



Максим Макаренко,

специалист семейного клуба «Дом Чудес» (<http://domchudes.com>)

СОЧИНЯЕМ СКАЗКИ: «МИР ВОКРУГ»

Встреча вторая

Итак, первая встреча состоялась, первая сказка сотворена. Надеюсь, вы её записали, зарисовали и положили в отдельную папку. Папка эта постепенно будет становиться всё толще. А нас ждёт новая встреча под названием «Мир вокруг». Поговорим ни много ни мало – о непротиворечивости мира.

Непротиворечивость можно ещё назвать внутренней логикой мира. Пусть в нём рыбы летают по воздуху, а сказочные человечки разговаривают под водой – в сказочном мире это совершенно естественно.

Но не забывайте, что если по воздуху летают именно рыбы, значит, опускаться они должны всё равно в воду. Иначе, это не рыбы.

И злой король должен быть именно королём, вести себя **по-королевски**. А если он вдруг подберет, этому должна быть какая-то причина.

Сказочные замки могут парить в небесах, подобно летучим рыбам, но двери в них должны быть расположены так, чтобы обитатели этих замков могли войти и выйти, не сломав ног. Иначе это называется «авторским произволом».

В реальной жизни это может обернуться достаточно неприятными вещами.

– Я решил, что так будет, значит – будет!

– А как же мнение других людей?

– А меня это не интересует!

– Ты же говорил, что по правилам мы не кидаем мяч в коробку с игрушками!

– А я поменял правила, теперь играем так!

Знакомо, правда?

Постепенно научит маленького человека учитывать мнения, желания других людей как раз умение видеть **взаимосвязи разных явлений** и их логическая связь.

Кстати, это касается не только человеческих взаимоотношений. Умение выстраивать логические связи между разными явлениями здорово помогает и при изучении

естественных наук, а во время деловых переговоров и вовсе часто становится палочкой-выручалочкой.

ГЛАВНЫЕ ВОПРОСЫ

Если первая встреча со сказкой прошла успешно и ребёнку понравилось фантазировать, можно сразу предложить ему поиграть в сказочные миры. А можно подсесть и потихоньку вовлечь в разговор о том, что он делает, во что играет.

Сегодня ваши основные вопросы:

– почему?

– как?

– зачем?

Почему этот домик такой высокий? Ведь твои человечки совсем маленькие, им не будет неудобно?

А почему кукла Мила вдруг стала сестрёнкой куклы Оли? Ведь ты говорила, что это её мама?

Не перебивая ребёнка, не старайтесь поправить неточности. Направляйте его рассказ.

Договорившись о какой-то определённой отличительной черте этого мира, запишите её и покажите запись (а лучше ещё и рисунок) ребёнку. В этом случае, он крепче запомнит своё решение и в дальнейшем не будет менять правила игры с такой же лёгкостью, как обычно.

С ЧЕГО НАЧАТЬ?

У вашего ребёнка есть игрушечный замок или домик? С этого и начнём. Замок – прекрасная **отправная точка**, вокруг которой можно построить мир.

– Скажи, а твой замок стоит в горах или на равнине? *Высоко в горах?*

А как к нему добираются жители?

– По крутой горной тропинке.

– По широкой дороге на машинах, через горный тоннель!

– *Верхом на орлах, драконах, гигантских бабочках!*

Видите, сколько вариантов ответа! Но все они по своему логичны, и каждый из них предполагает дальнейшее развитие законов мира, каждый из которых будет отличаться от другого.

Зафиксируйте этот ответ и расспросите ребёнка об **обитателях замка**.

– *Кто живёт в замке (в домике)? Их много? Сколько?*

– *Ух ты-ы, столько народу в маленьком домике! А им всем там не тесно?*

– *Принцесса одна в таком огромном замке? А ей там не скучно, не страшно?*

– *А кто убирает в таком огромном замке? Там же должно быть страшно пыльно!*

Задавая вопросы, постепенно **расширяйте круги**, уходя всё дальше и дальше от замка.

– *Куда ездят в гости обитатели замка? В другой замок? А он только один в округе? А где живут люди, кроме замков? Там есть города? Деревни?*

Старайтесь, чтобы ребёнок как можно чаще задумы-



вался о связи «если – то». Если рядом с замком есть деревни, то где работают жители деревни? Что они знают об обитателях замка? Если хозяин замка злой, то почему жители деревни его не прогонят?

