

La mia stratosferica vacanza

GLI OGGETTI MAGICI

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

A+

UN PERCORSO
DIVERSITÀ
PER IMMAGINARE
E SCRIVERE
LA CITTÀ INCREDIBILE
DEI SOGNI... A MIA!

AMPI

Attività didattiche di scrittura creativa e
immagine, 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

sono uno o più oggetti che aiutano il/a protagonista ad affrontare le sfide che lo/a incontrerà. Per a superare le sfide. Quindi si tratta di oggetti che fanno parte della storia e mettono in moto l'ambiente. Oggetto magico non sono poteri o forze.

Un oggetto magico possono essere un biglietto d'invito, un indizio, una spada, una mappa scoperta per la prima volta, un cappello che aiuta a ritrovare la strada, ma anche un mago, una lampada che esaudisce i desideri, un tappeto volante, una bacchetta, una pelle di leone così via.

In questo capitolo scopriremo quali sono o quali 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.



ESERCIZIO 2

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

seqgiata del mattino

clap, clap, clap

Chip chip!

Feb 2013

... *gr* *i* *oo!*

niff

THE COUNCIL

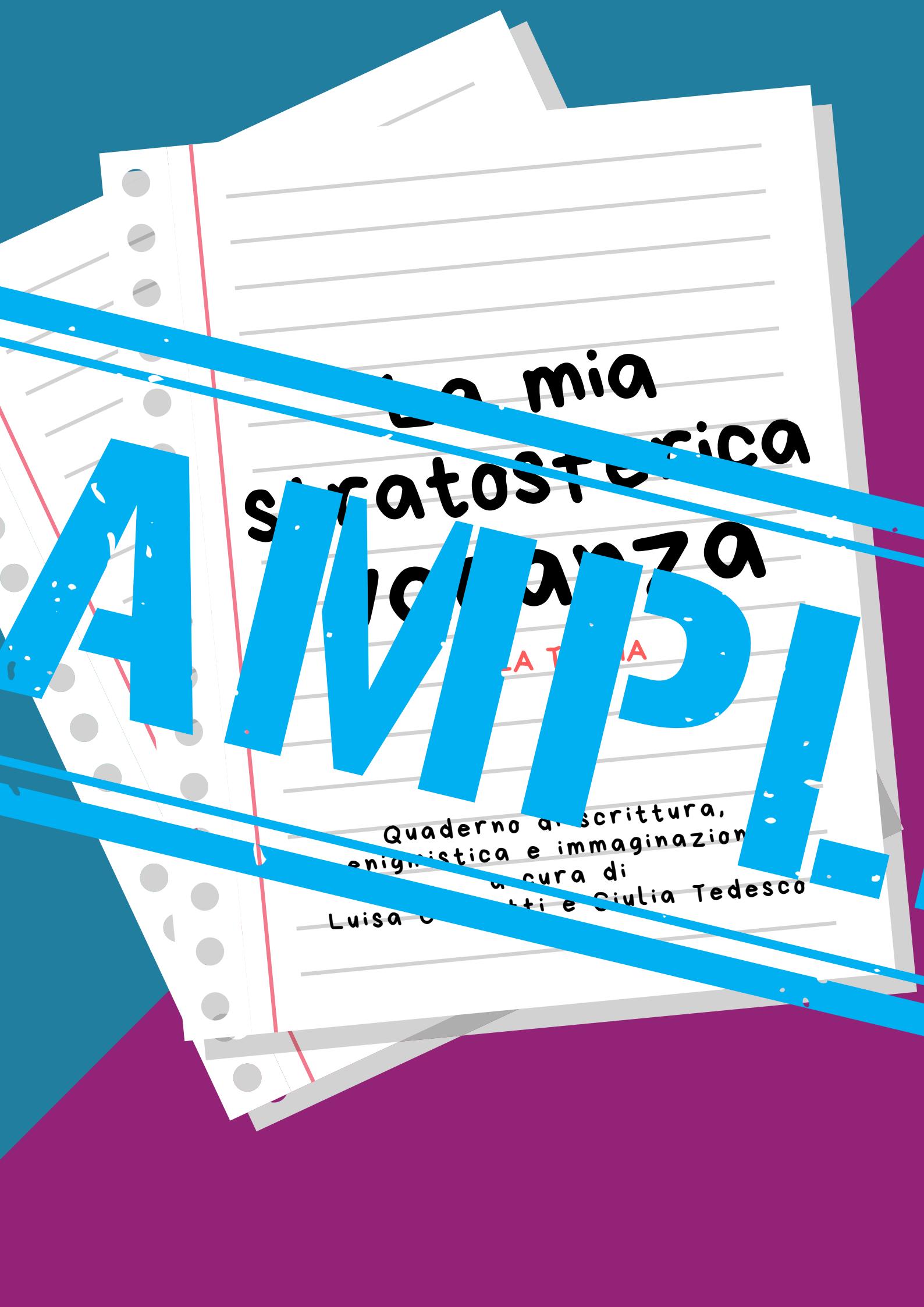
Place

Hihihī!

7zzzzzz...

Riscrivi la storia in forma di testo narrativo la storia

raccontata con onomastico



la mia serata teatrale AMICI

Quaderno di scrittura,
enigmistica e immaginazione
a cura di
Luisa 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

