

SKRYFKUNS CREATIVE WRITING

Item No: SK 01 - Kreatiewe skryfwerk: Poësie

Tema:

Skryfwerk sal onder toesig geskied en die tema sal op die dag gegee word.

1. Deelnemers vanaf **Graad 4** mag inskryf.
2. Elke deelnemer mag vir **EEN** gedig inskryf.
3. 'n Oorspronklike gedig moet geskryf word.
4. Deelnemers sal 45 minute hê om die gedig te skryf.
5. Die gedig moet 'n titel hê.
6. Geen plagiaat mag gepleeg word nie.
7. Daar is nie 'n beperkte aantal woorde nie.
8. Deelnemer se naam, graad en instansie moet op die skryfstuk aangedui word.
9. Een itemwenner per graad
10. Skool uniforms is nie verpligtend nie.
11. Volwasse deelnemers sal saam met skoliere onder toesig skryf.
12. Let wel die item word nie voorgedra aan die beoordelaar nie.
13. Ons maak staat op u eerlikheid en integriteit.
14. Die uitslae sal aan die einde van Augustus beskikbaar wees.

Item no: SK 02 - Kreatiewe skryfwerk: Die kortverhaal

Tema:

Skryfwerk sal onder toesig geskied en die tema sal op die dag gegee word.

1. Deelnemers vanaf **Graad 4** mag inskryf.
2. Elke deelnemer mag slegs vir **EEN** kortverhaal inskryf.
3. 'n Oorspronklike storie moet geskryf word.
4. Deelnemers sal 1 uur hê om die storie te skryf
5. Die kortverhaal moet 'n titel hê.
6. Aantal woorde: Graad 4 - 7: Minimum 250 en maksimum 350 woorde
Graad 8 - 10: Minimum 450 en maksimum 550 woorde
Graad 11 – 12: Minimum 700 en maksimum 700 woorde
7. Let wel, dit is nie 'n toespraak of opstel nie, dit is 'n **kortverhaal**.
8. Die deelnemer word toegelaat om in enige genre te skryf, humor, satire, ernstige roman, melodrama ens.
9. Geen plagiaat mag gepleeg word nie.
10. Deelnemer se naam, graad en instansie moet op die skryfstuk aangedui word.
11. Skool uniforms is nie verpligtend nie.
12. Volwasse deelnemers sal saam met skoliere onder toesig skryf.
13. Let wel die item word nie voorgedra aan die beoordelaar nie.
14. Geen Afrikaanse verhaal mag vertaal word en dan ingedien word in die Engelse afdeling nie!
15. Ons maak staat op u eerlikheid en integriteit.
16. Die uitslae sal aan die einde van Augustus beskikbaar wees.

Riglyne vir die skryf van 'n kortverhaal

Stap 1: Kry 'n basiese idee

Begin met **een eenvoudige idee**, byvoorbeeld:

- 'n Probleem (*Iemand verloor iets belangriks*)
- 'n Situatie (*'n Nuwe leerder kom by die skool aan*)
- 'n Vraag (*Wat as alles eendag stil word?*)

'n Kortverhaal werk die beste met **een hoofidee**.

Stap 2: Skep 'n hoofkarakter

Besluit:

- Oor wie gaan die storie?
- Wat wil die karakter hê?
- Wat is sy/haar grootste probleem of uitdaging?

Gewoonlik is **een hoofkarakter** genoeg vir 'n kortverhaal.

Stap 3: Kies 'n ruimte en tyd

Besluit **waar en wanneer** die verhaal afspeel:

- Plek (skool, dorp, huis, woud, toekomswêreld)
- Tyd (hede, verlede, toekoms, een middag, een nag)

Hou dit eenvoudig en relevant.

Stap 4: Beplan die begin

Die begin moet:

- Die karakter bekend stel
- Die ruimte en tyd aandui
- Na die probleem verwys

Probeer om die leser se aandag dadelik te trek.

Stap 5: Ontwikkel die middel (die konflik)

Hier:

- Word die probleem erger
- Gaan iets verkeerd
- Moet die karakter belangrike besluite neem

Dit is die **kern van die verhaal**.

Stap 6: Skryf die einde

Die einde moet:

- Die probleem oplos of die gevolg daarvan wys
- Afgerond voel, nie gejaagd nie

Die einde kan gelukkig, hartseer, verrassend of oop wees.

