

La mia stratosferica vacanza

GLI OGGETTI MAGICI

Quaderno di scrittura,
enigmistica e immaginazione
a cura di
Luisa Carretti e Giulia Tedesco



A+

UN PERCORSO
DIVERTENTE
PER IMMAGINARE
E SCRIVERE
LA FANTASIA INFINITA!
DEI FANTASTI.....

FANTASIA!

Attività didattiche di scrittura creativa e
immaginazione a cura di Luisa Carretti e
Giulia Tedesco

5. Gli oggetti magici

5 Gli oggetti magici

Nel capitolo precedente abbiamo lavorato sui luoghi della tua storia. Adesso è arrivato il momento di scoprire gli **oggetti magici** che il tuo personaggio potrà usare durante la sua avventura.

Una cosa importante che devi sapere prima di andare avanti: in una storia che si rispetti

ci sono uno o più oggetti che aiuteranno il protagonista ad affrontare le sfide che lo attendono e a superarle. Quindi si tratta di oggetti che fanno proprio la differenza e mettono un po' di magia e mistero.

Un oggetto magico può essere un oggetto di potere, un oggetto di conoscenza, un oggetto di trasformazione, un oggetto di protezione, un oggetto di comunicazione, un oggetto di trasporto, un oggetto di magia, un oggetto di amore, un oggetto di guerra, un oggetto di pace, un oggetto di vita, un oggetto di morte, un oggetto di tutto.

Un oggetto magico può essere un biglietto con un indizio, una spada, una mappa scoperta per caso che aiuta a trovare la strada, ma anche una lampada che esaudisce i desideri, un tappeto volante, una bacchetta, una penna così via.

In questo capitolo scopriremo quali sono o qual è l'oggetto magico della storia che stai scrivendo. Partiamo!

a. L'angolo delle ispirazioni

Guardati attorno e **scegli 5 oggetti** che secondo te possono custodire dei poteri magici o che ti sarebbero molto d'aiuto se ti trovassi in un bel

Ordina gli oggetti dandogli un numero da 1 a 5.

OGGETTI MAGICI

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

AMICI!

ESERCIZIO 2

Trasforma il testo di onomatopee che segue in un breve testo narrativo.

...seggiata del mattino

Clop clop e

Chip chip!

F... hhh

S...

zzz

rrr... u... gr... i... po!

Hh... niff... f...

rr... , ti... c...

Pl...

Hihih!

zzzzzz...

Riscrivi in forma di testo narrativo la storia raccontata con onomatopee.

AVANTI!

La mia
stratagemica
volontà

Quaderno di scrittura,
enigmistica e immaginazione
a cura di
Luisa C. e Giulia Tedesco

INDICE

1. IL PROGETTO: BREVE INTRODUZIONE TEORICO-PRATICA
2. SI PARTE. PER INIZIARE A IMMAGINARE
3. I PERSONAGGI
4. I LUOGHI
5. GLI ELEMENTI MAGICI
6. LA TRAMA
7. L'INCIPIT
8. IL CAMMINAMENTO E L'INIZIO DEL VIAGGIO
9. GLI OSTACOLI DA SUPERARE E LO SCONTRO
10. LA SOLUZIONE E OVVERO LA FINE DELLA STORIA

AMMIRI!

6 La trama

Nel capitolo precedente abbiamo lavorato sugli oggetti magici. Adesso entriamo nel vivo della costruzione della storia. È arrivato il momento di lavorare sulla **trama**, sul contenuto vero e proprio, su tutti gli eventi che si svolgeranno all'interno della tua avventura.

È un momento molto importante, perché finalmente **ti far volare la tua immaginazione**.

Prima, prima dovrai ancora decidere un tema di fondo. Come lo scoprirai in questo capitolo.

Poi, cominciamo

b. L'angolo delle parole

CRUCIVERBA

Adesso iniziamo a giocare

Rispondi al cruciverba che troverai nella prossima

Conoscilo

Rispondi alle definizioni scrivibile nello
spazio e riportata poi a fondo pagina, sui
trattini, le parole che compariranno nei
quadratini verdi, scrivendole in ordine una dopo
l'altra.

Scoprirai così quale scelta dovrai fare per
continuare la tua stratosferica storia...

- i racconti di **avventura** sono storie piene di viaggi, esplorazioni, sfide emozionanti a caccia di un tesoro nascosto o comunque alla ricerca di qualcosa. Posso essere ambientati in qualsiasi luogo: se per esempio vuoi raccontare di storie di pirati e marinai, oppure in una giungla o in luoghi sconosciuti.

I racconti del **terrore** sono storie di incubate da fantasmi, mostri, vampiri, streghe. Possono ambientarsi in case abbandonate, in luoghi bui e brividi. Posso raccontare storie che fanno paura, ma qui si presentano situazioni di paura, mostri, incubi, fantasmi, comico. Nei testi ci sono spesso delle battute.

