

СКАЗКОТВОРЕНИЕ. КАК ПРИДУМАТЬ ДЕТСКУЮ КНИГУ

Занятие 4. Как придумать сюжет сказки?



ИНСТИТУТ ИЗУЧЕНИЯ ДЕТСТВА,
СЕМЬИ И ВОСПИТАНИЯ
РОССИЙСКОЙ АКАДЕМИИ
ОБРАЗОВАНИЯ

Композиция

ОБРАЗНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ:

Персонажи

Действующие лица продвигают сюжетную линию и раскрывают замысел автора.

Образы обстановки

Сюда относятся описания городов, стран, дорог. Словом, ландшафт произведения.

Сделать текст более разнообразным и интересным можно и при помощи вставки. Вставки помогают вызвать у читателя эмоциональный отклик.

Вставками могут быть:

- описания сцен из прошлого;
- сказки, байки, притчи, стихотворения;
- сны.

РЕЧЕВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ:

Речевые элементы композиции помогают оживить произведение.

Монологи и диалоги

Обычно они делают произведение более динамичным, легким для восприятия. Раскрывают образы персонажей через подробные и эмоциональные размышления. Лирические отступления. Мысли и идеи автора, не относящиеся непосредственно к сюжету или героям произведения.

Авторские описания действующих лиц

Автор произведения описывает героев, не стесняясь собственного положительного или негативного отношения к ним.

ЭЛЕМЕНТЫ СЮЖЕТА:

- прическа,
- завязка,
- развитие действия,
- кульминация,
- свертка сюжета,
- развязка,
- концовка.

Сюжет

Сюжет составляет основу любого литературного произведения. Именно он раскрывает читателю цепочку описываемых событий, характеры персонажей, их взаимоотношения между собой. Если сравнивать сюжет со строительством дома, то его можно представить в виде каркаса, который по мере развития событий обрастает сценами-кирпичиками, а к концу произведения обретает кровлю-развязку.



Сюжет

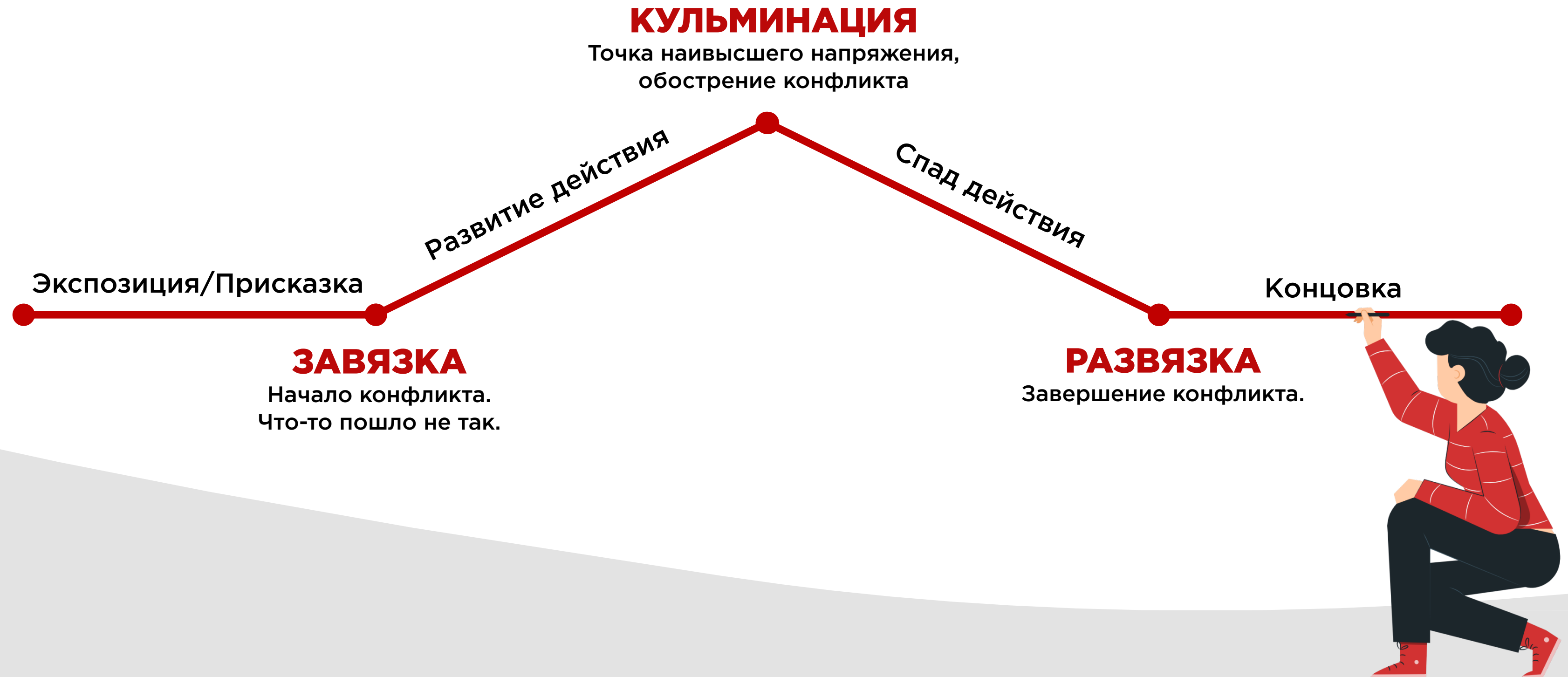
Сюжет — это череда событий, которые происходят во времени или пространстве, и они развиваются по определенным этапам. Без сюжета любая история будет расползаться.

Элементы сюжета:

- прискказка;
- завязка;
- развитие действия;
- кульминация;
- свертка сюжета;
- развязка;
- концовка.



Сюжет



Сказка «Курочка ряба»



1. Присказка

Присказка — это прибаутка, вступление к сказке, короткий смешной рассказик, внесюжетный элемент сказки. Присказка в сказках готовит к происходящим событиям, может описывать место, настраивать детей на сказочный лад. Часто присказки бывают смешными, забавными, с долей юмора.

Примеры:

- «Начинает сказка сказываться»
- «Это присказка, а вот сказка чередом пойдет»
- «Скоро сказка сказывается, да не скоро дело делается».
- «В некотором царстве, в некотором государстве»
- «В тридесятом царстве, за тридевять земель, в тридесятом государстве»
- «Сказка от начала начинается, до конца читается, в середине не перебивается»
- «В тридевятом царстве, в тридесятом государстве жил-был славный царь Дадон»
- «Ну что, послушаем сказку? Жил старик и было у него три сына...»



