

3

1 personaggi

Eccoci ritrovati. Nel capitolo precedente abbiamo individuato i potenziali personaggi della tua storia. Ti consigliamo di riscriverli qui di seguito come promemoria:

1. Protagonista:

2. Amico/a:

3. Nemico/a:

Bene, adesso è arrivato il momento di cominciare a immaginarli.

Ti sveliamo un trucco che usano i grandi scrittori: per rendere i tuoi personaggi reali e interessanti e fare in modo che i tuoi lettori si affezionino a loro, **prima devi fare la loro conoscenza.**

Come?

Studiandone ogni particolare:

- l'aspetto fisico;
- l'abbigliamento;
- il carattere;
- il modo di parlare;
- il comportamento;
- l'età;
- gli hobby;
- le passioni e le abitudini.

a. L'angolo delle ispirazioni

All'interno delle prossime pagine attacca ritagli di giornale con immagini di persone che ti fanno pensare ai tuoi personaggi, oppure di luoghi che potrebbero frequentare, di colori che secondo te usano per i loro vestiti, di oggetti, film, romanzi, fumetti che potrebbero piacere loro.

Sono spazi per disegnare o prendere appunti, o ancora inventare dei brevi dialoghi che uno dei personaggi potrebbe tenere con un suo familiare, un amico, uno sconosciuto. Puoi infine inventarti un evento in cui i tuoi personaggi (o uno solo di essi) sono coinvolti per raccontarlo dal loro punto di vista.

Non ci sono regole! Lascia andare l'immaginazione e concediti il tempo per pensare, osservare, cercare.

Tutto quello che scriverai, attaccherai, inventerai ti servirà per cominciare a conoscere ognuno dei tuoi personaggi e calarti nei panni di ognuno di essi.

3

1 personaggi

Ispirazioni per il tuo protagonista

b. L'angolo delle parole

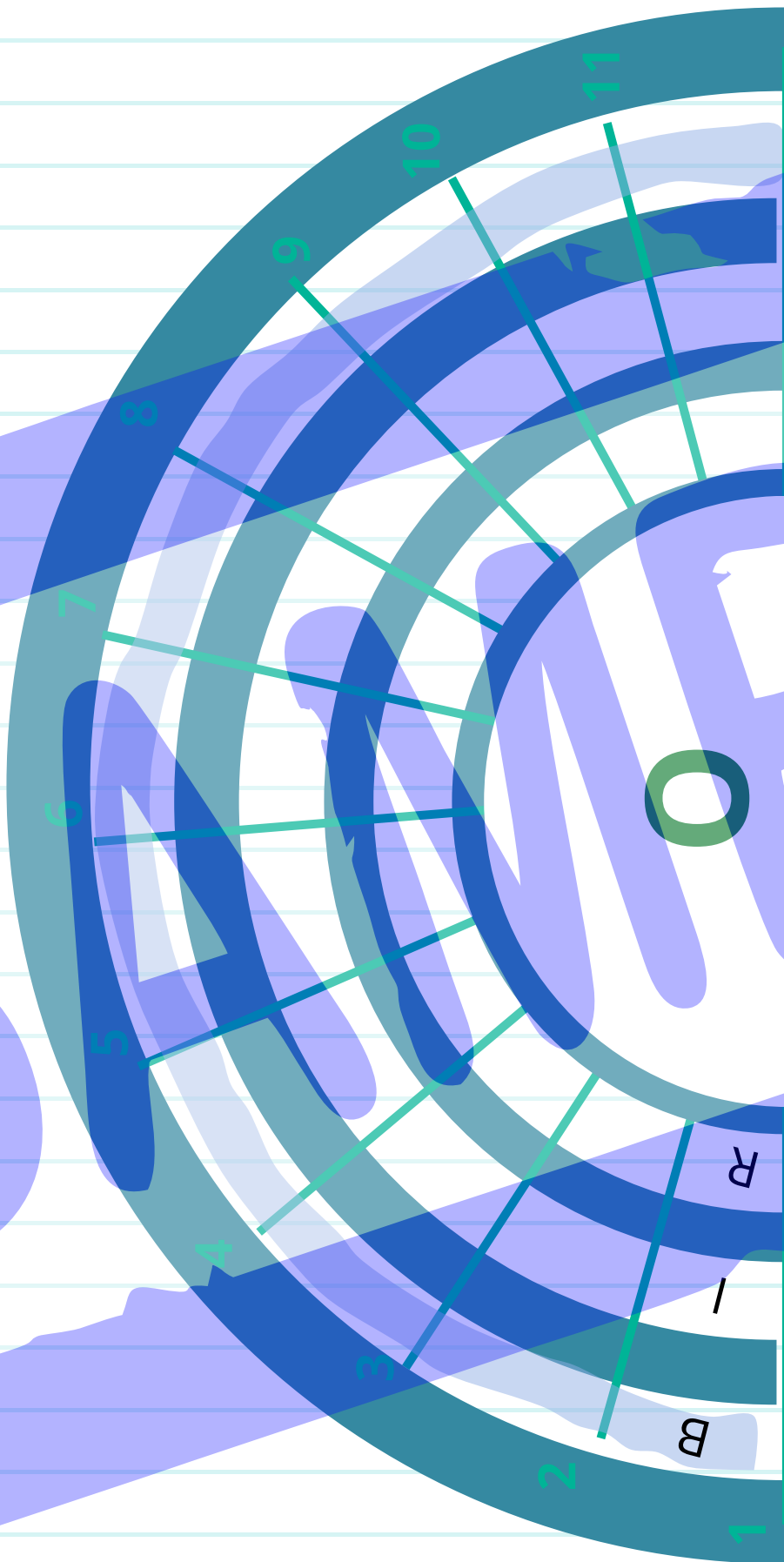
Per scoprire il nome dei tuoi personaggi ti proponiamo tre giochi enigmistici diversi: il **VENTAGLIO**, la **TRECCIA**, il gioco dei **CONTRARI**. Risolvendo questi giochi scoprirai tre nomi, deciderai poi tu a quale dei personaggi attriburli.

VENTAGLIO

Inserisci le risposte alle definizioni dall'esterno verso l'interno sapendo che le parole sono di quattro lettere e finiscono tutte con la O. Nelle caselle azzurre leggerai il nome di uno dei tuoi personaggi.

Definizioni:

1. La penna a sfera
2. La carta che piglia tutto
3. Bacino d'acqua dolce
4. Dura dodici mesi
5. C'è se non c'è luce
6. Vuole mangiare Cappuccetto Rosso
7. Pieno d'olio
8. Il cappello dei cavalieri
9. Il maschio della mucca
10. C'è quello con l'arco
11. Uno contiene 100 grammi



Scrivi qui sotto il nome trovato

3

I personaggi

c. L'angolo della scrittura

SEGNA QUI I TRE NOMI CHE HAI TROVATO:

- 1.
- 2.
- 3.

Che nomi pieni di mistero e magia vero?

Adesso siamo pronti a passare all'ultima fase della costruzione dei tuoi personaggi.

Scegli tu quale dei tre nomi assegnare a:

Protagonista:

Amico del protagonista:

Nemico del protagonista:

Adesso manca un ultimo passaggio.

La **descrizione dei personaggi**.

Per farla giocheremo con un gioco di parole:

l'**ACROSTICO**