IL CAMBIAMENTO E L'INIZIO DEL VIACCIO

GLI OSERVI, DA SUPERARE E LO SCONTRO

LA SOLUZIONE OVVIA FINALE DELLA

STORIA

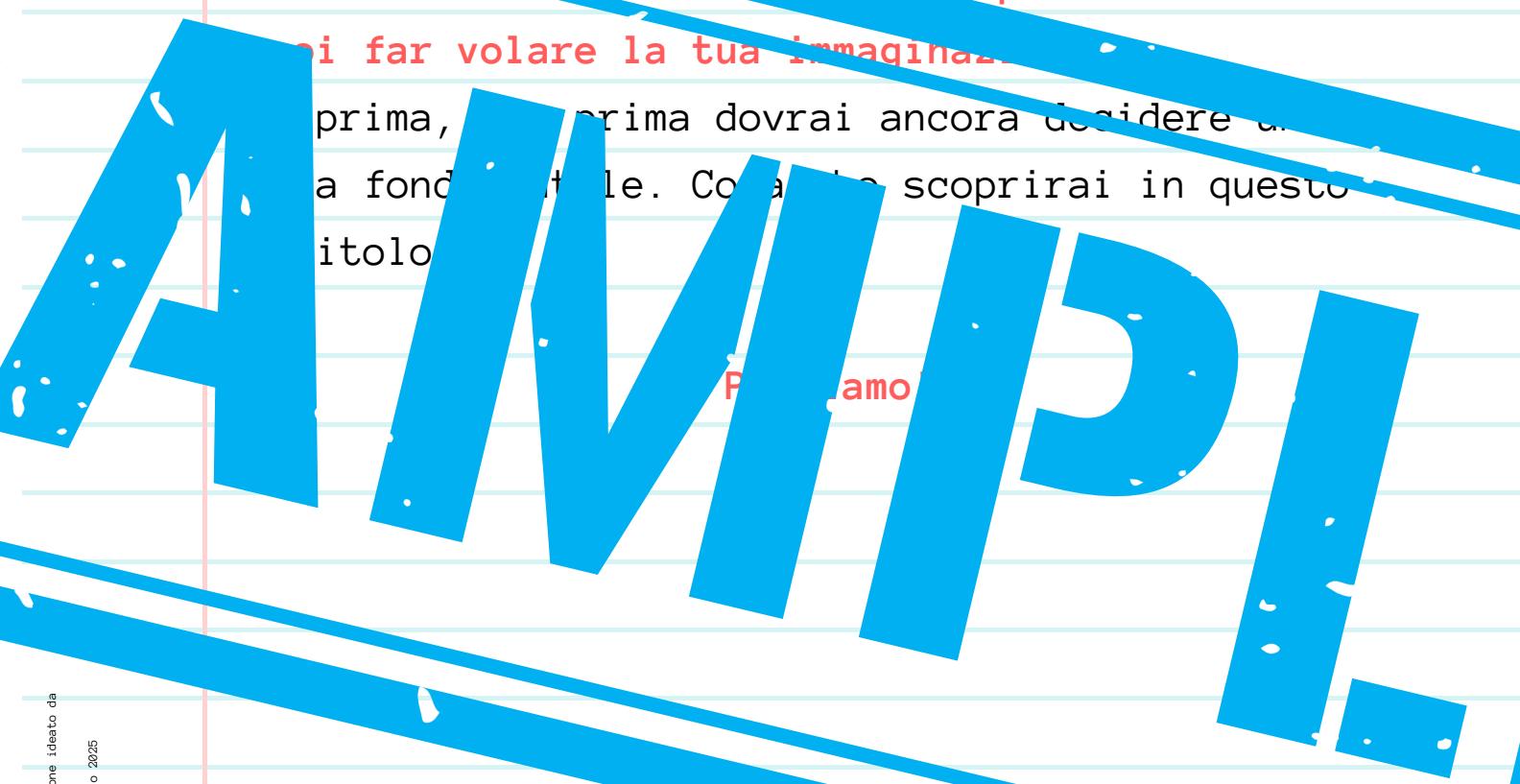
A
M
I
P
I