Что происходит в сказке ?

1. Отлучка

Уезжают родители — на работу, в город, лес; в сильной форме — смерть родителей; уезжает купец — торговать; царь отправляется на войну.

2. Запрет

«Не заходи только в десятую комнату», «В этот чулан не моги заглядывать», «Никому не отпирай дверь», «Придет Баба-яга — ты ничего не говори, молчи». Запреты могут даваться и без отлучки: «Не рвать яблок», «Не поднимать золотое перо», «Не открывать ящик», «Не целовать сестру».

3. Нарушение запрета

«Побежала Аленушка с подружками, заигралась». В момент нарушения запрета в сюжет вступает новое действующее лицо — враг героя.

4. Выведывание

Враг идет в разведку: «Стала ведьма вызнавать, выпрашивать».

5. Выдача

Врагу даются сведения о жертве. Зеркальце: «Но царевна все ж милее...».

6. Подвох

Враг пытается обмануть жертву, часто принимая чужой облик: волк подражает голосу мамы-козы. В ход идет все — волшебные снадобья, обман, насилие.

7. Пособничество

Жертва поддается обману и помогает собственному врагу: царевна ест предложенное старухой яблочко.



2. Завязка

Завязкой называют ситуацию, порождающую причину конфликта. Она должна создавать интригу, заинтересовывать читателя.

Под завязкой понимают определенное событие, которое происходит в начале произведения. Она дает **толчок к действию** и играет весомую роль в раскрытии характеров героев.

В приключенческих романах завязка — это чаще всего сцена, толкающая персонажей на совершение подвигов. В детективах — описание преступления, которое впоследствии будет раскрываться сыщиками.



Что происходит в завязке ?

8. Вредительство или недостача

Враг наносит одному из членов семьи вред, тем самым подталкивая сюжет к дальнейшему развитию: «Схватили гуси-лебеди Иванушку», «Заболел царь тяжелой болезнью». Формы вредительства чрезвычайно многообразны. Вариант этой функции — недостача, когда одному из членов семьи чего-либо не хватает или очень хочется иметь: волшебное средство, диковинку, невесту. «Первые семь функций могут рассматриваться как подготовительная часть сказки, тогда как «Вредительством» открывается завязка». Итак, следующие 3 функции формируют саму завязку.

9. Посредничество

О беде или недостаче сообщается, и к герою обращаются с просьбой или приказанием, отсылают или отпускают его: «Иди, Марьюшка, братца искать...». Эта функция вводит в сказку героя.

10. Начинающееся противодействие врагу

«Позволь мне, царь, попытать счастья...».

11. Отправка

Герой покидает дом: «Царевич отправился в путь».



3. Развитие сюжета

**Конфликт формируется,
развивается цепочка событий**



Что происходит в развитии сюжета?

12. Первая функция дарителя

Герой испытывается, расспрашивается, подвергается нападению и пр., чем подготавливается получение им волшебного средства или помощника: «Стала Баба-яга вопросы спрашивать», три года службы у купца, рассудить спор, умирающий просит об услуге, пленный просит об освобождении, зверь — о пощаде и т. д.

13. Реакция героя

Положительная или отрицательная: «Ладно, серый волк, отпущу я тебя...», «Ты б меня сперва накормила, напоила...».

14. Получение волшебного средства

«Дал старичок Ивану коня», «Только скажи: по щучьему велению, по моему хотению...». Средством может быть животное, предмет, качество. Средство передается непосредственно, указывается его местонахождение, изготавливается, покупается, выпивается, съедается и т. д.

15. Перемещение в иное царство — к месту нахождения предмета поисков

«Долго ли, коротко шла Марьюшка, уже три пары башмаков истоптала». Герой летит по воздуху, на волшебном животном или в образе его, на летучем предмете, его ведут — клубочек указывает путь.



4. Кульминация

Пиковый момент произведения



Что происходит в кульминации?

