

# 50 LOLLIGE VERHAALIDEEËN



# NANOWRIMO

PATRICK BERKHOF - PROJECT DIZARY

# 50 Lollige verhaalideeën NaNoWriMo editie

---

## Lollig, fictie

1. De president van een onbekende republiek wil zijn land op de wereldkaart zetten. Hij richt een ruimtevaartorganisatie op en wil naar mars vliegen. Dat lijkt zowaar te lukken. Over de hele wereld is iedereen na vijf jaar getuige van de landing en de astronaut die zijn voet op het rode zand zet. (Aanvullend: net op dat moment stort ook het decor op de achtergrond in elkaar.)
2. Op zekere dag is iedereen in staat om spiegels in en uit te lopen. Maar je realiseert je niet wat jouw spiegelbeeld in de werkelijke wereld doet zodra jij in de spiegelwereld zit. Of wat gebeurt er als je spiegelbeeld besluit de spiegel te breken?
3. In een fantasiewereld waar kerkers een populaire toeristische attractie zijn, neemt een gids genaamd Gwendolyn bezoekers mee op een hilarische en gevaarlijke tour door de dodelijkste kerkers in het rijk. Gwendolyns geestige commentaar en sarcastische opmerkingen

houden de toeristen bezig, maar wanneer een reël gevaar de kerker bedreigt, moet Gwendolyn al haar vaardigheden gebruiken om de groep in leven te houden.

4. Nee, in dit Noormannendorp hoor je geen luide strijdkreten, nog gezang. Er wordt alleen maar gefluisterd, want niemand wil de Sirene in de baai ontwaken. In haar beschonken toestand is ze altijd in een ongunstige stemming en ze heeft een nogal opvliegerig temperament.
5. In een magische wereld waar tovenaarscholen de norm zijn, is een conciërge genaamd Fredrick de enige niet-magische persoon van het personeel. Desondanks kan geen enkele magiër Fredrick iets doen, hij blijkt immuun te zijn voor magie. Hij is vastbesloten om de school te beschermen tegen de snode plannen van een op macht beluste tovenaar.



## 6. 'Eh, sorry meneer. Zou u daarmee willen stoppen? Duistere magie is niet toegestaan in de supermarkt.'

---

7. Op zekere dag wordt iedereen opeens de persoon uit een vorig leven. Het aanpassen aan de huidige maatschappij valt dan tegen. Als je gewend was om als landarbeider dagelijks voor de koeien te zorgen, dan is het best vreemd als je op zekere dag wakker wordt in een luxueus bed tussen de zijden lakens.

8. In een wereld waar interdimensionaal reizen mogelijk is, is de postdienst uitgebreid met bezorging naar andere werelden. Maar met zoveel dimensies om te navigeren, kan het een beetje... ingewikkeld worden. Volg de onhandige avonturen van een groep postbodes terwijl ze pakketten bezorgen in bizarre en maffe werelden, waar ze met alles te maken hebben, van draken tot bewuste broodroosters. Onderweg

ontdekken ze een samenzwering om het multiversum over te nemen en moeten ze de dag (en de post) redden met hun kenmerkende humor en absurditeit.

9. In een middeleeuwse stad die bekend staat om zijn overvloed aan dieven en zakkenrollers, lijkt een ongelukkige dief genaamd Jack gewoon geen pauze te kunnen nemen. Elke keer dat hij een overval probeert te plegen, wordt hij betrapt of verijdeld door zijn eigen onhandigheid. Maar wanneer Jack stuit op een complot om de heersers van de stad omver te werpen, moet hij er alles aan doen om zijn vertrouwen te wekken. Ondertussen ontdekt Jack dat pech soms net zo krachtig kan zijn als geluk hebben.

10. Je komt terecht in het slechts geschreven verhaal ooit. Jouw taak – zorgen dat het een bestseller wordt. Maar sommige woorden laten zich nou eenmaal niet schikken.

11. Je erft een landhuis van een onbekende tante. Als je het een jaar volhoudt om er te wonen, ligt er zelfs 1 miljoen euro op je te wachten. Daarvoor moet je wel voor het huis zorgen, inclusies de vele katten, vleermuizen en ontelbare geesten van voorouders. Je bent ook nog eens allergisch voor zo een beetje alles.



12. Je vindt een magisch tekenboek dat al jouw tekeningen tot leven brengt. Helaas ben je de beroedste tekenaar die er rondloopt en je hebt net een soort van dinosaurus-clown losgelaten.

13. Niet de ridders van de ronde tafel maar Merlijnen van de ronde tafel. Want helaas is er iets misgegaan met zijn tovenarij en hij heeft zichzelf vermenigvuldigd. Dat zal een hoop gedoe opleveren.

