

# Als je gameboy thuis moet blijven

Een inventief nieuw prentenboek werkt als een computerspel: door op een magneet te drukken kun je zelf bepalen hoe het verhaal verder gaat.

**D**at een computerspel reageert op de handelingen van de speler, is voor veel kinderen de normaalste zaak van de wereld. Dat een prentenboek zonder batterijen of elektronica dat ook kan, ligt minder voor de hand. Toch heeft ontwerpster Rianne van Duin dat voor elkaar gekregen. 'Jouw avontuur' is een verrassend boek dat werkt als een computerspel. De lezer is de hoofdpersoon en kiest zelf de loop van het verhaal. Onderweg 'springt' hij van level naar level en verzamelt objecten. De lezer wordt aan zichzelf voorgesteld als een dappere ridder. Om

met de prinses te kunnen trouwen, moet hij een opdracht van de koning vervullen. Zijn schatkist is leeggeroofd; aan de lezer om het gestolen goud terug te brengen. Een rond magneetje stelt de ridder voor. Die moet je met je vinger over de rode paden op de bladzijden laten lopen. Bij een splitsing mag je zelf kiezen of je linksaf slaat of rechtsaf. De paden komen uit op gaten aan de rand van de kartonnen pagina's. Daar doorheen 'valt' je ridder naar een bladzijde verderop in het boek, waar je de weg verder kunt volgen. Zo kom je langs een heks, een monster en een bakker, die volgens de begeleidende tekst de lekkerste roze koeken van het land bakt. Door een flap om te draaien, kun je zijn winkel binnengaan en de laatste koek – weer een magneetje – meenemen. Die kun je verderop in de mond van een tovenaar stoppen, in



ruil voor magische krachten. Als je uiteindelijk ook het goud hebt gevonden en naar het paleis van de koning hebt gebracht, mag je de prinses trouwen. Van Duin heeft het boek zeer ingenieus in elkaar gezet. Elk huis dat je

tegenkomt, bestaat uit twee flap-pen. Kom je bij de tovenaar zonder roze koek, dan leidt het rode pad je naar de linkerflap. Sla je die om, dan stuurt de tovenaar je weer weg. Kom je via de route langs de bakker, dan mag je de rechterflap omslaan en kun je de koek ruilen voor toverkracht. De illustraties zelf zijn weinig virtuoos, vaak zelfs houderig en er zitten ook wel wat elementen in het verhaal die detoneren met de sprookjessfeer (een sms'ende prinses bijvoorbeeld). Maar als geheel is dit een buitengewoon vindingrijk boek dat het ongetwijfeld goed zal doen in de klas. En op de camping natuurlijk, als de gameboy thuis moet blijven.

**Rianne van Duin: Jouw avontuur.**  
www.jouwavontuur.nl, Amsterdam.  
ISBN 9789081225717; 16 blz., € 32,50.  
Vanaf 5 jaar.