

La narrazione



- 1 SCRIVI.** Impara a scrivere una narrazione convincente. A partire dal set di carte fornito, scegli un elemento da ogni carta e scrivi una storia che li tenga tutti insieme. Ogni studente leggerà poi la propria storia alla classe e voterà quella più sorprendente, buffa o commovente.

Set di carte

1. Chi? (Who) Personaggi:

- una cantante famosa
- un alieno smarrito
- un cane parlante
- un vecchio professore in pensione
- una studentessa stressata

2. Cosa? (What) Evento o azione:

- ha perso qualcosa di importante
- ha salvato qualcuno
- sta per partire per un lungo viaggio
- ha fatto una scoperta
- ha causato un disastro involontario

3. Dove? (Where) Ambientazione:

- in una stazione spaziale
- nella metropolitana di Tokyo
- in un castello abbandonato
- in una scuola elementare
- in fondo al mare

4. Quando? (When) Momento temporale:

- durante una tempesta
- la notte prima degli esami
- nel 3025
- alla fine dell'estate
- all'alba

5. Perché? (Why) Motivazione

o desiderio:

- voleva cambiare vita
- cercava qualcuno da salvare
- era in cerca di vendetta
- voleva dimostrare il suo valore
- fuggiva da qualcosa

6. Come? (How) Modalità

o mezzo:

- usando un vecchio diario
- con l'aiuto di un robot
- travestendosi
- correndo contro il tempo
- in silenzio assoluto



- 2 SCRIVI.** Scegli un argomento su cui vuoi convincere qualcuno (ad esempio, perché leggere un certo libro, visitare un luogo, provare un'attività). Scrivi un breve testo narrativo che non solo informi, ma anche emozioni e intrattenga.



- 3 SCRIVI.** Scrivi un breve racconto e inserisci una digressione che arricchisca la storia senza far perdere il filo principale. Poi, prova a rientrare nel racconto con naturalezza.



- 4 SCRIVI.** Prendi un racconto breve (può essere un tuo testo o un brano famoso) e prova a riscriverlo con uno stile diverso:
- in una versione sintetica (riduci il testo al minimo essenziale);
 - in una versione dettagliata (arricchisci con descrizioni e approfondimenti);
 - in una versione emozionante (focalizzati sulle sensazioni dei personaggi).