

Werken met Twine

In de kinderjaren van mijn zoon kon ik hem bezig zien met een avonturen-pocket, die hem de mogelijkheid bood om gedurende het verhaal verschillende keuzes te maken, waardoor het verloop van het verhaal ook anders werd. Na een episode las je aan het eind van de bladzijde: je volgt de linkerweg, ga naar pagina 45. Je opent de blinkende doos, ga verder op pagina 67. Je kiest voor het rechterpad, lees verder op pagina 78. Het leverde daarmee tenminste drie verschillende verhalen op, ieder met een eigen afloop of in ieder geval een andere weg naar misschien dezelfde afloop. Maar daar kwam je pas achter als je ook de andere twee wegen zelf geprobeerd had.

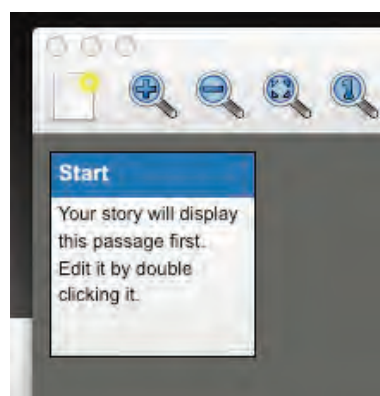
Met het verschijnen van hypertext en de computer is het allemaal stukken gemakkelijker geworden. Door in een tekst links te maken kun je de lezer in feite alle kanten opsturen en hem eventueel ook weer op dezelfde plek terug laten komen, als je daar zin in hebt.

Hypertextprogramma Twine

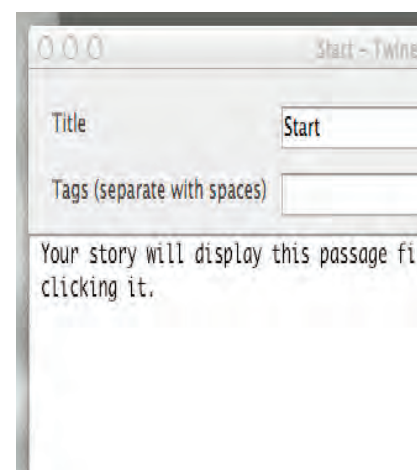
Twine is zo'n programma, dat deze hypertextkoppelingen mogelijk maakt. Aan het eind van dit artikel laat ik mogelijkheden zien die je kunt gebruiken met dit programma. Nu laat ik zien wat je moet doen om ermee te werken.

1. Als je Twine hebt gedownload en geïnstalleerd, afhankelijk van je besturingssysteem, dubbelklik ik op de Mac het icoontje van het programma en er verschijnt een 'Untitled Story'.

2. Linksboven verschijnt een vierkant 'Start' geheten. In blauw staat de naam van het vierkant. Daaronder lees je 'Your story will display this passage first. Edit it by double clicking it.'



3. De vierkantjes die verschijnen als je de rechtermuisknop indrukt en de tekst ervan aanklikt of als je commando+N indrukt heten voortaan in Twine 'passages'. Door op een passage te dubbelklikken, kun je die bewerken.



4. De Title staat bovenaan. Laat de titel Start staan, want anders werkt het programma later niet!

5. Als je een nieuwe passage maakt, kun je de titel

zelf bepalen. Meestal is een passage een vervolg of vervolgkeuze van een eerdere passage.