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.

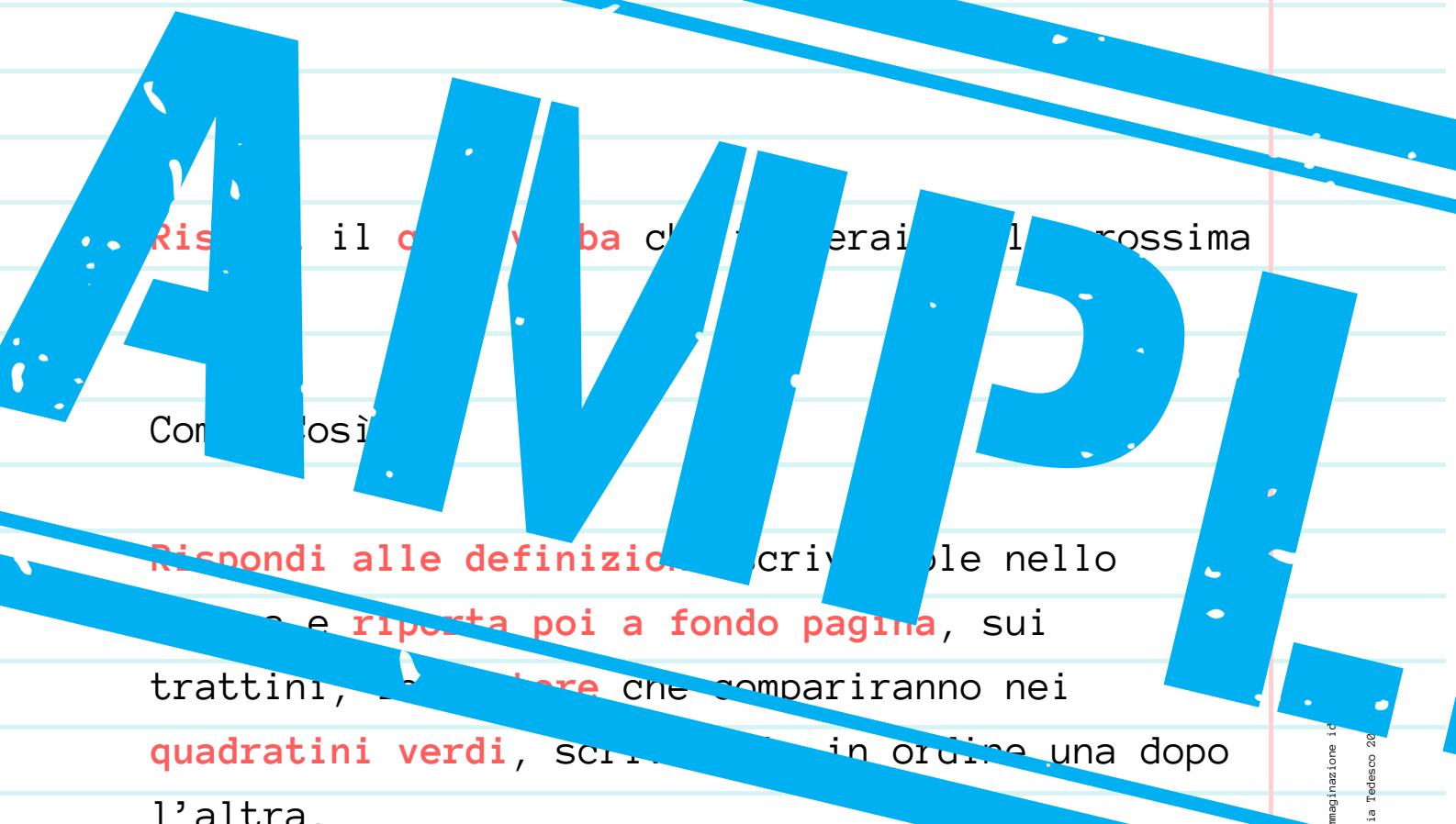
È un momento molto emozionante, perché finalmente **ti far volare la tua immaginazione**.