Ecco alcune **parole chiave** per ognuno dei generi che abbiamo elencato:

Giallo: mistero, crimine, ladro, assassino, furto, detective, investigatore, polizia, caso da risolvere, indagine, indizi, colpevole, movente, colpo di scena.

6 La trama

Adesso rimescola le lettere di tutte queste parole e gioca con il **logogrifo**!

Ti ricordi questo gioco di parole?

Ne abbiamo parlato nel primo capitolo di questa avventura. Comunque non ti preoccupare, ritrovi la spiegazione qui accanto.

COS'È IL LOGOGRIFO?

Il logogrifo è un gioco di parole che consiste nel creare una nuova parola utilizzando alcune delle lettere della parola d'origine.

FUNZIONA COSÌ:

1. scrivi una parola su un foglio, bella grande e con le lettere ben distanziate;
2. ritaglia e mischia le lettere;
3. cerca le parole nascoste (i logogrifi) seguendo le **tre regole nel box qui accanto**;
4. scrivi l'elenco delle parole che hai trovato nello spazio apposito.

Le regole del gioco del logogrifo sono:

1. puoi usare solo le lettere che originariamente sono contenute nella parola d'origine (ad esempio hai scelto la parola ombrellone, potrai creare parole che contengono due L o due O o parole che non parole che contengono N o due L o due R);
2. usa solo alcune delle lettere per creare una nuova parola. Se le usi tutte non stai giocando con il logogrifo, ma con l'anagramma;
3. quando hai creato una nuova parola, puoi mischiare di nuovo tutte le lettere e ricominciare a cercare.

6 La trama

Hai trovato tante parole vero?

Osserva il box in cui le hai scritte e riporta di seguito le parole che ti colpiscono di più, che ti ispirano la tua fantasia.

Poi sceglierne fino a 10

6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

E adesso... È ARRIVATO IL MOMENTO DI SCRIVERE! 🥳

AMICI!

La mia
stratagemma
7a

Quaderno di scrittura,
enigmistica e immaginazione
a cura di
Luisa C. e Giulia Tedesco

AVANTI!

La mia
stratagemma
7a

Quaderno di scrittura,
enigmistica e immaginazione
a cura di
Luisa C. e Giulia Tedesco

7 L'incipit

Nel capitolo precedente abbiamo lavorato sulla trama. Il prossimo passo è cominciare a scrivere la tua storia. E da dove si inizia se non dall'**INCIPIIT**?

Prima di tuffarci nei giochi e nella scrittura, ecco alcuni strumenti utili per lavorare.

Accanto trovi un breve approfondimento dedicato proprio all'incipit.

Pronto!

INCIPIIT

L'incipit di una storia è l'inizio, cioè le prime frasi o i primi paragrafi.

È la parte in cui lo scrittore comincia a raccontare e presenta i personaggi, il luogo e il tempo della storia, chi, che, dove e quando.

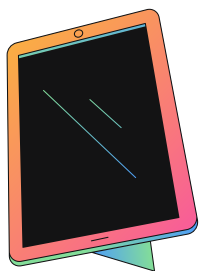
Sai dire che l'incipit è come la porta di accesso in un racconto? Quando la apri, entri in un mondo nuovo.

È molto importante perché serve a creare l'azione e a far capire subito al lettore che cosa sta per succedere, a convincerlo di andare avanti, a entrare nella storia.

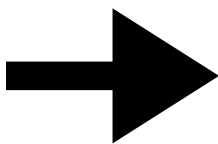
Ecco alcuni esempi di incipit.

- **incipit narrativo**: introduce il protagonista, cosa sta facendo, dove si trova e il tempo dell'azione. Esempio:

Era una mattina luminosa e Tommaso correva verso la scuola con lo zaino che rimbalzava sulle spalle.



5

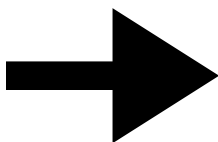


1

AMPI



4



1



2

7 L'incipit

c. L'angolo della scrittura

Tra poco scoprirai a cosa ti serve la lettera che hai trovato risolvendo il gioco enigmistico.

A proposito scrivila qui ___ per ricordarla.

... leggi la scheda di approfondimento del gioco che ti aiuterà per questa tappa di viaggio nella scrittura: il **tautogramma**.

A COSA SERVE IL TAUTOGRAMMA?

Un tautogramma è un testo o un frase in cui tutte le parole (anche le ste...) iniziano con la stessa lettera.

Eccoti un **esempio**:

Camillo e Camilla camminano contenti sulla costa di Cefalù, con conchiglie colorate.

Questo è un tautogramma in C, infatti tutte le parole (esclusi articoli, preposizioni, pronomi, ...) cominciano con la lettera C.

BENE!

Anche il settimo capitolo è arrivato alla sua
conclusione, mentre la nostra storia è agli
inizi. Non è emozionante?

vediamoci nel prossimo capitolo!

Resto

Luisa e Giulia

AMICI!