14. “Meisje toch, ik weet dat je altijd al een huisdier hebt gewild. Maar deze kun je echt niet houden – het is een draak!”

15. Je pakt de landkaart en leest de zin die bij jouw locatie staat nog eens goed: let op, hier zijn draken.

16. Wanneer 's werelds machtigste tovenaars samenkomen om een nieuwe spreuk te maken die één persoon ultieme magische krachten kan geven, gebeurt er iets onverwachts. Plotseling wordt de spreuk op iedereen in de wereld overgedragen. Dat verandert iedereen in een stuntelige, ondeugende versie van zichzelf.

17. Het verhaal van de klunzige tovenaarsleerling, maar dan in een laboratorium waar met DNA wordt geklooid.

18. Stel je een bergachtig gebied voor. Op de ene bergtop staat de tempel van het ene geloof. Op tegenoverliggende piek ligt de tempel van het andere geloof. Jij bent de eigenaar van de herberg in het dal die precies op de grens ligt. Hoe goed ben je in het behouden van de vrede?

## 19. Een jongetje is vastberaden later te gaan trouwen met een buitenaardse prinses.

---

20. Je wilde afgezonderd en ‘of the grid’ leven. Met je stomme hoofd schaf je een boorplatform aan buiten de internationale wateren. Je hebt net genoeg geld voor een enkele reis naar je nieuwe woning. Dan moet dus alles wat je daar voor de rest gaan doen in één keer goed gaan.
21. In een alternatief Europa van de 16e eeuw strijden de oude koninkrijken van mens en fee al tientallen jaren met elkaar. Een jonge toverleerling spreekt per ongeluk een oude spreuk uit die de naties opnieuw in oorlog brengt. Koninklijke taartgevechten, hilarisch gezwets, een vloot pratende vogels vervoert berichten en zeemeerminnen bezorgen post onder water. Zal de oorlog ooit eindigen als iedereen maar om elkaar blij lachten?
22. Dit verhaal gaat over een rockband die de wereld rondreist en concerten geeft, maar tegelijk ook misdaden oplost.
23. Twee onzichtbare mensen zoeken naar creatieve oplossingen om hun affectie voor elkaar te tonen.
24. Een onwaarschijnlijk trio historische figuren wordt uit hun tijdperk gehaald om samen de wereld te redden. Bijvoorbeeld: Leonardo da Vinci, Koning Arthur en Napoleon moeten samen een manier vinden om een kwaadaardige tovenaarsvrouw en zijn magische volgelingen te verslaan. Met de hulp van enkele agressieve middeleeuwse wapens en een heleboel geluk, kunnen ze misschien wel de mensheid redden!
25. Tijdens een avondje Netflixen, breekt de kamervloer spontaan open. Een dwerg steekt zijn hoofd uit het gat en zegt: ‘Ah, dit is geloof ik niet de juiste uitgang. Zeg, kunt u mij vertellen waar ik Norstrom kan vinden? Of kan je mij wellicht de weg wijzen? Sterker nog, sta op van je luie reet en volg mij!’
26. Alleen de kus van een draak kan hem/haar weer uit de eeuwige slaap wekken.

27. Een stel bendeleden wil hun leider uit de gevangenis helpen ontsnappen. Maar zodra ze de gevangenis binnendringen, komen ze er al snel achter dat het een compleet gestoorde magische plek is waar ze waarschijnlijk nooit meer uit raken. In elk geval niet als gewoon mens, maar als halfkonijn, aapgiraf, olifanthaai, als ze mazzel hebben.

28. Deze middeleeuwse stad zit vol met dieven en zij hebben een regel – we stelen nooit van elkaar. Jij als nieuwkomer hebt er nog geen idee van en als snel bezit je alleen nog maar je ondergoed. Toch slaagt je er al gauw in om elk dievengilde tegen elkaar op te zetten en de stad tot de laatste dief weer schoon te krijgen. Met misschien her en daar een beetje magie.



29. Twee personages gaan op zoek naar een schat waarmee ze hun trouwerij willen bekostigen. Het avontuur stelt hun relatie behoorlijk op de proef, maar leidt uiteraard naar onvoorwaardelijke liefde.

30. Een meisje moet noodgedwongen het werk van haar vader overnemen – het opvoeden van draken, die verkocht worden aan de allerrijksten der aarde.

31. Op zekere dag blijkt op elk portretschilderij in het Rijksmuseum jou gezicht te staan. Zelfs alle aanwezigen op de Nachtwacht ben jij. Op het hondje na dan...