Prima, prima dovrai ancora decidere di cosa a fondo ti interessa. Come ti scoprirai in questo titolo?



b. L'angolo delle parole**CRUCIVERBA**

Adesso iniziamo a **giocare**



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 luoghi diversi, se per esempio vuoi raccontare di storie di pirati, marinai, oppure in una giungla o in luoghi sconosciuti.

I racconti del **terrore** sono storie di spavento. Spaventate da fantasmi, mostri, vampiri, streghe. Posso essere ambientati in case abbandonate, nei luoghi della bruma, nei racconti di mostri. I tipi di storie che fanno paura, in cui si presentano situazioni di pericolo, di morte, mostri, infestazioni, 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?

No abbiamo parlato nel primo capitolo di questa avventura? Comunque non ti preoccupare, ritrovi la spiegazione qui sotto.

COS' È UN LOGOGRIFO?

Il logogrifo è un gioco di parole che consiste nel creare nuove parole utilizzando solo delle lettere diverse da quelle della parola d'origine.

FUNZIONA COSÌ:

1. scrivi una parola su un foglio, bella grande e 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 sono tre:

1. usa solo le lettere che effettivamente sono contenute nella parola d'origine (per esempio hai scelto la parola ombrellone, potrai creare parole che contengono due L o due O o non parole che non contengono N o due D 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
qui di seguito le **parole che ti colpiscono** di
più, che ti ricano la tua fantasia.

Puoi sceglierne fino a 10

6.