6. Om de titel van het verhaal en de auteursnaam te kunnen plaatsen, maak je een passage onder Start met als titel 'StoryTitle' . Daaronder komt een passage met als titel 'StoryAuthor'.
7. Het uiterlijk van de html-pagina is aan te passen via een CSS-passage. Voor mij was het volgende voldoende:
Title: CSS
Tags: stylesheet [vergeet niet hier de tag in te vullen]
In het tekstgedeelte:

```
a { color: blue !important }  
#sidebar li:hover{color:grey;cursor:pointer;}  
body {background-color:white;}  
body {color:black;}
```
8. Als je in de eerste passage de lezer een keuze wilt laten maken, maak je een link. Dat doe je door de titel van de passage die moet volgen tussen twee haken te zetten: [[hij gaat weg]] [[hij blijft]]
9. Als er geen passage is waarnaar de twee links linken, blijven ze rood gekleurd. Heb je een link gemaakt door een nieuwe passage te maken met als titel 'hij gaat weg', dan wordt de link blauw en weet je dat de link klopt. Let op dat de link en de passagetitel **exact hetzelfde** moeten zijn: het is allemaal hoofdlettergevoelig, maar ook spaties die verschillen zorgen voor een rode kleur, dus wordt er niet gelinkt.
10. Mijn eerste Twineproduct is het verhaal van Exodus, meer specifiek het verhaal van Mozes. In elke passage wordt een stukje van het verhaal verteld en elke passage eindigt met een keuzemoment: wat doet Mozes? Als de leerling het verhaal van



Mozes kent, kan zij de juiste keuzes maken en het verhaal tot aan Mozes' dood volgen. Kiest de leerling verkeerd, dan volgt er een passage met een bedachte inhoud, die eindigt met 'einde verhaal' (want als Mozes deze keus had gemaakt, was de hele Exodus een flop geworden) en wordt de leerling teruggestuurd naar de beginpassage onder 'Start'

11. Helaas constateerde ik dat wie naar Start werd teruggeleid niet te zien kreeg wat er feitelijk staat: het geboorteverhaal van Mozes met de keuzes voor zijn moeder. Om dat probleem - waar het vandaan komt, mag Joost weten - op te lossen, heb ik een nieuwe passage gemaakt met als naam 'Intro'. In het tekstgedeelte staat hetzelfde als in het tekstgedeelte van 'Start'. De lezer die de verkeerde keuzes maakt, wordt teruggeleid naar 'Intro' en nu werkt het wel.



Title

Tags (separate with spaces)

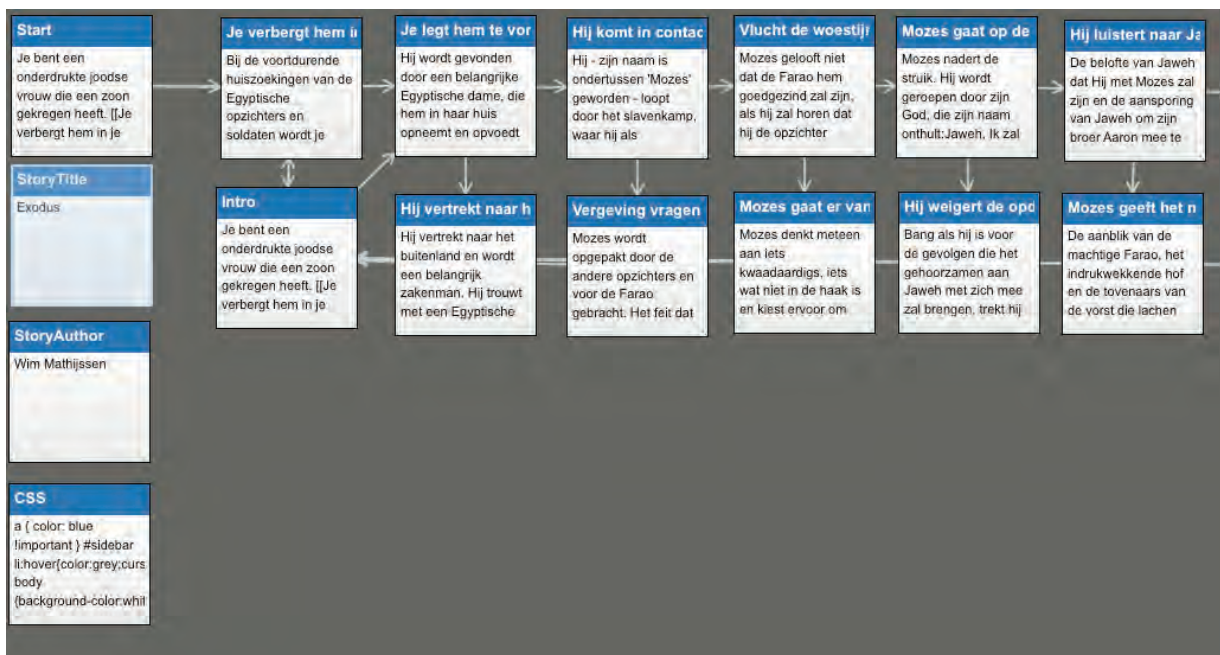
Je bent een onderdrukte joodse vrouw die een zoon gekregen heeft. [\[\[Je verbergt hem in je huis\]\]](#)
of
[\[\[Je legt hem te vondeling\]\]](#) Misschien zijn er Egyptenaren die een lieve baby anders bekijken dan de Farao en zijn mensen en die hem in hun huis willen opnemen en opvoeden. Ik ben hem kwijt helaas, maar hij blijft wel leven.