Обязательно назовите созданный мир. Великий Лес. Королевство Эльфов. Долина Фей... У мира непременно должно быть имя.

КАК ВЫСТРАИВАТЬ МИР?

Перед второй встречей просмотрите записи первой и подумайте, мир какой сказки будет вашему ребёнку интереснее.

Это мир рыцарей и принцесс? Остров фей? Волшебный лес? Подводный мир?..

- Задавайте **конкретные точные вопросы**, связанные с реальными предметами, знакомыми ребёнку. Не ударяйтесь в абстракции. Пусть ребёнок научится устанавливать взаимосвязи между понятными ему предметами и процессами. Например. Если принцесса не может пройти в ворота замка, значит или принцесса из страны великанов, или замок принадлежит гномам, которые гораздо ниже неё ростом.

- Постепенно отходите всё дальше от ворот замка. А что растёт вокруг? А что за тем поворотом, за тем холмом?

- Время от времени напоминайте ребёнку, что обитателям мира нужно пить, есть, они должны спать. Но не предлагайте ему готовых решений! Пусть он сам поймёт, что раз они спят, то в этом мире есть день и ночь. Значит, есть светило. Раз нужно есть, то кто-то ухаживает за растениями, выращивает их, охотится...

- Старайтесь, чтобы ребёнок не углубился в обсуждение деталей какого-то одного, особенно ему понравившегося предмета или героя. Ваша задача сегодня – целый мир! Чем больше он будет, тем лучше. Но не расстраивайтесь, если вы сможете дойти от дверей дома только до ближайшего поворота.

Фото Д. Давыдова

ТВОРИМ И ИГРАЕМ!

Как и любое другое путешествие, ваше требует сил. Ребёнку приходится запоминать непривычные, сложные для осмысления вещи, понимать взаимосвязи, о которых он мог и не задумываться.

Заниматься этим долгое время он не сможет, да это и не нужно. Почувствовав, что ребёнок начинает уставать, а игра ему наскучивает, **переключите его внимание**, поиграйте с ним, разомнитесь.

В этих играх тоже может быть элемент сохранения логики. Например, попробуйте всем знакомую игру **«Камень-ножницы-бумага»**. Проигравший должен будет, к примеру, 10 раз присесть. Отличная разминка и масса удовольствия!

Или **«Поймай руки»**. Вы встаёте друг напротив друга, опираетесь ладонями в ладони. Затем немного отводите руки назад. Теперь ваша задача – осалить ладошки ребёнка, а его – убрать их. Салить можно как обе ладоши, так и одну. Проигравший становится салящим.

«Съедобное-несъедобное». В домашних условиях, конечно, лучше использовать воздушный шарик или лёгкий мяч, чтобы не устроить погром в квартире. Ну, а если вы на улице, то всё ещё проще. Правила, думаю, знают все: ведущий бросает мяч игроку и называет предмет. Если предмет съедобный, игрок ловит мяч, если несъедобный – не ловит.

ЧТО ДЕЛАТЬ СО СКАЗКОЙ?

Теперь самое время сказку разыграть «здесь и сейчас». Это может быть инсценировка с пластилиновыми героями или с «пальчиковыми куклами». Декорации можно сделать тут же, из подручных средств...

В процессе разыгрывания могут возникнуть дополнительные сюжетные ходы, герои, детали.

Запишите сказку. Если вы делали вместе с ребёнком рисунки или лепили из пластилина, то сфотографируйте и сложите всё в вашу заветную папочку.

А потом, в конце дня, проанализируйте, что же у вас получилось. Что вашему ребёнку даётся легче? Описание животных, растений, местностей, обитателей мира? Насколько сложны взаимоотношения в этом мире? Много ли в нём насилия? Упоминается ли оно вообще? Если да, то в чём его роль? Это мир волшебства, совершенной техники? Или это наш мир, с нашими бытовыми ситуациями?

Присылайте материалы по адресу decemberfox@ya.ru, и вы получите рекомендации по дальнейшей работе. А, в случае необходимости, и рекомендации по работе от психолога.

