



Юлия Витковская

ИНСЦЕНИРОВКА ИЗ ПОДРУЧНЫХ СРЕДСТВ

Четырнадцать шагов по подготовке

Как-то принесла я в свой класс книгу детских стихов и стала читать вслух. Некоторые стихотворения оставляли детей совершенно равнодушными, от других они были в восторге. Например, про Дракончика-Пончика.

При следующей встрече я раздала каждому из ребят копию (крупную) текста этого стихотворения, и мы стали читать: сначала каждый про себя, а потом все вместе вслух. Поначалу получился совершенный разнобой, но уже к четвёртой строфе сложился некий общий ритм чтения, и мы благополучно дочитали стихотворение хором до конца.

Я прикинула для себя, над чем необходимо работать, чтобы написать небольшую инсценировку: выбрать образы главных персонажей, выстроить событийный ряд, выделить главное событие (кульминацию), подыскать речевые характеристики персонажей. Однако больше всего мне хотелось, чтобы дети всё это делали сами.

Так возник «событийный ряд», кратко изложенный ниже. Подчеркну, что в своей работе я опиралась на социо-игровые идеи В.М.Букатова и А.П.Ершовой.

Шаг 1. ПРЯТКИ

Прячутся листки со стихотворениями. Ведущий закрывает глаза и считает: «Раз, два, три, четыре, пять, я иду искать, кто листок не спрятал, я не виноват». Прятать листок разрешается на себе, в своих вещах, в вещах товарища. Если ведущий от-

Хороших детских стихотворений и рассказов очень много. И очень мало хороших сценариев и детских пьес. Педагог наиболее часто сталкивается с этим, когда начинает примерять пьесу к своей группе или классу: то на всех ролей не хватает, то пьеса очень длинная, то, наоборот, слишком короткая, а то слишком много «мальчишечьих» (или «девчоночьих») ролей. Как быть? Перед вами рассказ о том, как «здесь и сейчас» соорудить новогоднюю инсценировку из подручных средств.

крыл глаза, а кто-то не успел спрятать листок или спрятал плохо, то он отдаёт ведущему и листок, и фант.

После прятков дети уже не стремятся то и дело подглядывать в текст, а начинают использовать то, что осталось у них в памяти после прочтения стихотворения.

Шаг 2. СКОЛЬКО БУКВ?

После того как все листки собраны, ведущий спрашивает, в имени какого персонажа *больше* всего букв? Кто сообразил или вспомнил – вскакивает на стул.

Буквально через несколько секунд полкласса уже на стульях. Они получают «почётное право» написать имя персонажа на доске, а остальные принимают или не принимают их ответы: если правильно – хлопают в ладоши, нет – топая ногами. Так что по «качеству» определяется, правильный ли ответ записал ребёнок.

Потом вспоминают, в каком имени персонажа *меньше* всего букв? Затем: «А в каком имени было пять букв?», «А *четыре*?» и т.д., пока на доске не появляются имена всех персонажей.

«А ещё были в стихотворении имена?», «А персонажи без имени?» и т.д.

Шаг 3. СПЕЦИАЛЬНАЯ ТЕТРАДЬ

Мы договорились, что у каждого будет специальная рабочая «театральная тетрадь». В неё нужно записывать любые свои мысли и соображения по поводу репетиции.

Если надо было записать какую-нибудь общую информацию, то тетради переворачивались и ребята писали с другой стороны. В середине были специальные листочки-альбомы. Там ребята рисовали.

Первыми в тетрадях появились *имена* персонажей и *рисунки* с их изображением.



Шаг 4. «СУНДУЧКИ»

Следующее занятие началось с того, что на стол поставили «сундучки» для каждого персонажа. Это были простые коробки (правда, позже ребята их старательно разукрасили).

В «сундучок» каждого персонажа ученики положили свои рисунки, которые относились к этому персонажу. Кто хотел – рисовал специально для «сундучка», некоторые вырывали свои рисунки из тетрадей.

«Сундучки» всегда стояли на столе, и каждый мог положить в «сундучок» всё, что связано с тем или иным персонажем.

Шаг 5. МАЛЫЕ ГРУППЫ

Потом дети делились на группы методом «Колечки» (этот игровой приём см. в №5, 2012, стр.4. – Прим. ред.).