12. Manieren om met Twine te (laten) werken:
In mijn visie kan dit vrij simpele programma zowel door de docent als door de leerlingen gebruikt worden. De leerling een uitwerking laten maken zoals ik met het Exodusverhaal gedaan heb, vraagt hem om zeer nauwkeurig naar een verhaal te kijken, dat goed op te delen en te zoeken naar relevante keuzelinks.
Als de leerling zoiets gemaakt heeft, geeft dat de mogelijkheid om het in de klas te laten spelen door andere leerlingen. Op die manier wordt het persoonlijke product van de leerling publiek en zal hij zijn best doen om voor de anderen niet af te gaan. De kwaliteit van het werk stijgt hierdoor meestal.
Ook de docent kan zijn voordeel met het Twine-programma doen. Ik noem lukraak enkele mogelijkheden:
- controleren of een verhaal begrepen is

- zelf een verhaal maken
- een ethisch dilemma schetsen
- een levensverhaal met keuzes maken

De goede verstaander begrijpt dat het plaatsen van het werkwoord 'laten' voor het laatste woord in bovengenoemde voorbeelden ook meteen een idee oplevert om leerlingen aan het werk te zetten.

Hieronder een overzicht van een deel van de pagina 'Exodus' zoals die zichtbaar wordt als je de passages verder gaan invullen en uitbreiden.



13. Als je je verhaal, spel, of hoe je het ook wil noemen af hebt, kun je het met een handeling laten verwerken tot een html-pagina. Gebruik bij het benoemen van het bestand **in ieder geval het achtervoegsel .html**, anders gebeuren er dingen die je liever niet wilt. Het bestand is dan in elke browser te openen, maar kan ook op internet op een webpagina geplaatst worden. Meer informatie is te vinden in de map 'doc' die standaard aanwezig is, als je het programma downloadt.

14. Relevante webstekken

- De plaats om het programma te downloaden: <http://twinery.org/>
- Uitgebreidere handleiding dan ik hierboven heb gegeven:
http://www.gamasutra.com/blogs/DanCox/20130203/185939/Learning_Twine_Part_1.php
http://www.gamasutra.com/blogs/DanCox/20130208/186341/Learning_Twine_Part_2.php

php

[http://www.gamasutra.com/blogs/DanCox/20130218/186810/Learning_Twine_Part_3.](http://www.gamasutra.com/blogs/DanCox/20130218/186810/Learning_Twine_Part_3.php)

php

De link naar het verhaal van Mozes: <http://www.uitgeverijwvdoever.nl/games/exodus.html>

Succes met je eigen producten en die van de leerlingen.

Uiteraard houd ik me aanbevolen voor verwijzingen naar gelukke uitwerkingen van Twine door collega's of leerlingen.

Wim Mathijssen