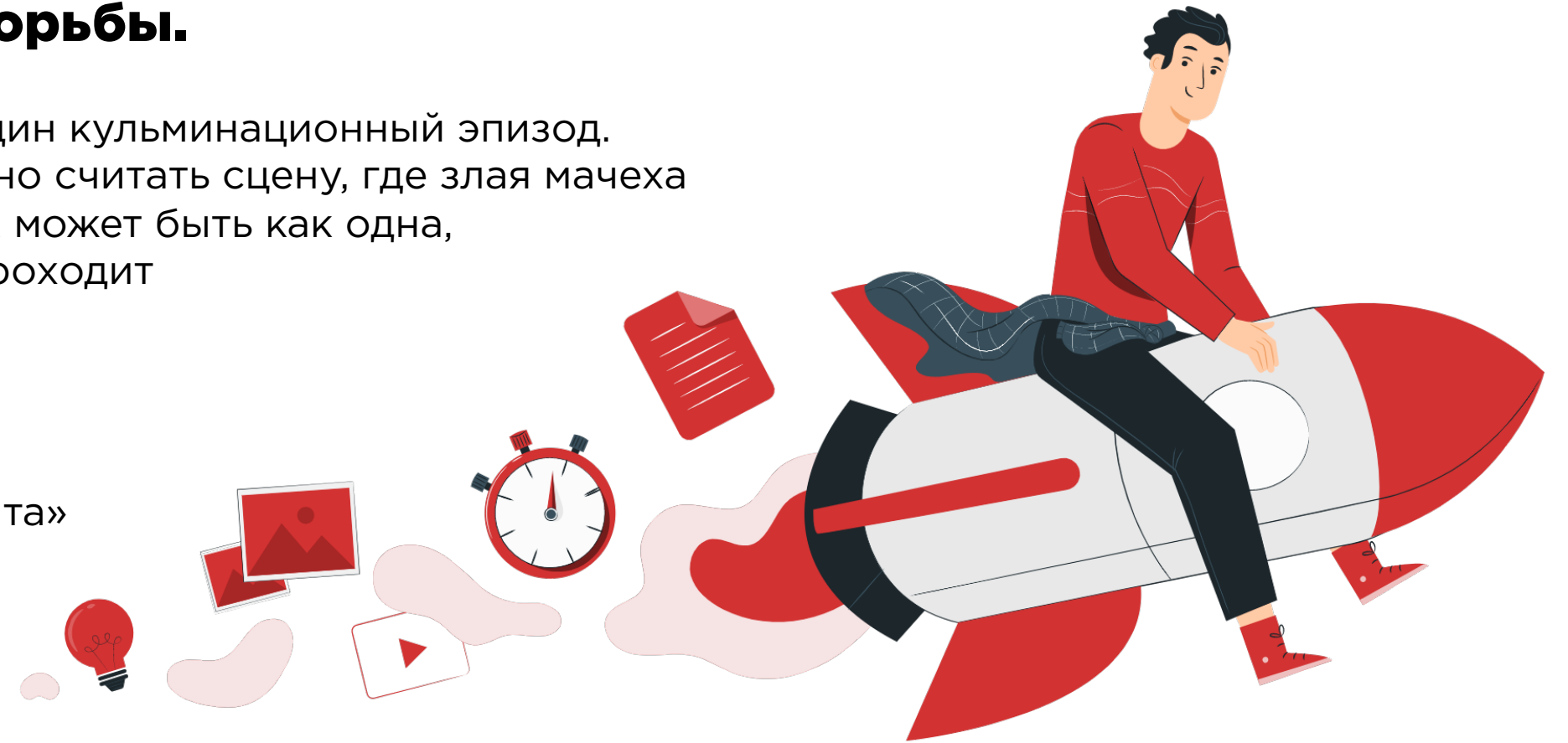
16. Борьба героя с Врагом

«Стал Иван биться со Змеем-Горынычем».

Кульминация — одно из самых интересных и значимых событий в книге, точка наивысшего напряжения, в которой герой либо опускает руки, либо получает новые силы для дальнейшей борьбы.

В малых литературных формах обычно присутствует только один кульминационный эпизод. Например, в сказке про Золушку интригующим моментом можно считать сцену, где злая мачеха узнала о поездке падчерицы на бал. В больших произведениях может быть как одна, так и множество кульминаций, особенно если через рассказ проходит несколько сюжетных линий.

Если говорить о «Трех мушкетерах», то кульминацией здесь выступает трагическое разрешение истории с подвесками, когда погибает Констанция. А вот в романе «Мастер и Маргарита» несколько кульминаций, в частности, поездка Маргариты на бал и встреча Понтия Пилата с Иешуа.



5. Свертка сюжета

Выход из кульминации
Напряжение спадает



Что происходит после кульминации?

17. Клеймение

Героя метят: «Расцарапал ему Змей всю щеку», его целуют, он получает кольцо и т. д.

18. Победа героя

«Завертелся Кощей волчком и сгинул», герой побеждает в споре, в карты и пр.

19. Начальная беда или недостача ликвидируется

«Вышла к Ивану из подземелья царь-девица».



6. Развязка

К развязке относится событие, в котором происходит **разрешение конфликта** между героями произведения. В ней персонаж может добиться поставленной цели или остаться ни с чем и погибнуть.

Те события, что еще происходят после конфликта. Описывается, как изменились главные герои после разрешения конфликта.

Иногда бывает так, что развязки в произведении не происходит — таким способом автор оставляет читателям место для размышлений.



Что происходит в развязке?

20. Возвращение

«Сели они на ковер-самолет, поднялись в воздух и полетели домой».

21. Погоня

Герой подвергается преследованию: «Бросились гуси-лебеди вдогонку». Преследователь пытается убить героя.

22. Спасение от преследования

«Бросила она зеркальце — разлилось море»,
«Ведьма море пила-пила да и лопнула».

23. На этом сказка может кончиться, но часто встречается дополнительный сюжет,

в котором действуют лжегерои — на самом деле вредители (часто братья героя). Здесь возможны похищение, околдование, убийство, клевета и т. п. Новая беда создает новый ход, и таким образом иногда соединяется в один рассказ целый ряд сказок.



6. Концовка

Она также традиционна.

Например:

«Я на свадьбе был, мед-пиво пил...»

ИЛИ...



Что происходит в концовке ?

23. Неузнанное прибытие

Приехал в родной город, но домой не пошел, стал учеником у портного; вернулся в свое королевство — поступает на кухню поваром или служит конюхом.

24. Необоснованные притязания, которые предъявляют лжегерои

Генерал заявляет царю: «Я — змеев победитель».

25. Герою предлагается трудная задача

Это один из любимейших элементов сказки. «Кто поднимет змеиную голову — тому и царевна достанется»; испытания едой и питьем; огнем; сказать, о чем каркают вороны; победить соперника.

26. Задача решается

«Подошел Иван, только тронул...».

27. Героя узнают

«Показал он заветное колечко, узнала его царевна».

28. Обличение лжегероев

«Рассказала все царевна, как было».

29. Трансфигурация

«Искупался Иван в молоке, вышел молодцем лучше прежнего».

30. Наказание лжегероев

«Посадили служанку в бочку, скатили с горы».

31. Свадьба, воцарение

«Получил Иван царевну и полцарства». Этим сказка завершается.



Композиция волшебной сказки



Композиция волшебной сказки

Композиция художественного произведения **влияет на восприятие** материала читателем. От нее зависит, удастся ли автору передать изначальный замысел. При помощи грамотно составленной композиции можно увлечь читателя даже в том случае, если сюжет самой истории не назовешь особенно оригинальным.



Креативные методы

Приумножая вкус к вымыслу
и умножая способы выдумывания
историй, мы учимся проникать
в действительность через окно,
минуя двери...



6 секретных методов создания сюжетов

Этими методами пользуются почти все писатели, когда придумывают волшебные предметы. А тебе какой больше нравится?

ЧТО, ЕСЛИ...	А НА САМОМ ДЕЛЕ...	МИКС ИЗ СКАЗОК И ПОВЕРИЙ
КУБИКИ ИСТОРИЙ	КАРТЫ ПРОППА	ДРУГИЕ МЕТОДЫ
ВЫБИРАЙ И ФАНТАЗИРУЙ		



1. Что, если...

Секрет первый от детского писателя **Джанни Родари**

«Что было бы, если бы в телецентре для участия в телевизионной викторине появился крокодил?» также явился основой для создания истории, которую написал сказочник Джанни Родари и включил в свою «Книгу машинных новелл». «Он требовал, чтобы его допустили к участию в викторине как специалиста по ихтиологии. Крокодил показал себя непобедимым. После каждого удвоения ставки он проглатывал конкурента, забывая при этом проливать слезы». Из одной курьезной и нелепой ситуации, получилось написать целую увлекательную историю.



Как работает метод?

Метод совместного сочинительства сказок, основанный на вопросе «А что будет, если?», позволяет придумать множество самых разных историй.

