

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

Luisa e

# 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 OSERVISI DA SUPERARE E LO SCONTRO

LA SOLUZIONE OVVERO FINALE DELLA

STORIA

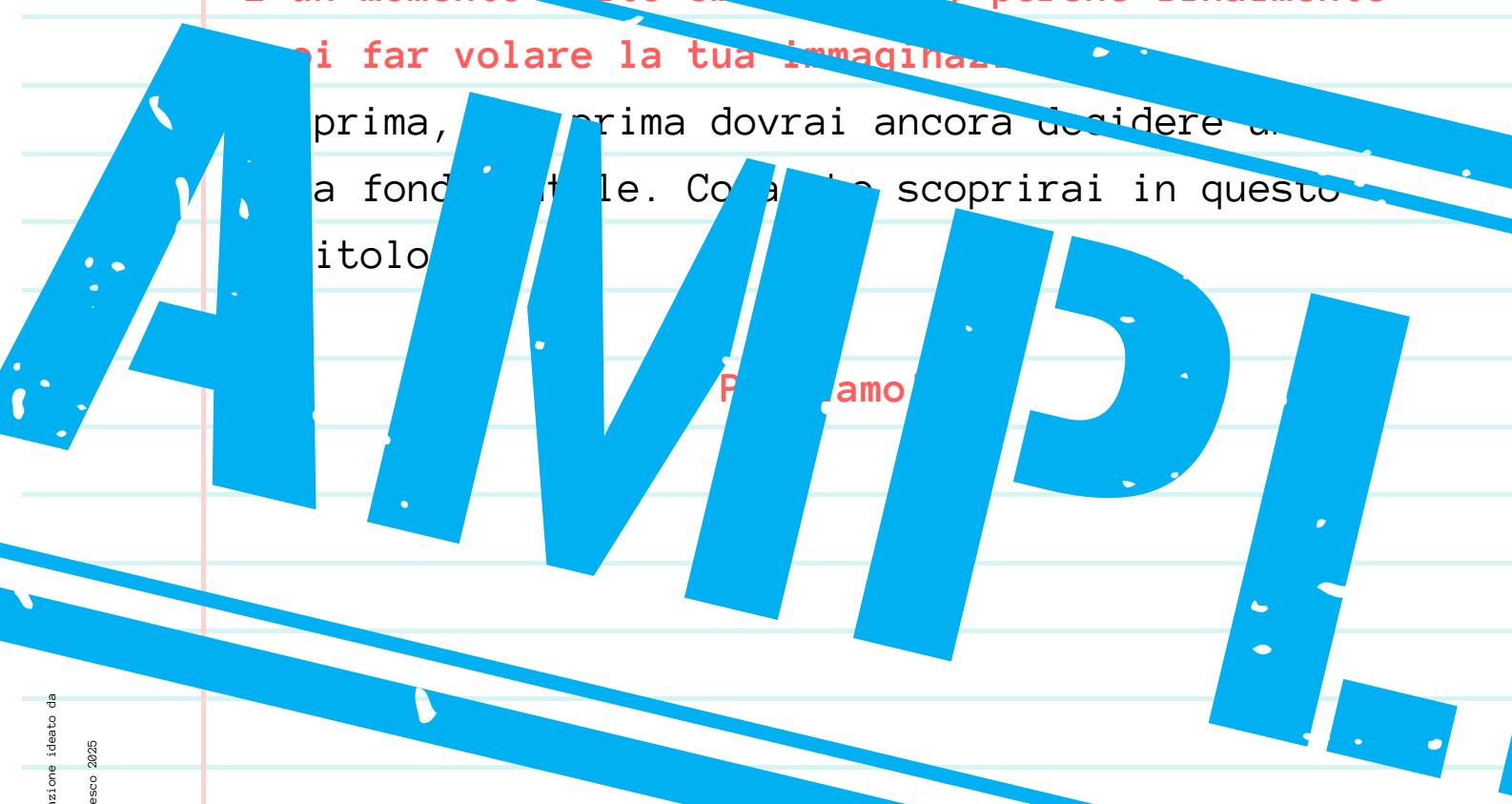
A  
M  
I  
P  
I

## 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**



Con il vostro

Rispondi alle definizioni, scrivendo nelle

caselle **riportate poi a fondo pagina**, sui

trattini, le **linee rosse** che compariranno nei

**quadratini verdi**, scrivendo in ordine una dopo

l'altra.

**Scoprirai così quale scelta** dovrà 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 sono fatte per spaventare, quindi le presentano situazioni di pericolo, di disperazione, di infelicità, di 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!** 😊