

AVANTI!

La mia
stratagemma
7a

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 da fondare. Come lo scoprirai in questo capitolo.

Prima

b. L'angolo delle parole

CRUCIVERBA

Adesso iniziamo a giocare

Rispondi il cruciverba che troverai nella prossima

Con i titoli

Rispondi alle definizioni scrivendo nello
spazio e riporta 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.

Il cinema del terrore

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 di una parola esistente.

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 contengono N 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! 🥳