Как придумать гипотезу? Сделайте сочетание из первых попавшихся двух слов — подлежащего и сказуемого. Такое сочетание даст гипотезу, на основе которой можно фантазировать! Возьмем подлежащее «остров» и сказуемое «перевернуть». Эти два слова рождают массу вопросов. Что было бы, если остров оказался перевернутым вверх дном? Свалились бы с него все его обитатели или они бы адаптировались и принялись ходить на руках? А может быть это остров для людей, у которых все наоборот? Или жители этого острова переворачивают всех, кто к ним приплывает, заставляют приплывших ходить на руках, а сами ходят нормально?

Техника «фантастических гипотез» предельно проста. Она неизменно выражена в форме вопроса. Что было бы, если? Это необычайно важный вопрос, из которого получается вырастить множество самых разных историй. В работе над своими произведениями писателям приходится отвечать на множество вопросов, но один из самых главных, тот вопрос, из которого рождается сюжет, это вопрос «Что было бы, если?». Отвечая на этот вопрос, писателям удастся создавать целые миры, новых существ и животных.



Придумаем сюжет методом Джанни Родари?

ЧТО БУДЕТ, ЕСЛИ....

- 1.** Вы собрались в путешествие, а город, в котором вы живете оказался вдруг посреди моря?
- 2.** Попадете на остров, где живут динозавры?
- 3.** Исчезнут деньги?
- 4.** Люди станут стеклянными?
- 5.** Животные заговорят?



2. А на самом деле...

Секрет второй



Как работает метод?

Используя прием **«А на самом деле»**, писатель меняет всю историю, буквально переворачивает ее с ног на голову.

Когда вначале все шло к одной развязке, а потом вдруг неожиданно поменялось, это вызывает у читателя новую волну интереса, заставляет с нетерпением ждать развязки. Одно из возможных преобразований истории — это когда положительный герой вдруг становится не таким уж и положительным, а тот, кого считали злодеем, оказывается спасителем мира.

Основываясь на этом методе, сняли невероятно смешной мультфильм «Правдивая история о Красной Шапочке», где все герои (Красная Шапочка, Волк, Дровосек и Бабуля) по очереди рассказывают истории. У каждого из героев свое видение того, как все было на самом деле. Бабушка вовсе не болела, и вообще она была знаменитым секретным агентом, волк работал журналистом и вел журналистское расследование, дровосек на самом деле был продавцом, который решил сняться в фильме и пошел в лес для того, чтобы подготовиться к роли дровосека.



А на самом деле...

- А на самом деле Золушка не хотела ехать на бал, а мечтала стать лучшей домохозяйкой королевства и получить кубок самого престижного конкурса «Чистый дом».
- А на самом деле Золушка не поехала на бал.
- А на самом деле принц влюбился в сестру Золушки.

Попробуйте сами

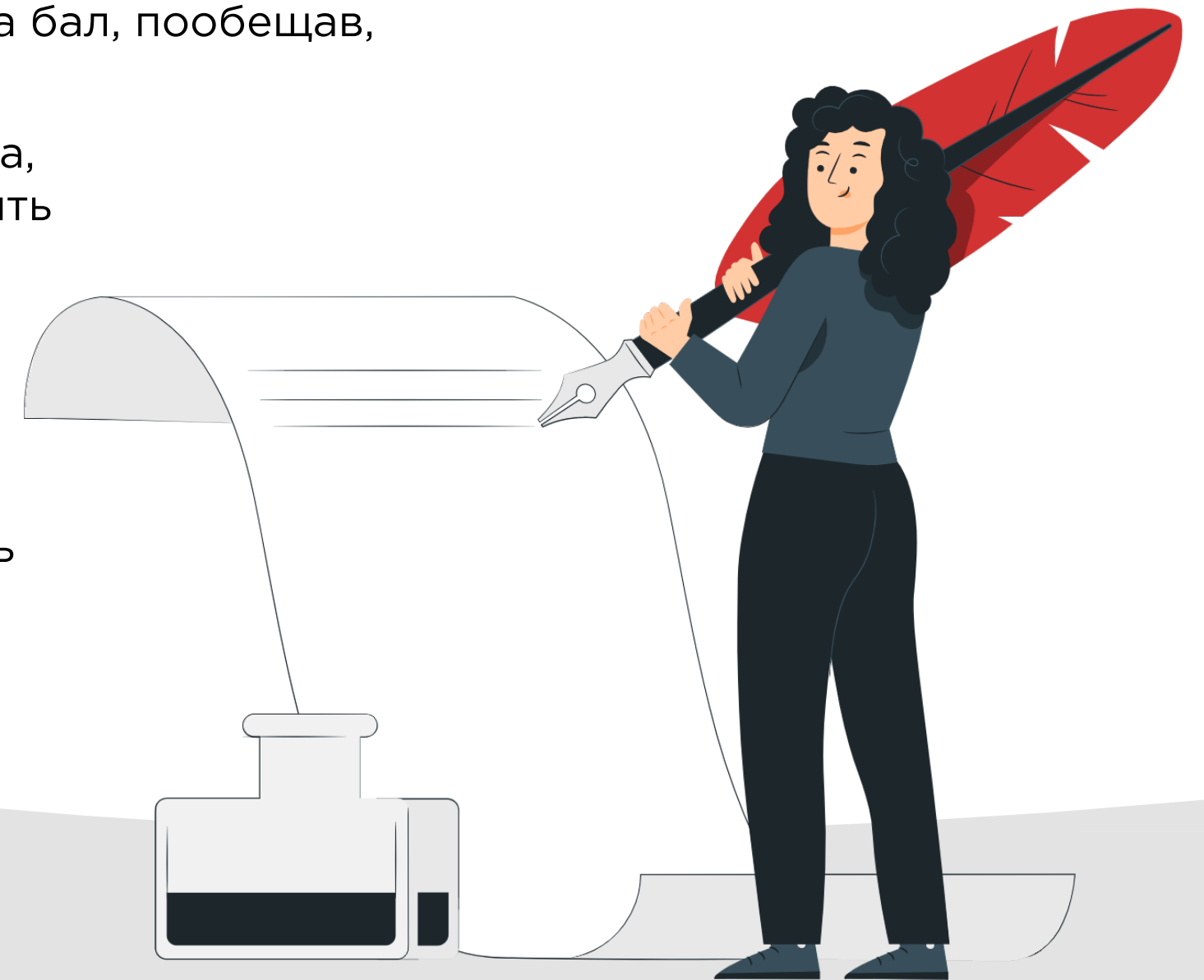
- А на самом деле Золушка не потеряла туфельку.
- А на самом деле туфелька подошла Золушкиной сестре.
- А на самом деле принц не хотел жениться.
- А на самом деле Золушка не умела танцевать.



