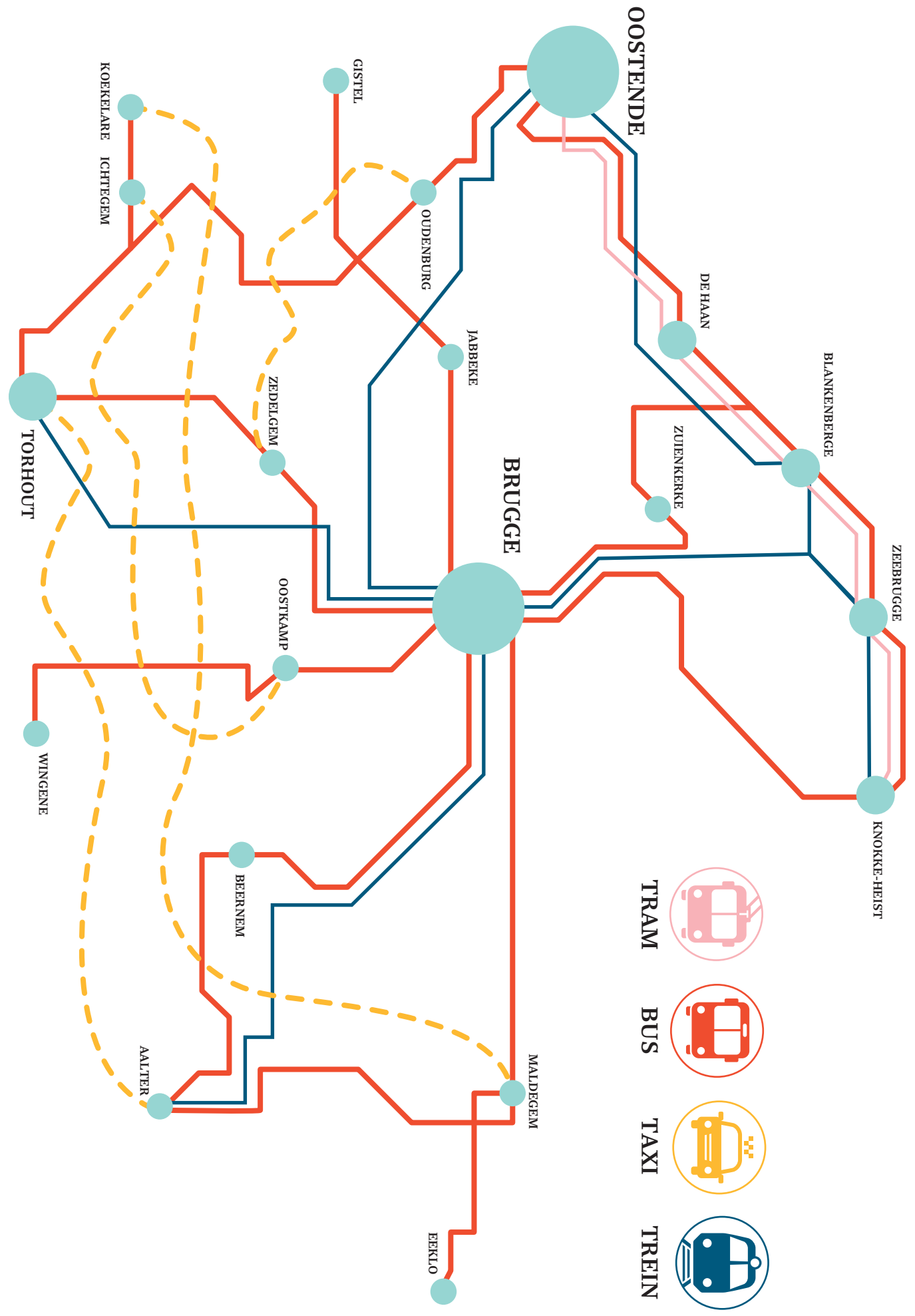


Tickets en dubbelzetkaart

Startkaarten





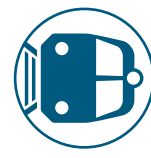
TRAM



BUS



TAXI



TREIN

2. Creatief schrijven

Max denkt vaak in lijstjes. Op zijn schuilplek vindt hij een oud logboek waarin hij ook lijstjes begint te noteren.

Ga eens zelf aan de slag met lijstjes. Dat mag autobiografisch zijn, dan baseer je je verhaal op gebeurtenissen die je echt hebt meegemaakt. Of je kan een personage verzinnen dat je typeert aan de hand van de lijstjes die je samenstelt.

Durf gerust buiten de lijstjes te kleuren en noteer zeker ook dingen die niet onmiddellijk in een echt lijstje thuishoren, dat maakt het interessant voor de lezer.

Never do it-again

Vijf redenen waarom je moet opletten met volwassenen.

Ik herinner me...

Dingen waar ieder mens een hekel aan zou moeten hebben.

Hoe je kan overleven als je bijna dood verveelt.

Wat ik wil onthouden van de laatste weken...

Dingen die ik ben kwijtgeraakt.

Alles wat ik weet over vriendschap.

Dingen waar ik bang voor ben.