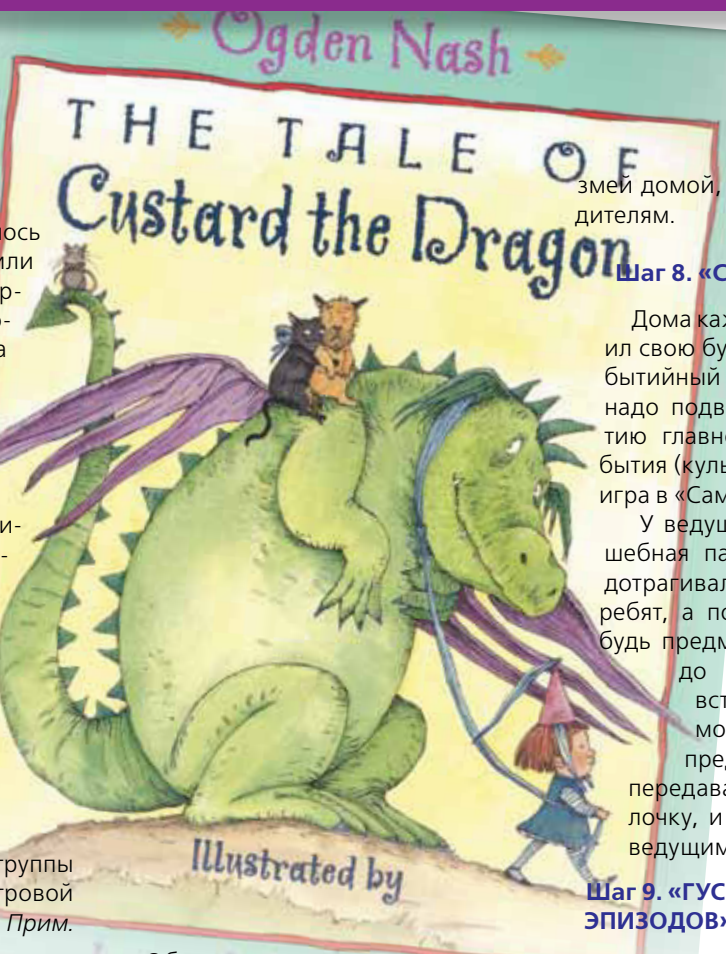
Работа в командах помогает сплотить ребят, преодолеть их разобщённость, они учатся слушать других, спорить и принимать совместные решения.

Шаг 6. «ШАПКА ВОПРОСОВ»

На столе стоят две «шапки». В первой «шапке» – листки с именами персонажей, в другой – много листков с вопросительными словами «Что?», «Где?» и «Когда?». Капитаны поочерёдно тянут по одному листку из каждой «шапки» – и команды составляют как можно больше вопросов с этим вопросительным словом про доставшийся персонаж.

Например, если команда вытянула слово «Что?» и имя персонажа Дракончик-Пончик, то вопросы могут быть, например, такими: «Что увидел Дракончик-Пончик в окне?», «Что было надето на Дракончике-Пончике, когда он завтракал?» и т.д.

«Посыльные» записывают ответы на доске. Другие команды оценивают правильность и точность ответа. Принятые варианты записываются в специальные тетради.



змеи домой, чтобы показать родителям.

Шаг 8. «САМОЕ-САМОЕ»

Дома каждый ребёнок склеил свою бумажную змею – событийный ряд. Но ведь как-то надо подвести детей к понятию главного, основного события (кульминации). Помогла игра в «Самое-самое».

У ведущего в руках – волшебная палочка, которой он дотрагивался до одного из ребят, а потом до какого-нибудь предмета в комнате. Тот, до кого дотронулись, вставал и говорил «самое-самое» об этом предмете. Затем ему передавали волшебную палочку, и уже он становился ведущим.

Шаг 9. «ГУСЕНИЦА ЭПИЗОДОВ»

Когда ребята разобрались, что может быть «самое-самое» в отдельном предмете, задание усложнили. Ребята сели в круг и положили перед собой свои бумажные змеи. «Волшебник» передавал палочку одному из ребят. Тот читал «кусочек» своей змеи и передавал палочку другому, который говорил, что «самое-самое» он увидел в нём. И так далее.

Так мы подошли к тому, что ребята самостоятельно выделили из событийного ряда часть эпизодов, которые можно было назвать каким-то «самым-самым» главным словом. Слова эти мы записывали и прикрепляли к бумажной змее, которая превратилась в гусеницу с ножками – два-три события, объединённые одним «самым-самым» словом-«ножкой», которое стало названием эпизода.