Stap 7: Voeg beskrywings en dialoog by

Lees weer deur en:

- Voeg sintuiglike besonderhede by (wat gesien, gehoor en gevoel word)
- Gebruik dialoog om emosies en aksies te wys

Moenie oordoen nie—balans is belangrik.

Stap 8: Hersien en verbeter

Vra jouself:

- Maak die verhaal sin?
- Is iets verwarrend?
- Kan onnodige dele verwyder word?

Korrigeer spelling, leestekens en sinsbou.

Stap 9: Gee 'n titel

Kies 'n titel wat:

- Die tema weerspieël
- Na iets belangriks in die verhaal verwys
- Nuuskierigheid wek

Voorbeeld kortverhaal: Die Sleutel

Mia het die sleutel styf in haar hand vasgehou toe sy voor die ou houtdeur gaan staan. Die skool was stil; selfs die gange het anders geklink ná ure. Sy moes vandag hier wees, al het haar maag in 'n knop getrek.

Die sleutel het aan haar oupa behoort. Voor hy oorlede is, het hy net gesê: *“Moenie wag as die tyd reg is nie.”* Sy het eers vandag verstaan wat hy bedoel het.

Die musieklokaal was lanklaas gebruik. Stowwerige gordyne het voor die vensters gehang en die klavier in die hoek het verwaarloos gelyk. Mia het stadig ingestap en die deur agter haar toegemaak. Haar hart het vinniger geklop toe sy die sleutel in die kas langs die muur steek.

Binne-in was haar oupa se viool.

Sy het dit versigtig uitgehaal. Haar hande het effens gebewe. Sy het nog nooit alleen voor mense gespeel nie - nie eers voor haar klas nie. Die vrees om foute te maak het haar altyd teruggehou.

Mia het haar oë toegemaak en die viool teen haar skouer gelig. Die eerste noot was onseker, maar toe onthou sy haar oupa se glimlag. Die musiek het begin vloei, sag en eerlik, en vir die eerste keer het sy nie aan die foute gedink nie.

Toe die laaste noot wegsterf, het sy diep asemgehaal. Die stilte het anders gevoel - nie leeg nie, maar vol moontlikhede.

Mia het die viool teruggesit en geglimlag. Sy was reg. Môre sou sy inskryf vir die Instrumentaal-afdeling. Sy sou nie meer wag nie.

Stap vir stap riglyne: Hoe elke stap toegepas is

Stap 1: Basiese idee

Idee:

'n Karakter moet 'n belangrike besluit neem en haar vrees oorkom.

In die verhaal:

Mia moet besluit of sy haar musiektalent ernstig gaan opneem en aan die Instrumentaal-afdeling gaan deelneem.

Stap 2: Hoofkarakter

Riglyn: Een duidelike hoofkarakter met 'n probleem.

In die verhaal:

- Hoofkarakter: **Mia**
 - Probleem: Sy is bang om musiek voor ander te speel en twyfel in haarself.
-

Stap 3: Ruimte en tyd

Riglyn: Eenvoudige, relevante ruimte en tyd.

In die verhaal:

- **Plek:** Die skool se musieklokaal
- **Tyd:** Ná skool, wanneer alles stil is

Dit versterk die stemming van onsekerheid en selfontdekking.

Stap 4: Begin

Riglyn: Stel karakter, ruimte en probleem bekend.

In die verhaal:

- Mia staan voor 'n ou deur (ruimte)
 - Die sleutel skep nuuskierigheid
 - Haar spanning wys daar is 'n innerlike konflik
-

Stap 5: Middel (konflik)

Riglyn: Die probleem ontwikkel en raak moeiliker.

In die verhaal:

- Sy ontdek die viool
 - Haar vrees om te speel kom na vore
 - Sy moet kies tussen vrees en aksie
-

Stap 6: Einde

Riglyn: Die konflik word opgelos of afgerond.

In die verhaal:

- Mia speel die viool
 - Sy voel selfvertroue
 - Sy neem 'n besluit om aan te sluit by die Instrumentaal-afdeling
-

Stap 7: Beskrywing en dialoog

Riglyn: Gebruik sintuie en beperkte dialoog.

In die verhaal:

- Beskrywings: stilte, stof, klanke, gevoelens
 - Dialoog: haar oupa se kort woorde gee betekenis en emosie
-

Stap 8: Hersiening

Riglyn: Geen onnodige karakters of gebeure.