А на самом деле...

Придумайте сюжет

- 1.** Она изводила мачеху и сводных сестер своими бесконечными уборками, она заставляла их есть тонны еды, которые готовила для разных конкурсов, она шила им безумные дизайнерские платья и не разрешала носить нормальную одежду. Бедная мачеха уже не знала, что делать, и с трудом убедила Золушку поехать на бал, пообещав, что там обязательно будет президент конкурса «Чистый дом».
- 2.** Золушка осталась дома, а на бал во дворце приехала злая ведьма, и она превратила в камень всех собравшихся, Золушка стала жить счастливо без злой мачехи.
- 3.** Золушка была самой красивой девушкой на балу, но принцу понравилась ее старшая сестра Гризела — толстая и некрасивая. Принц начал ухаживать за Гризелой, и даже когда Золушка кинула в него хрустальной туфелькой, не обратил на нее внимания. Но на это обратил внимание король и ужасно удивился. В итоге Гризела вышла замуж за принца, и взяла к себе во дворец всех, кроме Золушки. Золушка создала клуб девушек, которые не понравились принцу, они все подружились и отправились в кругосветное плавание, чтобы найти себе принцев в заморских краях.



3. Микс из сказок и поверий

Секрет третий



Как работает метод?

Надо взять несколько волшебных историй с уже известными героями, злодеями и локациями, мелко порезать — отделить друг от друга все составляющие, а затем смешать в новой истории персонажей, локации, сюжетные линии. И тогда в новой сказке встретятся герои из разных сказок, которые раньше никак не могли быть вместе. По соседству окажутся домики, норки и дворцы, которые раньше никак не могли соседствовать. А какие-то злодеи объединят свои злобные усилия, которые раньше никак не могли бы объединиться.

НАПРИМЕР:

- Гадкий Утенок плавает в одном озере вместе с Серой Шейкой, у них начинаются общие приключения и появляется новая сказка.
- Замок Кощея соседствует с замком Дракулы, оба антагониста смешивают свои злодейские способности, чтобы получилось какое-нибудь грандиозное зло.



Создаем микс

ОТПРАВИМ ОДНОГО ПЕРСОНАЖА В ДРУГУЮ ИСТОРИЮ:

1. Красную Шапочку в гости к Трем Поросятам.
2. Забросим Буратино в школу-замок Хогвартс волшебного мира Гарри Поттера.

СОЕДИНИМ В ОДНОЙ ИСТОРИИ ДВУХ РАЗНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ:

1. Незнайку и Дюймовочку
2. Кощея и Шамаханскую царицу

МИКС ЛОКАЦИЙ ИЗ РАЗНЫХ СКАЗОК И НОВЫЙ ГЕРОЙ:

1. Лес из русских народных сказок, космический корабль из Звездных войн и корабль-призрак из Пиратов Карибского моря.

СОЕДИНИМ ДВУХ ГЕРОЕВ ИЗ РАЗНЫХ СКАЗОК В НОВОМ МИРЕ:

1. Чиполлино с крокодилом Геной попадают в замок Чудовища



Создаем микс

ПЕРСОНАЖ В ДРУГОЙ ИСТОРИИ:

1. Красная Шапочка станет вместе с поросятами противостоять волку? Что мы получим в итоге?
2. Буратино станет одним из учеников? Лучшим или худшим? А может он сбежит из школы, чтобы примкнуть к шайке пожирателей смерти?

ДВА ПЕРСОНАЖА В ОДНОЙ ИСТОРИИ:

1. Незнайка и Дюймовочка обладают крошечным ростом, но это единственное, что их объединяет. Они подружатся или напротив разругаются, станут помогать или мешать друг другу
2. Кощей и Царица начнут враждовать? Объединят усилия и будут только счастливы в браке? Захватят все соседние царства-государства?

МИКС ЛОКАЦИЙ ИЗ РАЗНЫХ СКАЗОК И НОВЫЙ ГЕРОЙ

1. Вырисовывается путь? Карта нового мира, в котором герою предстоит пройти через ряд испытаний?

ДВА ГЕРОЯ ИЗ РАЗНЫХ СКАЗОК В НОВОМ МИРЕ

1. Что Чиполлино и Гена там делают? Смогут ли они пройти испытания? Что их ждет в замке?

