

Gênero: Narrativa de Aventura

Texto I

Robinson Crusóé

Celebrei o vigésimo sétimo aniversário da minha vida na ilha de modo especial. Tinha muito a agradecer a Deus, agora mais do que antes, já que os três últimos anos foram particularmente agradáveis ao lado de Sexta-Feira. Tinha também o estranho pressentimento de que este seria o último aniversário comemorado na ilha.

O barco estava guardado, em lugar seco e protegido, esperando a época das chuvas terminar para empreender a viagem até o continente.

Enquanto aguardava tempo bom para lançar-me ao mar, eu preparava todos os detalhes necessários ao sucesso da jornada: armazenar milho, fazer pão, secar carne ao sol, confeccionaroringas de barro para transportar água... Sexta-Feira andava pela praia, à procura de tartarugas. Voltou correndo, apavorado.

— Patrão, patrão! Três canoas estão chegando com muitos inimigos! Já estão muito perto... Também me assustei. Não contava com o inesperado: os selvagens não vinham à ilha no tempo das chuvas. Espiei-os do alto da paliçada com os binóculos. Desembarcavam muito próximos do meu castelo, logo depois do ribeirão. O perigo nunca fora tão iminente...

— Não são gente do seu povo, Sexta-Feira?

— Não, patrão. São inimigos. Eu vi direitinho...

— Assim de tão longe? Como é que você sabe?

— Eu sei. São todos inimigos. Talvez, o objetivo de todos eles seja me pegar!

Acalmei-o. Claro que não tinham vindo até a ilha por causa dele! Já se passara muitos anos... Mas, de qualquer forma, o perigo era grande. Estavam tão próximos que poderiam descobrir-nos facilmente. Se quiséssemos ter alguma chance de sobrevivência, precisávamos atacá-los primeiro, quando não esperassem. Era fundamental fazer da surpresa nosso terceiro guerreiro!

[...]

Daniel Defoe. Robinson Crusóé: a conquista do mundo numa ilha. Adaptação para o português:
Werner Zotz. São Paulo: Scipione, 1990. p. 85

A partir da leitura do texto motivador, produza um texto narrativo em que o personagem viverá uma aventura: ele (ou ela) encontrará um livro muito antigo e será “tragado” para seu interior; lá encontrará um mundo bem diferente do nosso. Nesse mundo o personagem viverá uma grande aventura. Quando voltar a nossa realidade, ele deverá concluir que a leitura sempre lhe proporcionará grandes aventuras.

Não se esqueça de:

- dar um título bem interessante;
- descrever o cenário (lugar)
- os personagens devem ter nomes;
- o foco narrativo deve ser em 3ª pessoa;
- o texto deve ter no mínimo 20 (vinte) linhas; e, no máximo, 25 (vinte e cinco) linhas;
- podem existir diálogos.