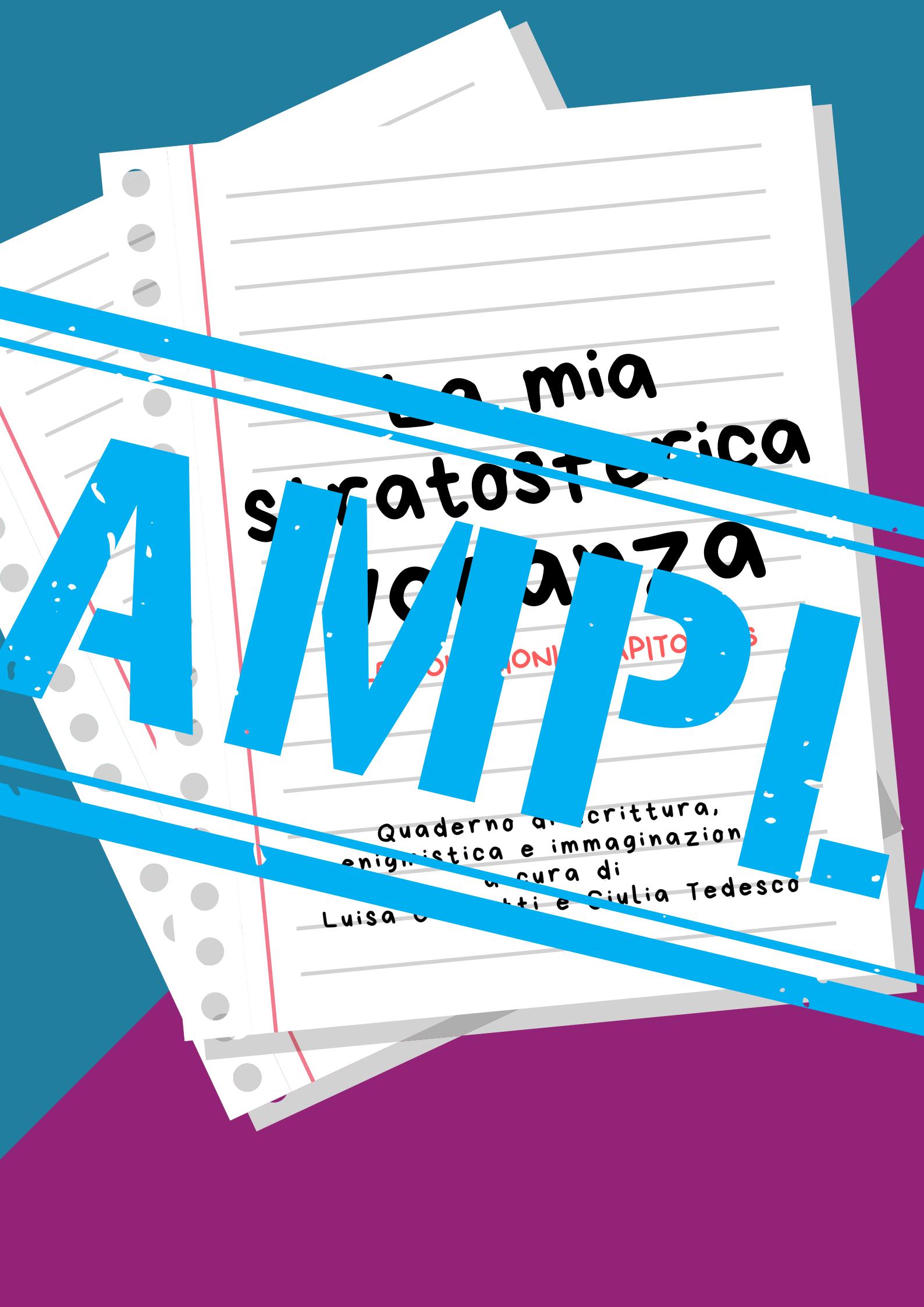
7.

8.

9.