In die verhaal:

- Geen bykarakters wat die fokus wegneem nie
 - Elke detail ondersteun die tema van groei en moed
-

Stap 9: Titel

Riglyn: Titel moet betekenis hê.

In die verhaal:

“Die Sleutel” verwys:

- Letterlik na die sleutel
- Figuurlik na die sleutel tot Mia se selfvertroue en toekoms

Item no: SK 11 - Creative writing: Poetry

Theme:

Writing will be done under supervision and themes will be given on the day.

1. Participants from **Grade 4** may enter.
2. Each participant may enter for **ONE** poem.
3. An original poem must be written.
4. Participants will have 45 minutes to write the poem.
5. The poem must have a title.
6. No plagiarism will be tolerated.
7. There is no restriction on the number of words.
8. The name, grade and institution of the participant must be indicated on the poem.
9. School uniforms are not compulsory.
10. One item winner per grade
11. Adult participants will write under supervision with scholars.
12. Please note that this poem will not be recited or read out to the adjudicator.
13. We rely on your honesty and integrity.
14. The results will be available at the end of August.

Item no: SK 12 - Creative writing: The short story

Theme:

Writing will be done under supervision and themes will be given on the day.

1. Participants from **Grade 4** may enter.
2. Each participant may enter for **ONE** short story only.
3. An original story must be written.
4. Participants will have 1 hour to write the short story.
5. The story must have a title.
6. Words:
Grade 4 - 7: Minimum 250 and maximum 350 words
Grade 8 - 10: Minimum 450 and maximum 550 words
Grade 11 - 12: Minimum 700 and maximum 800 words
7. Please note that this is not a speech or an essay and should thus be written in the style of the **short story**.
8. The author is allowed to use any genre, for example satire, humour, serious romance, melodrama etc.
9. No plagiarism will be tolerated.
10. The name, grade and institution of the participant must be indicated on the story.
11. School uniforms are not compulsory.
12. Adult participants will write under supervision with scholars.
13. Please note that this story will not be recited or read out to the adjudicator.
14. No English written story may be translated and presented in the Afrikaans section!
15. We rely on your honesty and integrity.
16. The results will be available at the end of August.

Guidelines for writing a short story

Step 1: Get a basic idea

Start with **one simple idea**, such as:

- A problem (“Someone loses something important”)
- A situation (“A new student arrives at school”)
- A question (“What if one day everything went silent?”)

You don’t need a complicated plot—short stories work best with **one main idea**.

Step 2: Create a main character

Decide:

- Who is the story about?
- What do they want?
- What is their main problem or challenge?

You only need **one main character** (maybe two). Too many characters can confuse a short story.

Step 3: Choose a setting

Decide **where and when** the story happens:

- Place (school, town, house, forest, future world)
- Time (present day, past, future, one afternoon, one night)

Keep the setting simple and relevant to the story.

Step 4: Plan the beginning

The beginning should:

- Introduce the character
- Show the setting
- Hint at the problem

Try to start in a way that makes the reader curious.

Step 5: Develop the middle (the conflict)

This is where:

- The problem gets worse
- Something goes wrong
- The character has to make choices

This is the **most important part** of the story.

Step 6: Write the ending

The ending should:

- Resolve the problem (or show the result of it)
- Feel complete, not rushed

The ending can be:

- Happy
- Sad
- Surprising
- Thought-provoking

Just make sure it **connects to the problem**.

Step 7: Add description and dialogue

Go back and:

- Add sensory details (what characters see, hear, feel)
- Include dialogue where it helps show emotions or actions

Don't overdo it—short stories need balance.

Step 8: Edit and improve

Read your story and ask:

- Does it make sense?
- Is anything confusing?
- Can I remove unnecessary parts?

Fix spelling, punctuation, and sentence flow.

Step 9: Give it a title

Choose a title that:

- Hints at the theme
- Mentions something important in the story
- Makes the reader curious

Example of a Short Story: The Locked Music Room

Lila held the small brass key tightly in her hand as she stood in front of the old classroom door. The school was silent; even the hallways sounded different after hours. She had to be here today, even though her stomach was twisted with nerves.

The key had belonged to her grandfather. Before he passed away, he had only said: *“Don’t wait when the time is right.”* Lila finally understood what he meant.

