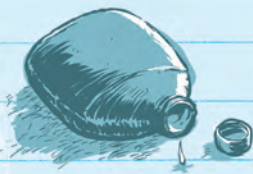




Cum să scrii o carte de aventuri

Povești terifiante, pe viață și pe moarte,
care te fac să scrâșnești din dinți, scrise de:



Scrie-ți numele aici. ↗

Cum să construiești povestea

O idee bună este să construiești povestea înainte să o scrii, să decizi ce vrei să se întâmple în fiecare dintre părțile ei. O modalitate de a face asta este să-ți imaginezi că îți trimiți eroul să călătorească până de partea cealaltă a unui munte.

2 Intriga

Sporește tensiunea și entuziasmul! Această parte este plină de acțiune și răsturnări de situație.

1 Introducerea

Aici îți prezinți eroul. Pentru a începe povestea, trebuie să se întâmple ceva – poate ceva înfricoșător, misterios sau periculos.

3 Punctul culminant

Acesta este punctul dramatic cel mai înalt. Eroul tău întâmpină cea mai mare provocare, înfruntă un dușman sau pare să se confrunte cu o moarte sigură.

4 Deznodământul

Aici este momentul în care rezolvi problemele. Poate eroul tău scapă de pericol sau învinge un dușman.

5 Încheierea

Oferă poveștii tale un final trist sau unul fericit.



Răsturnări de situație

Cărțile de aventuri conțin adesea, în preajma punctului culminant, o întorsătură captivantă. Să zicem că povestea ta este despre o savantă genială. Niște agenți misterioși o răpesc, dar ea reușește să evadeze. Acesta ar putea fi punctul culminant – dar dacă adaugi o răsturnare de situație, agenții s-ar putea dovedi a fi ceva neașteptat. De exemplu, ei ar putea fi...

aliți care încearcă să protejeze savanta de ceva chiar mai grav...
sau mutanți rezultați dintr-un experiment eșuat, care au nevoie de ajutorul ei pentru a găsi un leac.



E rândul tău

Completează acest tabel pentru a face planul unei narațiuni, imaginând și o răsturnare de situație când te apropii de punctul culminant. Poate fi despre savanta răpită sau despre orice altceva îți place.

Titlul

Introducerea

Intriga

Punctul culminant (cu o răsturnare de situație)

Deznodământul

Încheierea

Crearea personajului

Cele mai bune povești sunt cele în care personajele sunt fascinante și credibile. Gândește-te ce anume le motivează – dacă îți pasă cu adevărat de personajele tale, și cititorilor tăi le va păsa.

Idei de personaje

Tu și prietenii tăi ați putea fi vedetele poveștii tale.

Alege un personaj de la televizor sau dintr-un film. Pentru a face lucrurile puțin diferit, îți poți imagina cum era personajul ales în copilărie.

Poți alege o personalitate istorică. Povestea ta se desfășoară în perioada în care a trăit aceasta sau în prezent?

Personajele tale pot fi animale sau chiar extraterestre.

Încearcă să inventezi un personaj completând chestionarul următor.

Ai putea desena imaginea personajului tău aici.

Nume.....

De ce se teme el/ea?

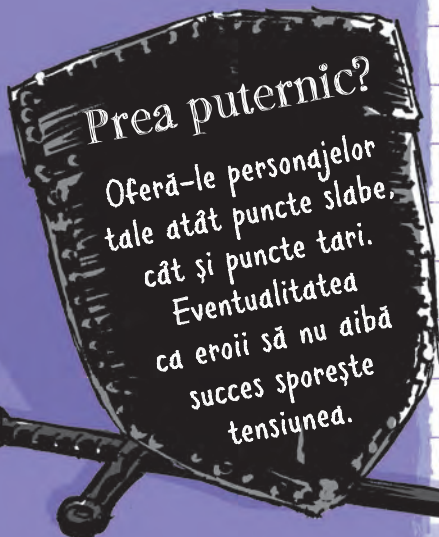
Care este cea mai mare ambiție a lui/a ei?

Ce anume îl/o ține treaz/ă noaptea?

Care este cel mai bun prieten al lui/al ei?

Pe cine admiră el/ea cel mai mult?

Ce cuvânt îl/o descrie cel mai bine?



Ce ar face personajul tău?

Acum imaginează-ți că personajul tău se află într-o situație periculoasă – poate la bordul unei nave care se scufundă. Folosește spațiul de mai jos pentru a descrie cum reacționează, cum gândește și cum se simte personajul tău. El sau ea încearcă să ajute alți oameni sau pur și simplu își salvează propria piele?



Remarcabil

Marile personaje au adesea trăsături distinctive. Acest lucru le face memorabile, iar cititorilor le este mai ușor să și le imagineze.

Poate că personajul tău are o
claie de păr cărlionțat...

ori șchioapătă sau are un picior
de lemn...

sau un accent străin...

sau poartă întotdeauna
ochelari negri.



Describe, nu relatea

Dacă le spui oamenilor ce să gândească, scrisul tău devine plictisitor. Uneori este mai bine ca, pentru a arăta ce se întâmplă, să descrii acțiunile unui personaj. Astfel, cititorii pot să apeleze la propria imaginație.

Cum să descrii

Aici ai ocazia să vezi cum pot fi transformate câteva „relatări” în „descrieri” mult mai interesante.