32. Je hebt een drukke baan op kantoor en je blijft volhouden dat het je roeping is. Op zekere dag vraagt een goede vriendin om te helpen streekproducten te verkopen op een lokale markt. Van dat landelijke gedoe wil je eigenlijk niets hebben, maar het bevalt je erg goed. Je blijkt veel meer plezier te beleven aan het verkopen van zelfgemaakte jam, kaas en zeep.

33. Een extreem lange man en kleine vrouw doen mee aan een danswedstrijd en ze blijken het perfecte koppel te zijn dat meer dan eens in de prijzen valt.

34. Schrijf een verhaal waarin leerlingen de meest epische examenstunt ooit voorbereiden.
35. Dit verhaal gaat over een schrijver die probeert zijn schrijfverslaving op te geven.
36. Een groep vrienden gaat naar een verlaten landhuis om daar naar de zogenaamde geesten te gaan oproepen. Na de nodige alcohol en wiet zijn de vrienden behoorlijk jolig en dat drijft de aanwezige geesten in het landhuis tot waanzin.
37. Een vrijgezelle thrillerauteur schrijft zich eindelijk eens in bij een datingbureau. Zijn profiel wordt echter gebaseerd op zijn zoekgeschiedenis van internet. Vanwege zijn schrijversachtergrond en bijbehorende research komt dat bij hem neer op dat van een seriemoordenaar. Die avond heeft hij al direct een match en een date...
38. Je bent de meest klunzige goochelaar die er bestaat. Je tovert dingen weg die ook nooit meer terugkomen. Dan opeens blijkt er een rede te zijn waarom die specifieke dingen nooit meer terugkomen. Van wie waren deze objecten, waar heb je al die spullen naartoe gezonden en hoe kom je opeens aan de kracht om dit te kunnen?
39. Om wat zakgeld te verdienen vraag je een klusje aan je vader. Hij zegt voor de grap dat hij de toverstaf van Merlijn wil hebben. Dus je stopt wat kleding in je rugtas en gaat op pad.
40. Een oud tovenaars of tovenares moet de onschuld bewijzen van een magische moord. Maar hoe laat je zien dat je niet meer beschikt over je magische krachten (die niemand dus kan waarnemen)?
41. Je doet er alles aan om jouw huis op zijn plek te houden, want dat gaat steeds aan de wandel. Iemand aan de andere kant van het land blijkt het zelfde probleem te hebben. Uiteindelijk besluiten jullie de huizen hun gang te laten gaan en toevalligerwijs treffen jullie elkaar ergens in het midden van het land. En niet zonder rede.
42. Als reus ben je opgegroeid in een veilig en afgelegen hutje. Als op zekere dag een belangrijk persoon ziek wordt, ben je gedwongen de wereld in te trekken om medicatie te zoeken. (Evt. als reus beschik je over magie, maar dan in de vorm van pure liefde)



43. Je beste vriend zorgt ervoor dat je op blind date kan. Als je op het afgesproken tijdstip in het restaurant aankomt, zit je beste vriend daar op je te wachten.

44. Al je huisdieren (en dat zijn er een boel) doen er ongemerkt alles aan om een leuke date voor je te regelen. Ze leven echt met je mee en zien dat je ongelukkig bent. Stiekem willen ze eigenlijk meer aandacht krijgen en beter worden verzorgd.

45. Jullie huwelijksreis is een heerlijke cruise op de Middellandse zee. De reis was goedkoop, heel erg goedkoop want het schip is het grootst bedenkbare wrak. Het blijkt ook langzaam te zinken. Dit is tekenend voor jullie huwelijk. Of gaan jullie de uitdaging aan om ervoor te zorgen dat een groep eigenzinnige passagiers (en jullie zelf) gaan samenwerken om het schip te repareren?

46. Je haalt net op tijd de laatste bus, maar het eindstation is niet wat je had gedacht.

47. Een bejaard echtpaar in een tehuis zijn eigenlijk oud detectives en lossen elke week nog steeds een misdaad op door te puzzelen en op onderzoek uit te gaan met de rollator.

48. Telkens als je niest, verander je van gedaante.

49. Na het eten van zeewier blijft er een stukje tussen je tanden zitten. Het lukt je niet om het weg te krijgen. De volgende dag is het gegroeid. Twee dagen later is het een plant en een paar dagen later begin je kieuwen te krijgen.



50. Je bent getuigen van een magisch wezen. Een tovenaar komt voorbij om deze gebeurtenis uit je geheugen te wissen, maar dat mislukt. Sindsdien heeft de magische wereld geen geheimen meer voor je. Wie zal je geloven?