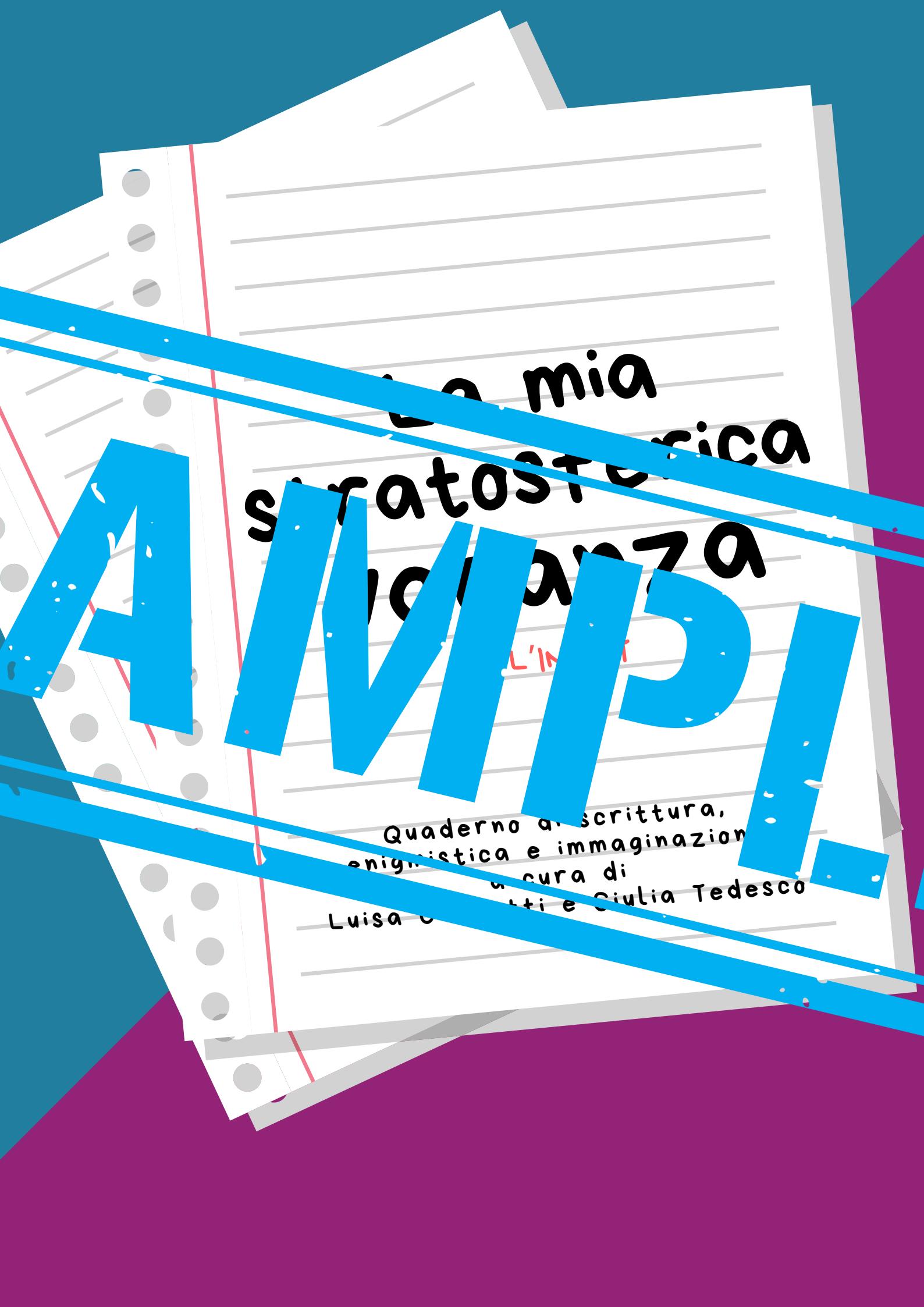
10.