Relatare: Radu se temea de înălțime.

Descriere: Radu a privit în jos din vârful unui zgârie-nori și a amețit pe loc. Se clătina pe picioare și credea că o să leșine.

Relatare: Ina era frumoasă.

Descriere: Când Radu a văzut-o pe Ina pe partea cealaltă a străzii, a fost atât de încântat, încât a intrat într-un lampadar.

Iată câteva **relatări** pe care să le transformi în **descrieri**. Dacă ajungi într-un impas, găsești câteva idei pe pagina din dreapta.

Relatare: Ana era curajoasă.

Descriere:

Relatare: Eric era îngrozit.

Descriere:

Relatare: Lui Sorin îi era foame.

Descriere:

Relatare: Caiacul era greu.

Descriere:

Relatare: În junglă era cald și umezeală.

Descriere:

Idei
de descriere

Protejând un
prieten

Apărându-se de
un tigru flămând

Inima batând
să sară
din piept

Piele de găină

Stomac chiorăind

Îți lasă
gura apă

Nu putea înceta
să se gândească
la mâncare

OCHI BULBUCAȚI

Mușchi încordați

Cedează din
cauza greutateii

Picături
de sudoare

Ofilindu-se
ca o floare

Începe conversația

Atunci când personajele vorbesc, avem de a face cu „dialogul”. Folosirea dialogului poate fi un mod mai interesant de a continua acțiunea decât să descrii ce se întâmplă.

Imaginează-ți că într-o noapte ești afară și privești stelele, când dai peste un extraterestru care încearcă să te convingă să mergi cu el în spațiu.

Folosește bulele de dialog din aceste pagini pentru a scrie replicile.

Poți folosi albastru pentru replicile tale și mov pentru cele ale extraterestrului, sau invers.

Idei de dialog

- * Extraterestrul pare prietenos sau înfricoșător?
- * Îți spune cine este, de unde vine și încotro se îndreaptă?
- * Este o conversație amuzantă, prietenoasă sau este o ceartă?
- * Poate la început nu vă înțelegeți. Ajungeți la o înțelegere până la final?





Partea
de scriere
a poveștii

Poveștile tale

Paginile următoare conțin idei pline de inspirație și sugestii pentru a te ajuta să scrii și tu povești cu aventuri uimitoare. Poți începe să scrii imediat sau te poți îndrepta către „Instrumentele pentru scrierea poveștii”, de la paginile 80-95, pentru mai multe ponturi.

Scrive titlurile tale aici, pe măsură ce avansezi.

18

24

28

32

36

40

46

52

56

61

66

70

74

78

Cursa către vârf

Două echipe de alpiniști au pornit într-o ascensiune periculoasă, concurând pentru a fi primii oameni care ajung în vârful Muntelui Primejdie. Va ajunge eroul tău primul sau vechiul său rival, Dan Diabolicul, îl va învinge?

Aceste pagini conțin sugestii care să te ajute cu diferitele etape ale scrierii, pe măsură ce avansezi.

Scrive titlul tău aici.

Introducerea

Prezintă-ți personajul și pregătește scena. Ce se întâmplă? Cum îți începi povestea? Dan Diabolicul lansează o provocare? Există un premiu pentru cel care ajunge primul în vârf?

Eroi și personaje negative

Majoritatea cărților de aventuri au un erou și un personaj negativ – cunoscuți ca „protagonist” și „oponent”.

Protagonistul este personajul pe care toți îl plac și vor ca el să reușească. Oponentul este un inamic. El încearcă să-l distrugă pe protagonist sau să-i strice socotelile.

Rivalitatea dintre un erou și un personaj negativ sporește tensiunea într-o carte și o face mai interesantă pentru cititori.

Intriga

Sporește tensiunea?
Ce greutate l-ar putea
impiedica pe eroul tău să
ajungă în vârf? Să fie surprins
de o avalanșă? Să o ia pe un
drum greșit? Dan Diabolicul
folosește trucuri murdare?



Caracterul ticălos al lui Dan Diabolicul

Iată câteva modalități prin care poți
să descrii, nu să relatezi
cum este Dan Diabolicul.

Lui Dan îi place să lovească aerul cu pumnul
și să spună „Daaa!”.

Îi displace atât de mult să piardă, încât trișează
chiar și când joacă șah cu copiii.

Tatăl său a fost primul om care a urcat pe Muntele Everest cu o mână
legată la spate. Dan încearcă de atunci să facă ceva mai impresionant.

Continuă...

Cine ajunge primul în vârf? Personajele își dispută victoria? Ce își spun unul celuilalt?

Dan Diabolicul dezvăluie un secret care îi explică motivele?

→ **Punctul culminant**

Cuvinte folositoare

Resentiment

Ursuz

Îngâmbat

Avalanșă

Lăudăroșenie

INVIDIE

Înghețat până în măduva oaselor

Țurțuri la nas

Cotloane și crăpături

Luat pe sus de vânt

Adăpostindu-se într-o peșteră

Perspectivă sumbră

Deznodământul

Cum se întorc alpiștii de pe munte? Încă mai concurează? Sau trebuie să coopereze? Oare rivalii devin prieteni?

Încheierea

Ce se întâmplă când se întorc acasă? Are loc vreo festivitate pentru câștigător? Rușine sau pedeapsă pentru cel invins? Sau se întâmplă ceva chiar neașteptat?