

Agora conta tu...

Observa o roteiro de um texto narrativo, lê as opções indicadas, escolhe apenas uma em cada ponto e constrói uma história bem organizada, de acordo com as características do texto narrativo.

Primeiro faz o plano de uma história, adotando a estrutura que desejares. Não te esqueças de ligar as diversas partes do teu conto convenientemente, de acordo com o estudado na aula de Língua Portuguesa:

- anunciam-se as personagens e o ponto de partida – **situação inicial**
- dá-se uma alteração/perturbação na ordem inicial – **acontecimento perturbador** ou **problema**
- desenvolvem-se as ações até ao momento em que se resolve toda a perturbação – resolução do problema
- restabelece-se a ordem com que se tinha iniciado a ação – **situação final**.

- | | | |
|---|---|--|
| <p>1. Escolhe e descreve o personagem que será o herói da história:</p> <ul style="list-style-type: none">um príncipeuma princesaum viajanteum explorador espacialum foragidoum soldadouma pessoa deficienteuma criança... | <p>5. Imagina os obstáculos que terá de vencer:</p> <ul style="list-style-type: none">encantamentosanimais ferozesmonstrosmontanhas ou mares imensosenigmascombatesbandidosfeiticeirasdoençassufrimentos... | <p>9. Mas consegue sobreviver, porque:</p> <ul style="list-style-type: none">encontra um amigodescobre uma armaaceita um conselhoengana o inimigoimagina um plano infalíveldescobre a solução do enigma... |
| <p>2. Imagina o que esse herói deseja encontrar:</p> <ul style="list-style-type: none">o amor de alguémum objecto preciosoa sabedoriaum remédioalgo que lhe tiraramum segredoum filhoum tesouroum planeta desconhecido | <p>6. O herói pensa chegar, finalmente, ao fim da viagem. Descreve o lugar.</p> <ul style="list-style-type: none">uma ilhaum casteloum planetaum paísuma grutauma cidadeum temploum esconderijo submarino... | <p>10. Conta como o herói enfrenta, vitorioso, o inimigo.</p> |
| <p>3. Conta como ele parte à aventura:</p> <ul style="list-style-type: none">ao acasoperdido numa florestaa cavalode barcode nave espacialnum tapete voadornum cavalo negro... | <p>7. É aí que o herói encontra o seu adversário:</p> <ul style="list-style-type: none">um rei cruel (ou rainha)um grande bandidoum monstroum gigante (ou anão)um guerreiro inimigoum génio maldosoum perigoso extra-terrestre... | <p>11. O herói regressa (ou não) a casa.</p> |
| <p>4. Quem poderá ele encontrar pelo caminho:</p> <ul style="list-style-type: none">um amigouma fadaum animal estranhooutro aventureiroum velhouma raparigaum mendigoum robotuma árvore encantada... | <p>8. As coisas tornam-se difíceis para o herói:</p> <ul style="list-style-type: none">fica feridoé abandonado moribundoé feito prisioneiroé vítima de um encantamentoé feito escravoé condenado à morte | <p>12. Conclusão da história.</p> |

Nota: o “roteiro” apresentado é, apenas, uma sugestão. O teu texto pode ser baseado nos Contos Tradicionais ou podes criar um conto moderno, conforme a tua motivação, mas respeitando sempre as regras estudadas.