E adesso... **È ARRIVATO IL MOMENTO DI SCRIVERE!** 😊



AMICO

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



la mia serata teatrale di amici

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

Luisa e Giulia Tedesco

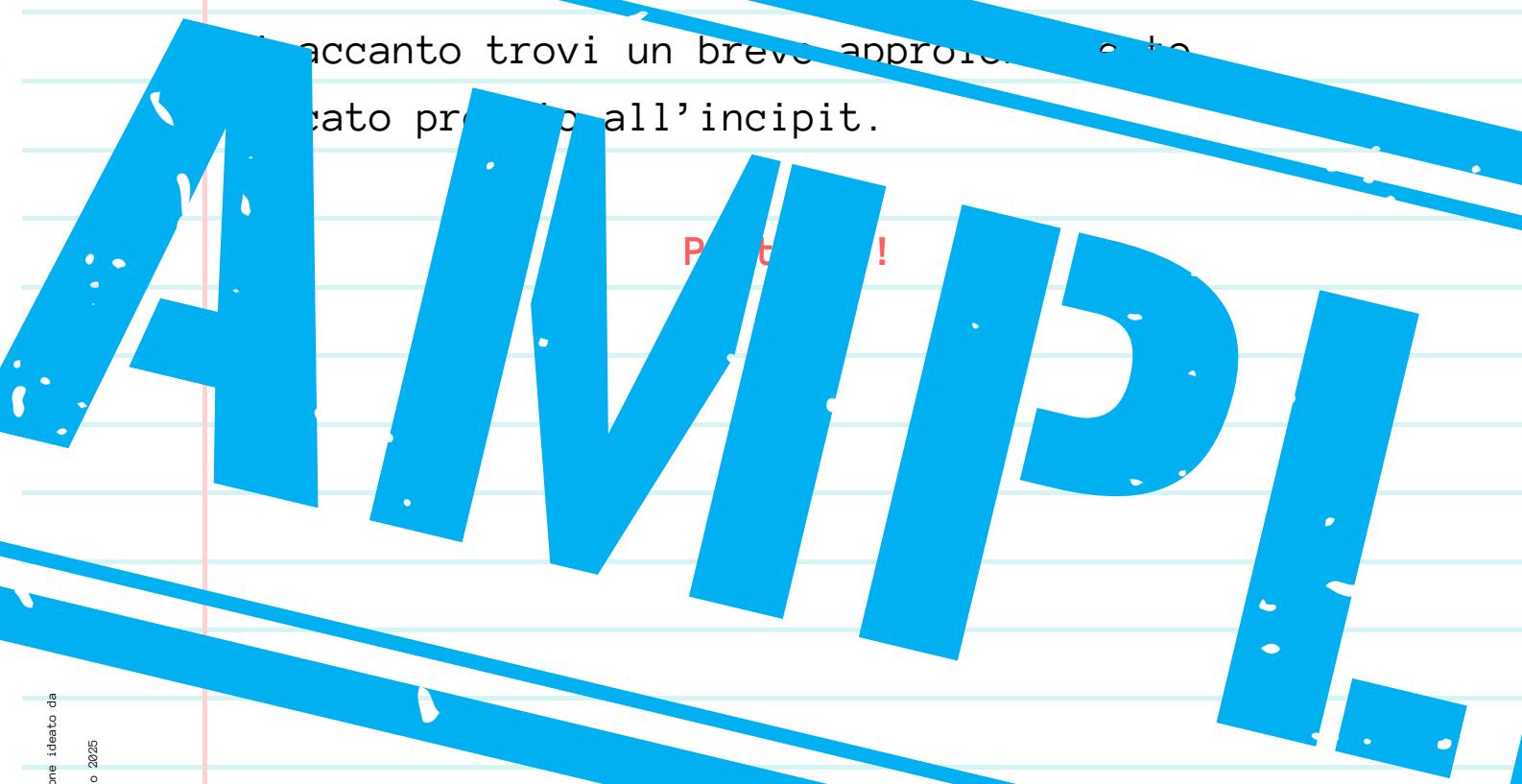
7 L'incipit

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'**INCIPIT**?

... sempre prima di tuffarci nei giochi e nella scrittura. Ecco alcuni strumenti utili per lavorare.

Accanto trovi un breve approccio al tema dedicato proprio all'incipit.

Perché?



