



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...

aliați 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