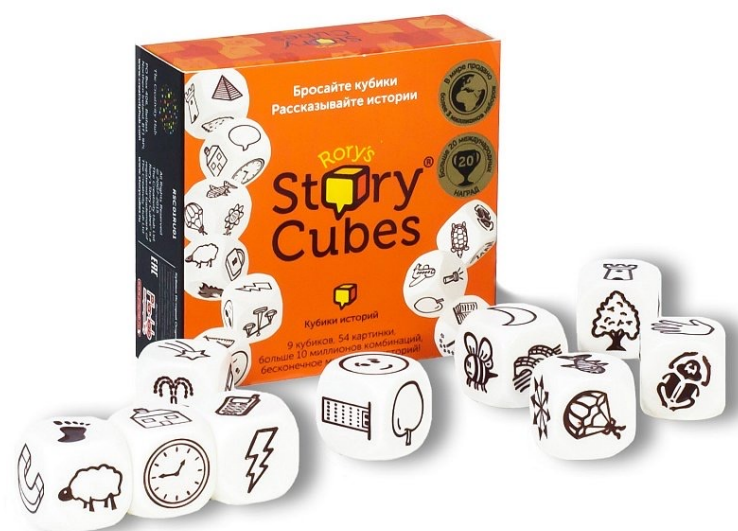


4. Кубики историй

Секрет четвёртый

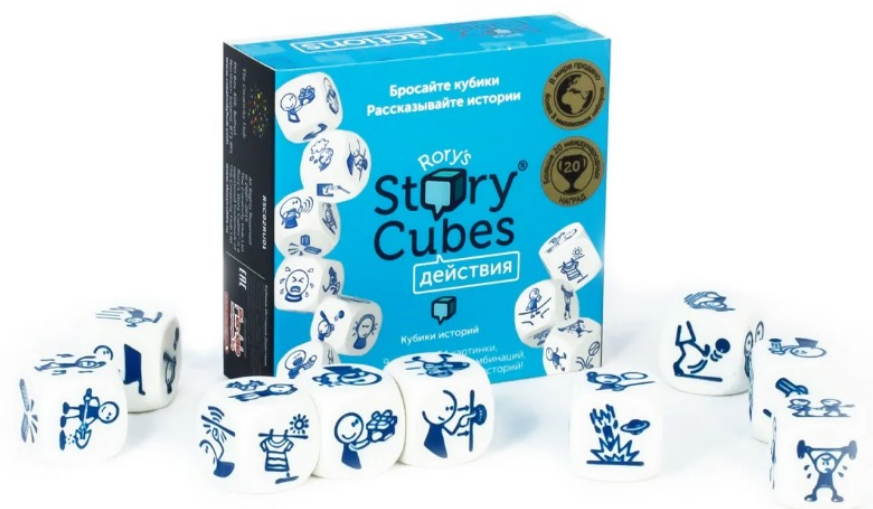


Кубики историй



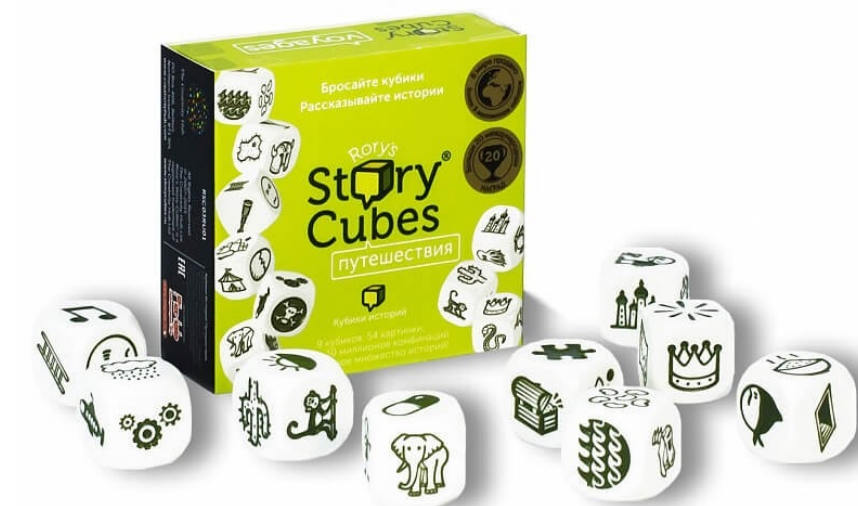
Кубики Историй Оригинальные

Если Вы покупаете первый набор Кубиков Историй, то эта версия для Вас. Кубики Историй Оригинальные — это весёлая, творческая игра для любого возраста. Бросьте 9 кубиков, получите одну из миллионов комбинаций и расскажите историю, связав выпавшие изображения.



Кубики Историй «Действия»

Версия, наиболее подходящая для изучения иностранных языков, где все 54 картинки изображают самые распространённые глаголы. Получается, что каждая картинка — это уже мини-история сама по себе. Рекомендуем «развлекать» «Действия» другими наборами Кубиков Историй.



Кубики Историй «Путешествия»

Прекрасный вариант, если это Ваш 1 или 2 набор Кубиков Историй. Здесь самые интересные картинки про настоящие или сказочные приключения! Просто скажите «Однажды...» и продолжайте историю с помощью Кубиков Историй «Путешествия».

Кубики историй



Кубики Историй «Фантазия»

Придумайте удивительную историю в жанре фэнтези.

9 кубиков в этом наборе разбиты на 3 тематические группы по 3 кубика в каждой: Сказки, Мифы и Средневековье.



Кубики Историй «Мистика»

Новинка 2019 года.

Игра с 9 кубиками. Тема 54 изображений на кубиках — необъяснимые, таинственные истории.

Здесь есть поле для фантазии!

Набор основан на мини-версиях «Улики», «Ужасики» и «Привидения». 3+33=9 мистических кубиков!



Кубики Историй «Герои»

Новинка 2019 года.

Тема 54 изображений на кубиках — Победы и Достижения, Победители и Герои, Способности и Игры.

Действующие лица этой версии обладают способностью телепатии, телекинеза, умению стрелять лазерами из глаз, оставляя далеко позади старичков вроде Человека-Паука, людей Икс, Бэтмена и Супермена. Суперзлодеям также отведено несколько картинок, например, изображение типичного логова злодея на острове, со зданиями подозрительного назначения.

Как работает метод?

Настольная игра, которая имеет настолько огромное количество вариаций, что даже спустя годы она не будет надоедать. Эта игра помогает тренировать творческое мышление, искать нестандартные подходы.

Кубики Историй Оригинальные

— это веселая, творческая игра для любого возраста. Бросьте 9 кубиков, получите одну из миллионов комбинаций и расскажите историю, связав выпавшие изображения.



Как работает метод?

"Бросай и Играй" — самый простой способ игры в Кубики Историй.

Возьмите 9 кубиков, хорошенько потрясите и бросайте на стол. Теперь скажите "Однажды...", выберите первый кубик, с которого начнете и продолжите рассказ, связав остальные картинки в одну историю! Не забывайте, что в Кубиках Историй нет неправильных ходов или ответов! Просто наслаждайтесь.

Многие картинки специально сделаны абстрактно для того, чтобы допускать различные трактовки и ассоциации. Например, крепость на картинке может означать средневековый город, может — принцессу, а может чье-то закрытое поведение по отношению к окружающим.

Ваш мозг постоянно находится в поисках значений и он оперирует картинками. Когда вы видите картинку, вы ничего не можете сделать с тем, что автоматически начинаете думать о ее значении. Ваш мозг занимается этим постоянно, заполняя пробелы. Ваш мозг анализирует все ваши воспоминания и впечатления, пытаясь найти подходящую ассоциацию.

