

# מסע הגיבור

הגיבור נקרא או נאלץ לעזוב את ביתו ולצאת למסע מורכב. הגיבור עובר ממקום מוכר ובטוח למקום לא ידוע ומסוכן. אחרי שעמד במבחן גדול הוא חוזר הביתה עם פרס או ידע חדש שעוזר לקהילה כולה.

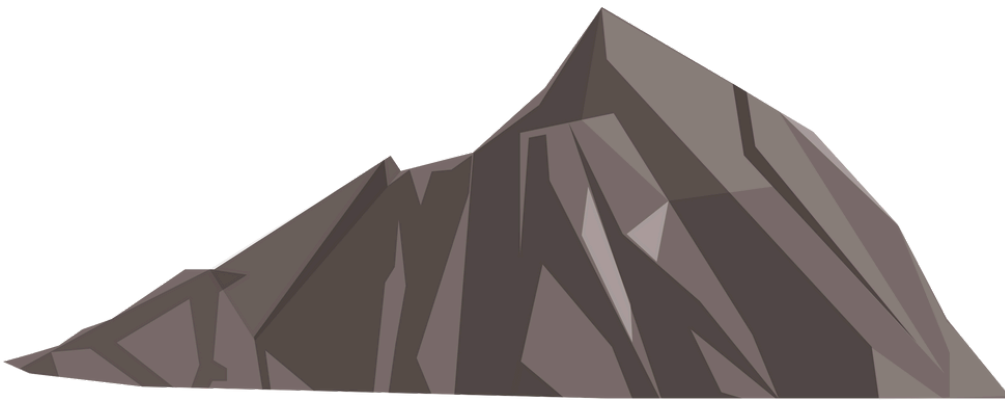
(לדוגמא: מלך האריות, סטאר וורס)



# ההר

דומה למסע הגיבור, רק שהסוף לא בהכרח טוב. אחרי פתיחת הסיפור והצגת הדמויות מצטברים עוד ועוד אתגרים קטנים עד שהסיפור מגיע לרגע שיא ופתרון או נפילה דרמטיים.

(כמו סדרות בטלוויזיה - כל פרק מביא אתגרים אבל הפרק האחרון פותר הכל)



# מעגלים מתרחבים

שלושה או יותר סיפורים שנמצאים זה בתוך זה. הסיפור המשמעותי ביותר נמצא בלב המעגל. הסיפור הנוספים מעצימים אותו.

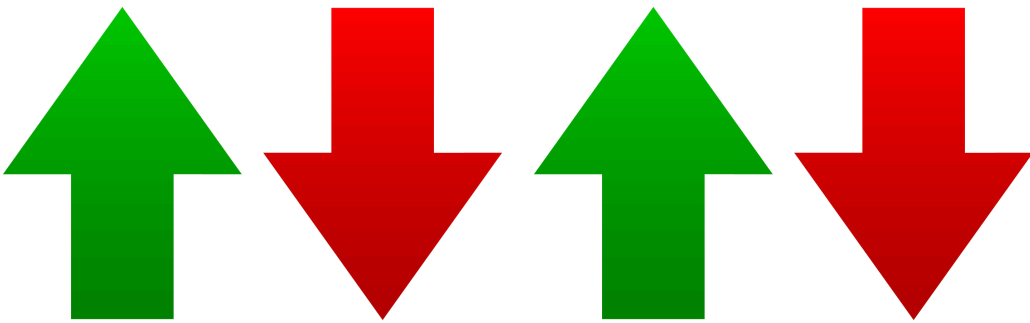
לדוגמא - סיפור על חבר, שמספר על איש חכם שהוא פגש וסיפר לו סיפור שבלבו נמצא המסר שנלמד.



# עליות ומורדות

מבנה הסיפור עולה ויורד, עולה ויורד, בין להצביע על הווה בעייתי לבין לשרטט עתיד גבוה יותר.

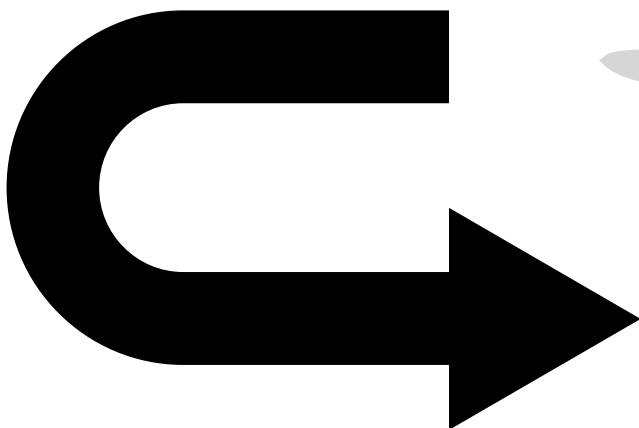
מבנה טיפוס של נאומים מפורסמים.



# להתחיל מהאמצע

הסיפור נפתח בשיא האקשן ורק לאחר מכן המספר מסביר איך הגיע למצב כזה.

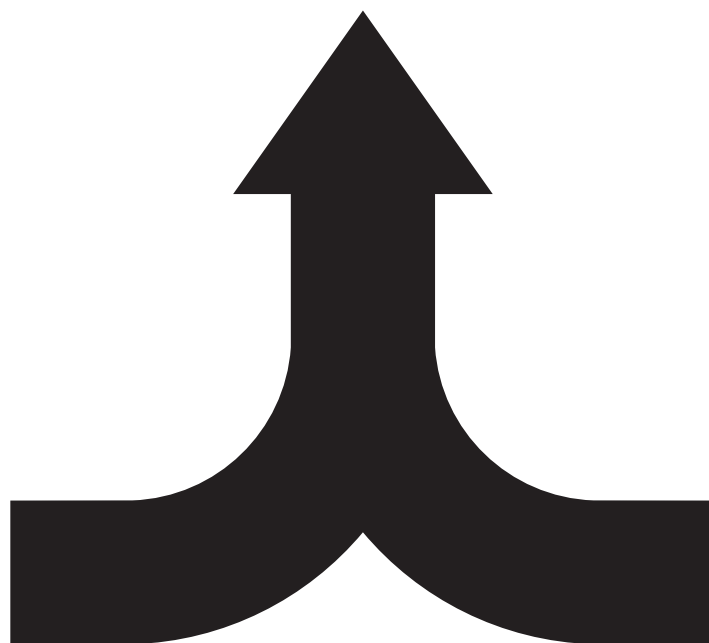
צריך לפתוח במשהו מפתיע או מוזר, לא לספר את כל האקשן מיד, אבל להשאיר את הקהל בציפייה.



# סיפורים משתלבים

כמה סיפורים שמתקדמים במקביל עד שברגע השיא משתלבים.

למשל - סיפור חייהם של שני אנשים שונים עד הרגע המפגש ביניהם  
שהניב המצאה חדשה.



# התחלה מזויפת

הסיפור מתחיל באופן צפוי ולא מרגש, עד שהמספר הופך אותו ומתחיל מהתחלה. "כמה היה קל אם זה מה שהיה קורה נכון? אבל מה שבאמת קרה זה..."  
הקהל עובר מיד מהבטוח והמוכר אל הלא ידוע.



# סיפור כונב

אוסף של סיפורים שונים שכולם חוזרים אל אותה נקודה, אותו מסר, אותו קונספט.

כל הסיפורים מטרתם לחזק את הנקודה המרכזית.