Шаг 10. НОВИНКИ ИЗ «СУНДУЧКОВ»

Среди детей всегда находятся те, кто постоянно помнит о сундучках персонажей и других подталкивает

Обычно ребята очень увлекаются этой игрой и готовы сочинять всё новые вопросы и ответы. Именно здесь погружение в текст происходит наиболее интенсивно.

Шаг 7. КЛЕИМ, МОНТИРУЕМ

На следующей репетиции все, усевшись в круг, рвут чистые листки бумаги на множество полосок. Потом достают тетрадки, в которых на прошлом занятии были записаны ответы, и переписывают их на приготовленные полоски. Всё складывают в одну кучку и перемешивают.

Затем каждый вытягивает из кучки по полоске и прикладывает к соседской в том порядке, который им обоим кажется обоснованным. Сосед по монтажному столу может переложить полоски, а может оставить всё как есть и передвинуть бумажную змею дальше, следующему, и так далее по кругу.

Конов было несколько, поэтому получилось несколько длинных бумажных змей. Их сравнивали, оценивали и склеивали всем миром. После занятия ребята понесли этих

поглядеть, что нового туда положили. Некоторые сундучки просто ломились от рисунков, стихотворений и даже подарков.

Ребята часто вынимали из сундучков то, что накопилось в них, и обсуждали между собой, понравится ли это персонажу, подойдёт ли ему.

На репетициях мы всегда использовали то, что накапливалось в этих сундучках.

Шаг 11. ДВЕ ЦЕПОЧКИ ЭПИЗодОВ

В этом задании ребята работали в двух командах. В каждой обсуждалась одна из «змей-гусениц» со словами. Потом «посланник» бежал к доске и записывал *самые точные* слова. Для этой команды данное слово становилось названием эпизода.

И вот на доске появились две цепочки названий эпизодов. Потом каждый на доске отметил эпизод, который ему нравился больше всего. Из отмеченных большинством составили на доске новую – *общеклассную* – цепочку, и все перенесли её в свои тетрадки.

Так у нас появился основной скетч инсценировки, её хребет. И все ребята точно знали, что придумали они его сами.

Шаг 12. ПРИДУМЫВАЕМ СИТУАЦИИ

Ребята объединились в две команды. Каждая придумывала ситуацию, в которую мог бы попасть персонаж. Причём ситуации могли быть любыми – фантастическими, сказочными, реальными.

Из «шапки» капитаны вытянули имена персонажей. Команды обменялись придуманными ситуациями и начали обсуждать, что мог бы сказать в подобной ситуации их персонаж. Вслед за этим они придумывали, что персонаж в такой ситуации не скажет никогда.

Например, одна из команд придумала ситуацию, когда кто-то приходит в гости и случайно выливает горячий чай на брюки хозяину. Из

«шапки» вытянули имя персонажа – девочки Линды. Значит, противоположная команда решала, что скажет Линда в такой ситуации и что она никогда не скажет.

Другая команда вытянула имя персонажа Котёнок. Они решали, что скажет и не скажет Котёнок в ситуациях, которые придумали их соседи.

Шаг 13. СЛОВАРЬ ПЕРСОНАЖЕЙ

А вот ещё одно игровое задание по составлению словаря персонажей. Ведущий говорит какую-либо фразу, ребята поочередно вытягивают имена персонажей из «шапки» и изменяют фразу применительно к своему персонажу.

Например, девочка Линда говорила: «Извините меня, пожалуйста, я не хотела». А бесстрашный Щенок у кого-то говорил: «Пardon, я не хотел!» А у кого-то вместо извинений он же говорил: «Сам виноват!»

Найденные словечки персонажей, которые понравились ребятам, мы записывали (в ход пошли орфографические словари) и клали в сундучки персонажей.

Шаг 14. ЗАПИСКИ-РЕМАРКИ

В сундучки складывались и замечания насчёт интонации, скорости речи каждого персонажа. Например, «говорит быстро», «слегка заикается», «растягивает слова» и так далее.

Эти записки в дальнейшем и послужили основой для сочинения и написания диалогов в нашей инсценировке.

После обоймы таких игровых заданий ученикам легко приступить к окончательному оформлению текста. Обычно дети с удовольствием пишут не только реплики своих персонажей, но и какие-то сценки целиком, а некоторые махом и всю инсценировку. Так что вариантов инсценировки у нас оказалось много (и три из них были показаны зрителям).