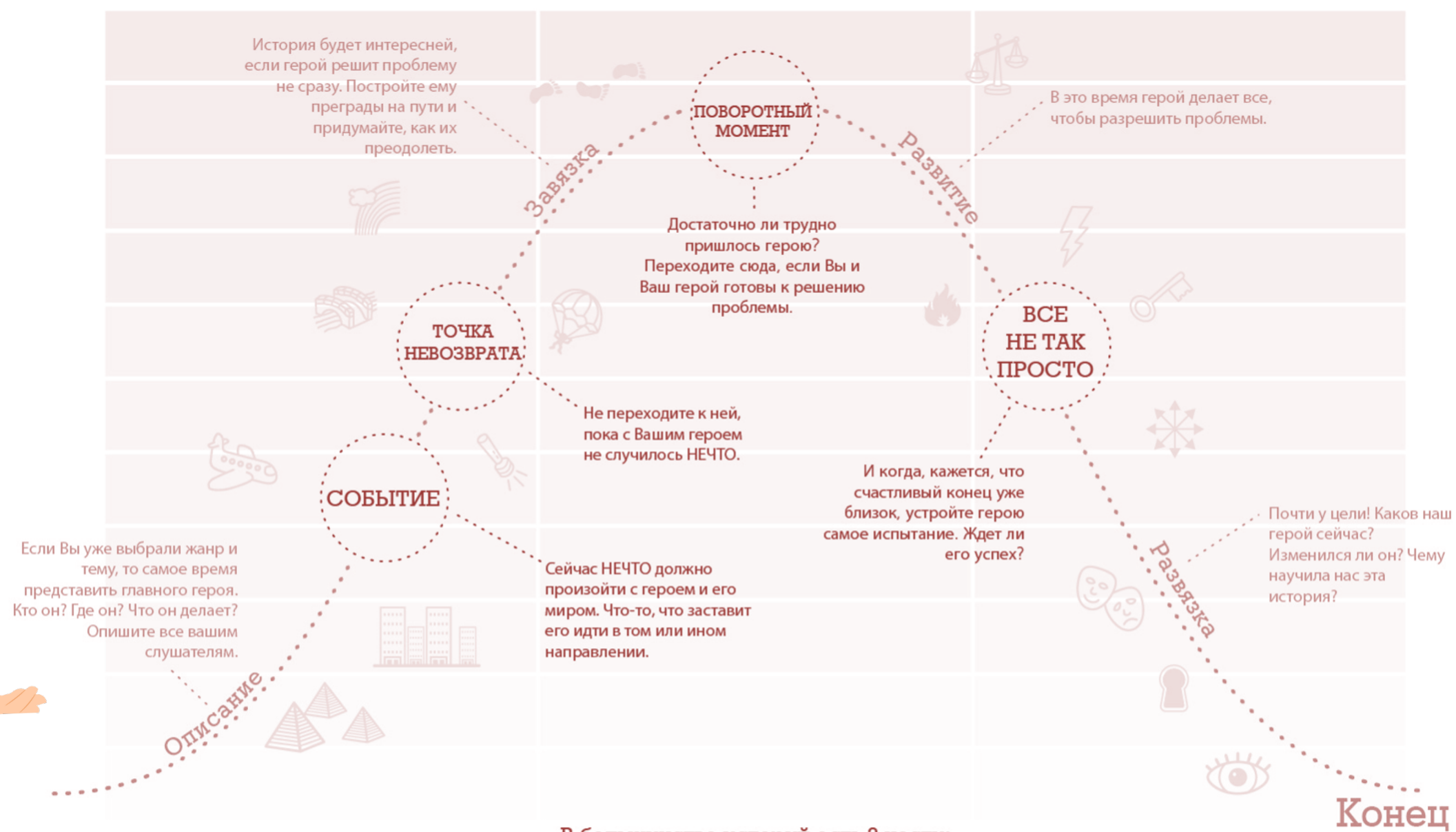
Советы по составлению рассказа с Кубиками Историй:

- Еще до того, как вы выберете первую картинку для начала своей истории, решите, (1) о ком будет рассказ, и (2) какого он жанра.
- Разделите историю на 3 части - Начало, Середина и Развязка, используйте по 3 кубика на каждую.
- Не зацикливайтесь на поиске точных описаний для картинок, дайте волю воображению. Гораздо важнее, чтобы история получилась красивая и интересная!



Сотворение истории

Гид, который поможет вам рассказать свою уникальную историю.



I. Вспышка

Каждая история должна начинаться с призыва к действию. Что-то случается с героем, что толкает его на подвиги. Когда Вы придумываете историю, постарайтесь удивить всех вокруг неожиданным началом.

II. Путешествие

Долгий путь – это возможность для героя противостоять трудностям, познавая тем самым себя и мир вокруг. Какой урок должен выучить Ваш герой?

III. Кульминация

Именно здесь происходит накал всех страстей. В этой части герой выходит чемпионом (или нет). Это тот момент, где находятся ответы на все вопросы.

5. Карты Проппа

Секрет пятый



Как работает метод?

Владимир Яковлевич Пропп был известным филологом, фольклористом. Он занимался изучением русских народных сказок. В ходе своей работы Пропп выделил в сказках 31 функцию. На основе этих функций были созданы **«Карты Проппа»**.

Методика фольклориста Владимира Яковлевича Проппа заключается **в пересказе сказок и построении своих рассказов с использованием символических картинок**.

Пропп говорил: «Волшебная сказка похожа на формулу, в которой меняются переменные. Если изобразить их в виде простых рисунков, то ребенок, глядя на них, легко восстановит смысловую цепочку событий, сможет даже сочинить свою собственную сказку».



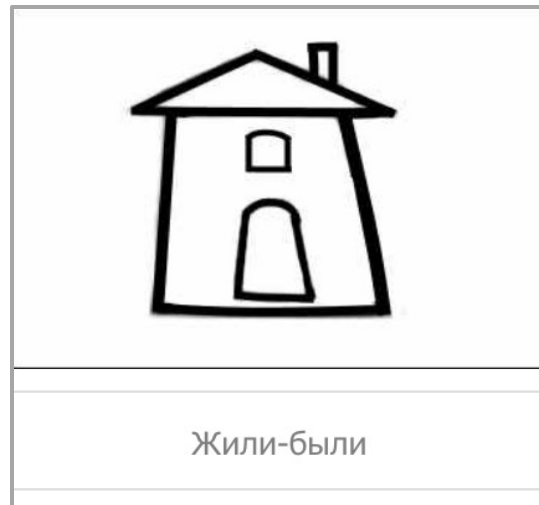
Карты Проппа

— карточки, на которых изображен условный или карикатурный рисунок, по которым сочиняют события и эпизоды сказки.