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

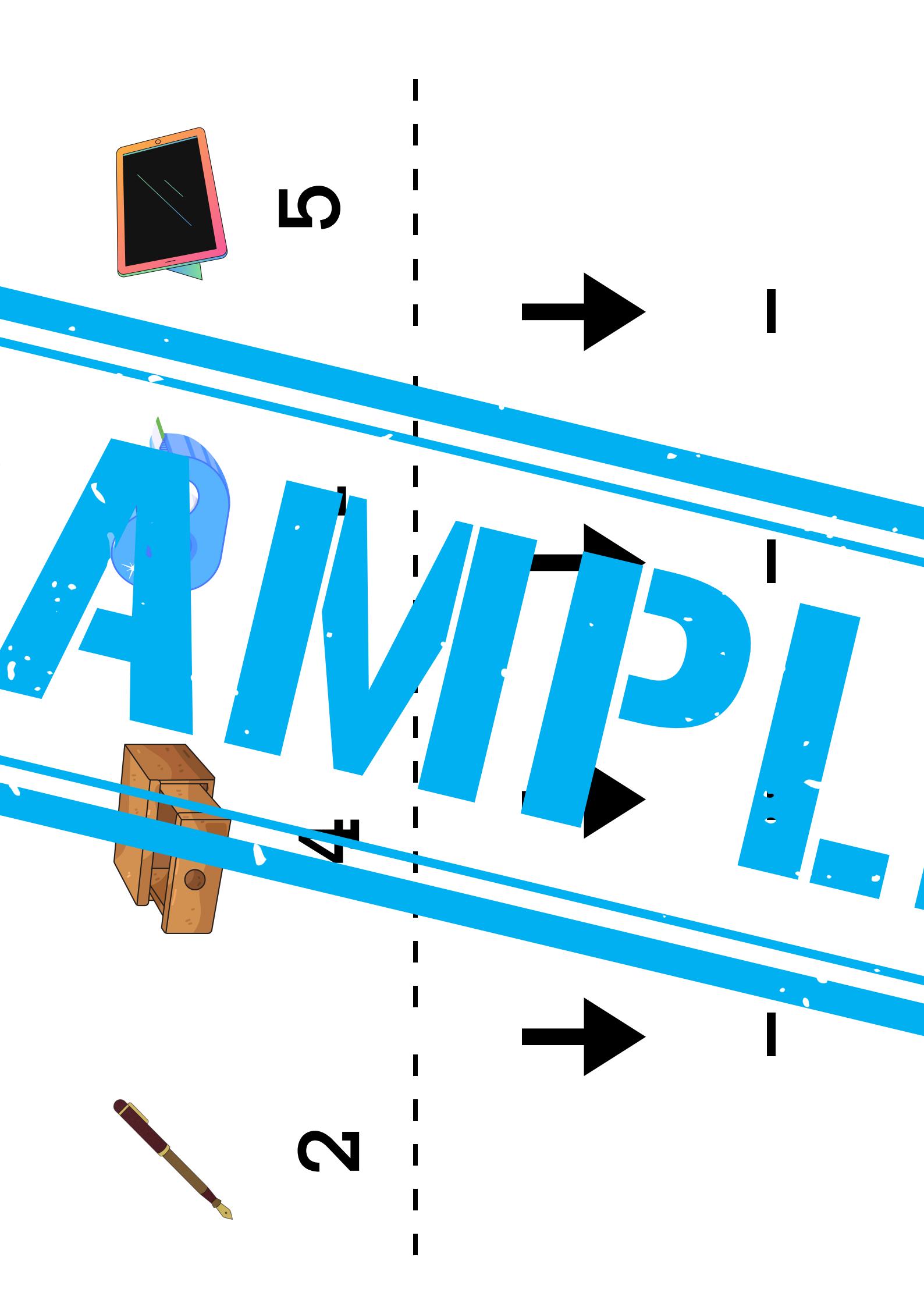
È la parte in cui lo scrittore comincia a raccontare chi sono i personaggi, il luogo e il tempo della storia, quali i luoghi, dove e quando.

Se si dice che l'incipit è come la porta di un racconto, quando la apri, entri dentro. È importante per non dover cercare l'azione nel resto della storia, a scopo di convincerlo a darci le avventure, 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

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 parla per questa tappa di viaggio nella scrittura: [tautogramma](#).

Ecco un **esempio**:

Camilla camminano contenti sulla cida
Cefalù, con le 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?

vediamo nel prossimo capitolo!

La stratosfera
resto
Luisa Carretti
Giulia Tedesco

AMPI