

С КАКВО ДА ЗАПОЧНЕШ

Пиши така, че началото да прикове вниманието на читателя и на него да му се прииска да разбере какво ще стане по-нататък.



С какво може да започне историята?

С описание на мястото на действие.

С диалог.

С описание на външността на главния герой.

С тайнствено произшествие или завладяващи действия (гонитби, похищения).

Избираме място

Ако действието на твоята история се развива на брега на океана, читателят трябва да почувства полъха на вятъра, вкуса на солта, да чуе шума на вълните, крясъците на чайките.



МЯСТО НА ДЕЙСТВИЕ

Омагьосана гора

Космическа ракета

Планета №777

Горите на Амазонка

Страната на глупците

Подземно царство

Необитаем остров

Горещата пустиня Сахара

Пещера на първобитен човек

Подводна лодка

Остров на лошия късмет

Лаборатория на побъркан професор



Градче в кибритена кутийка

Омагьосана библиотека

Рицарски турнир

Невидимо село

Град на чудовищата

Планета на роботите

Държавата

Превръщландия

Нашата планета в бъдещето

Държавата на загубените чорапи

В корема на кита

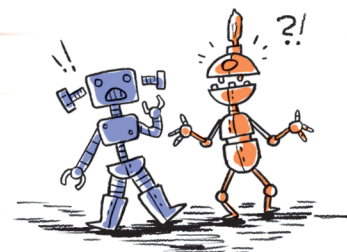
Къщата с духовете

Замъкът

на човекоядеца

Градът на кучетата







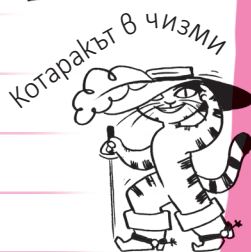
ВСИЧКО ЗА ГЕРОИТЕ

Твоите герои могат да бъдат добри или лоши, да помагат на другите или да причиняват злини. Разкажи за тях така, че читателят да повярва, че те наистина съществуват!

Опиши своя герой



Дон Кихот



Котаракът в чизми

Съвети от автора

Герой на сюжета може да бъде човек, приказно същество или дори животно. Преди да го описваш, припомни своите наблюдения за хората. Използвай бележките си. Отдели особено внимание на очите на героя – те са „огледалото на душата“.

Съвети от автора

Понякога постъпките на героя могат да разкажат за неговия характер повече, отколкото описанието му.

Непременно надари главния герой с някаква отличителна черта или маниер на поведение. Например може често да повтаря думата „вълшебно“, като примлясква.



Кралицата на сърцата



Плашилото

Питър Пан



Том Сойер



Съвети от автора

Не разтягай описанието на героя, за да не му стане скучно на читателя. Постарай се да се побереш в три изречения.

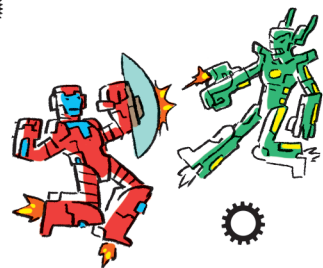
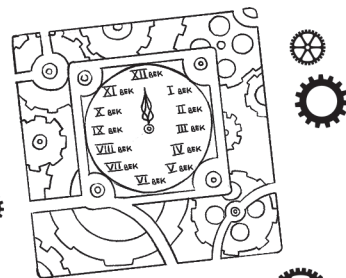
Можеш да опишеш героя постепенно, в процеса на развитие на сюжета. Например от Луис Карол разбираме в началото, че Алиса харесва да казва красиви и дълги думи, без да разбира тяхното значение, а после – че тя често си говори сама.

ОТГОВОРИ НА ВЪПРОСИТЕ

- Кой е твоят герой и как се казва?
- Как изглежда?
- Какви са косите, очите, ушите му?
- Какъв е гласът му?
- Как говори?
- Как се облича?
- Какъв е характерът му?
- Какво обича.....
- и какво не обича?
- Какви са положителните му качества?.....
- Има ли недостатъци и какви са те?
- За какво мечтае?.....
- Къде живее?.....
- Има ли приятели? Кои са те?
- Има ли героят домашни любимци?
- Обича ли да чете книги? Какви?.....
- Какви необикновени качества или способности притежава героя?.....
- С какво се занимава твоят герой:
учи, работи, безделничи?

НЕВЪЗМОЖНОТО Е ВЪЗМОЖНО

Няма лоши идеи!
Измисли необикновено
приложение на обикновени предмети,
изобрети нов механизъм, пренеси своите
герои в загадъчно място или в друго време.
С твоята фантазия събитията ще започнат
да се развиват с мълниеносна скорост!



Идеи за сюжети

Един ден от живота на пирата
Приключения на Острова на
динозаврите
Северно пътешествие с кучешки
впрягове
Избягал тигър. Произшествие
в зоопарка
Индианци на война
Приятелство между
страхлив рицар и принцеса
каратистка
Откриване на магическа отвара
за добри оценки
Изобретяване на апарат,
който чете мисли
В града се появява НЛО



Кражба на вълшебна пръчица
Историята на изчезналата мумия
Войната на роботите
Изобретяване на машина
на времето
Твоето пътешествие в страната
на великаните
Историята на оживелия
снежен човек
Среща с говорещ делфин
Тайната на призрака, който
се страхува от тъмнината
Пътешествието на доброто
чудовище
Лов на гигантски крокозубър

ТВОИТЕ ИДЕИ

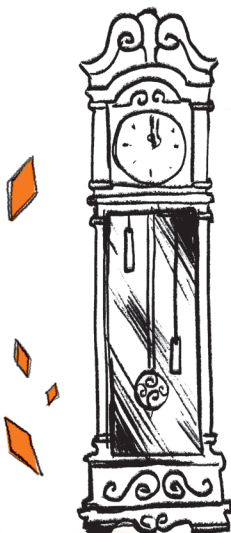




**Измисли кратък разказ,
ако знаеш само първото
изречение**

Разхождам се аз в парка и изведнъж виждам – огромен пес се откъсва от
каишката и се понася право към мен.

— Аха! Сега няма да ми избягаш! – викна конникът
и извади шпагата.



Часовникът в библиотеката отброи полунощ.