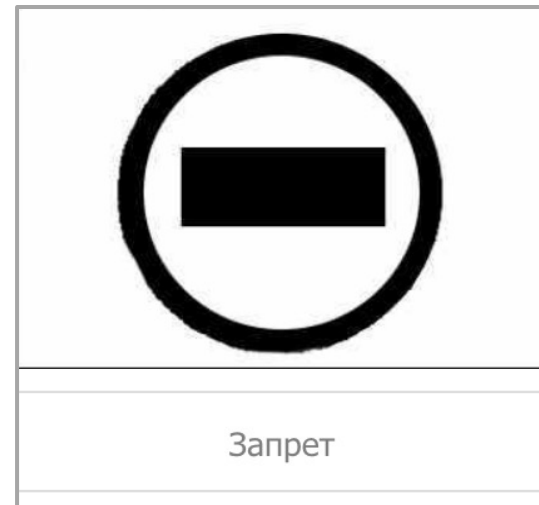


Даритель волшебных даров	Трудные испытания	Вызов на бой вредителя
Борьба	Победа	Погоня
Жили-были	Запрет	Нарушение запрета
Вредительство	Герой покидает дом	Задача

Сказка «Волк и семеро козлят» по картам Проппа



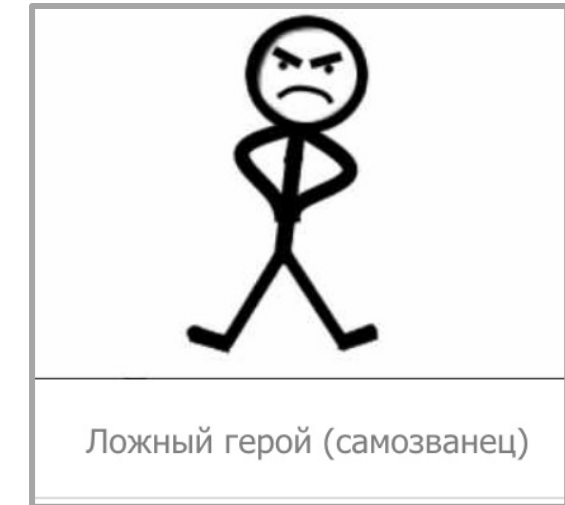
Жила-была старая коза.
Было у нее семеро козлят.



Созвала она всех семерых деток
и говорит: «Милые детки, хочу я в лес
пойти, а вы смотрите, волка берегитесь».



И пошла коза в лес,
корму принести



Вдруг кто-то стучится в дверь и кричит:
«Детки милые, отомкните, ваша мать
пришла, вам гостинцев принесла».



«Не откроемся, — закричали они, —
Ты не матушка наша; у той голос добрый
и тонкий, а твой голос толстый: ты волк».



...отворили ему дверь.
А тот, кто вошел, был волк.



Всех их нашел волк и не стал
долго разбираться: разинул пасть
и проглотил одного за другим.



Приходит вскоре старая коза
из лесу домой.

Сказка «Волк и семеро козлят» по картам Проппа



Вот вспорола она чудовищу брюхо, тут и выскочили один за другим все семеро. Натащили тут семеро козлят много-много камней и засунули их волку в брюхо столько, сколько влезло. Подошел волк к колодцу, наклонился к воде, так там и утонул.



Волк утонул! И стали на радостях плясать вместе со своей матушкой вокруг колодца.

МОРАЛЬ:

- Слушайся маму.
- Никогда не открывай дверь незнакомцам, а если никого из взрослых нет дома — вообще не подходи к двери.
- Никогда не впускайте незнакомых людей в свой дом.
- Не верь обещаниям посторонних людей и не иди у них на поводу.
- Добро всегда сильнее зла.

Попробуйте сочинить сами сказку с помощью карт Проппа

Откройте для себя волшебство!

- ✓ Формируется умение продумывать замысел, следовать ему в сочинении, выбирать тему, интересный сюжет, героев.
- ✓ Карты развивают внимание, восприятие, фантазию, воображение, обогащают эмоциональную сферу, активизируют устную связную речь.
- ✓ Карты развивают активность личности, не оставляя ребенка равнодушным к сказочному сюжету.



6. Сказка-калька



Как работает метод?

Берется популярная сказка, и ее основная сюжетная линия сводится к «голой» абстрактной схеме.

Затем эту схему необходимо интерпретировать по-новому, а абстрактные символы «одеть в одежды» новых образов.

Золушка живет с мачехой и сводными сестрами. Сестры едут на пышный бал, оставив Золушку одну дома. Благодаря волшебнице Золушка тоже попадает на бал, Принц в нее влюбляется... и т.д.

Вторая операция состоит в том, чтобы еще более абстрагировать сюжет: «А» живет в доме «Б» и находится с «Б» в иных отношениях, нежели «В» и «Г», тоже живущие с «Б». «Б», «В» и «Г» отправляются в «Д», где происходит нечто, обозначаемое буквой «Е». «А» остается одна (или один, род не имеет значения). Но благодаря вмешательству «Ж» «А» тоже может отправиться в «Д», где производит неизгладимое впечатление на «З». И т.д.

А теперь интерпретируем эту абстрактную схему по-новому.



Сказка-калька

СКАЗКА:

Артем и Настя, братик с сестричкой, заблудились в лесу, их приютила в своем доме ведьма, которая задумала испечь детишек в печке...

ОБРАТНАЯ ЗАДАЧА:

Узнать по «кальке» сказку-оригинал.

СХЕМА 1:

«А» и «Б» заблудились в «В»; «Г» их приютила в «Д», где имеется печь «Е»...

КАЛЬКА 1..... ПРИДУМАЙТЕ СВОЮ

СХЕМА 2:

Некто А разместил в Б нечто В. Со временем Б изменило свои взаимоотношения с В. Из-за этого А не смог извлечь В из Б. Попытки Г, Д, Е и Ж оказать А содействие оказались безуспешными. И только участие З решило проблему.

КАЛЬКА 2..... УГАДАЙТЕ, ЧТО ЭТО ЗА СКАЗКА?



Домашнее задание

Придумайте любым способом сюжет и напишите сказку!



Конкурс для детей и подростков от 7 до 17 лет

СРОКИ

- Приём работ: с **01.12.2022 г. по 07.12.2022 г.**
- Работа конкурсного жюри: с 08.12.2022 г. по 15.01.2023 г.
- Объявление победителей: 16.01.2023 г.

ТЕМА

Новые авторские сказки регионов России, основанные на легендах, сказаниях, истории родного края, реальных и вымышленных героях, интересных местах одного или нескольких из 89 регионов Российской Федерации региональные сказки (допустимо использование в произведении только этнического фольклора и мифологических существ любого из регионов России (без использования персонажей европейского фольклора).

ТРЕБОВАНИЯ К ТЕКСТУ

Объем: не более 5000 знаков с пробелами. Перед текстом необходимо указать: фамилию и имя автора, контактный телефон автора или его представителя, название произведения.

КАК ОТПРАВИТЬ ЗАЯВКУ?

ЗАПОЛНИ ЗАЯВКУ на участие в Конкурсе на сайте

Детское отделение Союз детских и юношеских писателей по ссылке: <https://knigotvorenje.ru/contests/> и прикрепи к Заявке текстовый файл с рукописью, в период с **01.12.2022 г. по 07.12.2022 г.**



институтвоспитания.рф



**КРАСНЫЙ КОНЬ |
ИНСТИТУТ ВОСПИТАНИЯ**