The music room looked abandoned. Dusty curtains hung over the windows, and the piano in the corner seemed forgotten. Lila stepped inside slowly and closed the door behind her. Her heart raced as she placed the key in the small cabinet along the wall.

Inside was her grandfather’s violin.

She carefully lifted it out. Her hands trembled slightly. She had never played in front of anyone alone—not even in class. The fear of making mistakes had always held her back.

Lila closed her eyes and raised the violin to her shoulder. The first note wobbled, but then she remembered her grandfather’s smile. The music began to flow, soft and honest, and for the first time, she didn’t think about mistakes.

When the last note faded, she took a deep breath. The silence felt different—not empty, but full of possibilities.

Lila put the violin back and smiled. She was ready. Tomorrow, she would sign up for the **Instrumental Section**. She wouldn’t wait any longer.

Step-by-Step Layout: How Each Step Was Applied

Step 1: Basic Idea

- **Guideline:** Start with one main idea.
 - **In story:** Lila must overcome her fear and decide to pursue music seriously.
-

Step 2: Main Character

- **Guideline:** One clear character with a goal or problem.
 - **In story:** Lila is the main character. Problem: fear of performing and self-doubt.
-

Step 3: Setting

- **Guideline:** Simple, relevant time and place.
 - **In story:**
 - **Place:** School music room
 - **Time:** After school, quiet hours
 - **Mood:** mysterious but safe, adds tension
-

Step 4: Beginning

- **Guideline:** Introduce character, setting, and problem.
 - **In story:**
 - Lila holds the key outside the old door (introduces tension and curiosity)
 - School is quiet (setting)
 - Her nervousness (problem) is established
-

Step 5: Middle (Conflict)

- **Guideline:** Problem develops and reaches a challenge.
 - **In story:**
 - She finds the violin
 - Fear of performing rises
 - Must choose whether to play despite fear
-

Step 6: Ending

- **Guideline:** Resolve conflict or provide closure.
 - **In story:**
 - Lila plays the violin successfully
 - Gains confidence
 - Decides to join the Instrumental Section
 - Conflict (fear of performing) is resolved
-

Step 7: Description and Dialogue

- **Guideline:** Add sensory details and selective dialogue.
 - **In story:**
 - Visual: dusty curtains, old piano
 - Feelings: nervous stomach, trembling hands
 - Dialogue: grandfather's words, brief but meaningful
-

Step 8: Revision

- **Guideline:** Remove unnecessary characters or events; ensure clarity.
 - **In story:**
 - Only one main character
 - No side characters distract
 - Every event builds toward her confidence
-

Step 9: Title

- **Guideline:** Reflects theme or key element.
- **In story:**
 - **"The Locked Music Room"** → literal key/room, symbolic of Lila unlocking her confidence

TOEKENNINGS - AWARDS			
Prestige	A++	95 - 100%	Prestige
Diploma	A+	90 – 94%	Diploma
Platinum	A	85 – 89%	Platinum
Goud	A-	80 – 84%	Gold
Chroom	B+	75 – 79%	Chrome
Silwer	B	70 – 74%	Silver
Brons	C	Onder/Under 70%	Bronze

Items kan slegs gewen word met Diploma (A+) of Prestige (A++) toekennings.

Items can only be won with Diploma (A+) or Prestige (A++) awards.

Top Toekennings - Graad 4 – 12

Hierdie toekennings word nie afsonderlik aan seuns en dogters toegeken nie.

1. Deelname aan 3 items.
2. 'n Addisionele punt sal toegeken word vir elkeen van die items waar die deelnemer itemwenner was.
3. Slegs toekennings in die goue reeks word in aanmerking geneem.
4. Die deelnemer/s met die hoogste persentasie/s, sal 'n toekenning ontvang.

Top Awards - Grade 4 – 12

No separate award for boys and girls.

1. Participation in 3 items.
2. An additional point will be added for each of the items where the participant was item winner.
3. Only awards in the gold range will be taken into consideration.
4. The participant/s with the highest percentage/s will receive an award.

INSKRYWINGSFOOIE / ENTRY FEES

Individuele items / Individual Items R 80

Let wel: GEEN inskrywingsfooie is terugbetaalbaar nie.

Please note: NO entry fees are refundable.

Skryfwerk sal onder toesig geskied en die tema sal op die dag gegee word.
Writing will be done under supervision and themes will be given on the day.