



CONCURSO DE REDAÇÃO 2016 VENCEDORES ITAPETININGA



CATEGORIA 6º e 7º ANO NARRATIVA DE AVENTURA

- 3º LUGAR

Escola: EE PROF. EURINY DE SOUZA VIEIRA

Cidade: Itapetininga

Aluna: Jennefer Coutinho França - 7º Ano

Professora: Neiva Aparecida de Proença Duarte

Diretora: Elzeny Antunes de Oliveira Anselmo

O planeta "Do Contra"

Era uma vez uma menina chamada Júlia. Ela tinha um patins mágico, que quem calçava era automaticamente transportado para um outro planeta, um planeta onde tudo era ao contrário: relógios giravam no sentido anti-horários, livros eram escritos ao contrário.

Esse planeta era tão pequeno, mas tão pequeno que só havia um país e era chamado de "Do Contra", o planeta.

No planeta "Do Contra" havia um problema: os habitantes eram infelizes e não sabiam amar, pois havia passado uma bruxa por lá, chamada Morgana que levou os bons sentimentos.

O patins foi construído pelo avô de Júlia que era um grande feiticeiro do bem. Ele construiu-o com o intuito de um dia recuperar os bons sentimentos para sempre, que era seu maior sonho.

Um dia o senhor ficou muito doente e antes de morrer deu o patins a sua neta que prometeu realizar o sonho do avô, passando assim a ser o seu também.

Um dia Júlia resolveu ir atrás do seu sonho. Calçou seus patins e se transportou para o planeta "Do Contra". Ela não sabia como mudá-lo, por isso foi procurar a bruxa Morgana para convencê-la a devolver os bons sentimentos da população.

Havia um problema: a garota não sabia onde a bruxa morava, então pediu ajuda as pessoas. Mas como tudo nesse planeta era ao contrário, foi difícil para Júlia seguir as informações.

Ela tentou e conseguiu alguma coisa, como ler o nome de uma rua. Além do caminho ser longo, a bruxa descobriu que a menina estava a sua procura e pos obstáculos no caminho.

Júlia conheceu dois amigos e eles entendendo o sofrimento dela resolveram ajudá-la.

Durante a jornada, Morgana colocou um labirinto para eles se perderem, mas o avô de Júlia havia posto uma função no brinquedo que permitia sua presença em momentos difíceis, sendo assim eles recorreram ao brinquedo que guiou-os no caminho certo.

Logo em seguida, outro obstáculo: havia um rio, mas sem travessia. Então recorreram ao brinquedo novamente, o qual deu-lhes a ideia de construir uma canoa com cascas de árvores. Com dificuldades, usando a canoa eles conseguiram atravessar. O último e pior desafio: enfrentar Morgana.

Chegando até a bruxa eles viram que não havia acordo. Então Júlia usou uma tática diferente: o amor, o carinho e delicadeza fizeram com que Morgana percebesse que o bem sempre vencerá o mal. Apesar das dificuldades eles conseguiram realizar o grande sonho de terem os bons sentimentos.

Júlia voltou ao seu planeta muito feliz por ter realizado seu sonho e de seu avô. A bruxa Morgana virou uma bruxa do bem e todos viveram felizes no planeta "Do Contra".