



Максим Макаренко,

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

Сочиняем сказки. Встреча третья

«ЗДРАВСТВУЙ, ДОБРЫЙ МОЛОДЕЦ!»

Создаём сказочных персонажей

На предыдущей встрече вы с ребёнком создали некий прекрасный мир (см. №6, 2015). Возможно, в нём высокие горы, покрытые ослепительно белым снегом. Или ласковое зелёное море мягко гладит золотой песок, а на горизонте виднеется белый парус. Может быть, в этом мире два солнца и три луны, между которыми выстроены хрустальные мосты... Теперь, пришла пора населить этот мир сказочными героями.

Помните, мы с вами говорили во время прошлой встречи о непротиворечивости мира? Так вот, в первую очередь, герой, которого вы поможете создать ребёнку, должен вписываться в созданный им мир. Он должен быть **родом из этого мира**.

Можно смело подсаживаться к вашему напарнику-творцу и спрашивать:

– А кто живёт в твоём сказочном мире? (Вы ему уже придумали название, правда?)

КАК ВЫГЛЯДИТ ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ?

Часть обитателей вы придумали в прошлый раз. Теперь ваша задача – помочь ребёнку выбрать главного героя будущих приключений. Просто слушайте, что и о ком он будет рассказывать, и скоро поймёте, кто станет главным героем сказки.

В этот момент начинайте задавать уточняющие вопросы. С их помощью вы и создадите героя сказки. Ребёнок воспринимает мир во многом через простые внешние образы и характеристики: яркий цвет, высокий рост, красивое платье... С этого и начинайте.

– Скажи, а он высокий? А у этой принцессы волосы длинные или короткие? А рыцарь сильный?..

Не забывайте заносить всё в ваш блокнот, который вы ведёте, чтобы фиксировать ход встреч со сказкой.

Обязательно продумайте вот какие моменты:

- внешность героя,
- характер героя,

Первую и вторую встречу читайте в № 5 и 6, 2015.

- социальное положение героя,
- его окружение и родственные связи.

Вновь созданного героя может тут же потянуть в путешествие. Пусть отправляется в путь, а вы идите тихонько рядом и продолжайте беседовать, уточняя подробности.

РАСПРАШИВАЕМ О ХАРАКТЕРЕ ГЕРОЯ

– Он смелый? А хитрый? Если придётся перехитрить врага, он сможет? Ему надо будет помогать?..

Так, потихоньку, мы составляем внутренний портрет героя. Не забывайте, что в этом внутреннем портрете – **мечты ребёнка** о том, каким он сам хотел бы быть. Это важно.

– А где он родился? Кто его папа и мама? Он бедный или богатый?..

Так мы незаметно переходим к двум последним пунктам – социальному положению героя и его окружению.

Наблюдайте за рассказом ребёнка, следите за логикой рассказа о герое и соответствием одних деталей другим. Если герой – сын короля, то почему он сейчас один в горах и где его свита?

Обязательно записывайте все **ключевые моменты**.

Записали? Сделайте перерыв и поиграйте во что-нибудь подвижное, разомнитесь.

Размялись? Вот и славно. Теперь переходим к самой увлекательной части встречи – к истории героя!

ИСТОРИЯ И ПРЕДЫСТОРИЯ

Мы уже знаем, как герой выглядит, кто его мама и папа, богат он или беден, хитрец он или прямодушный силач.

Очаровательных героинь всё это тоже касается (включая силу и прямодушие, встречаются и такие барышни, поверьте).

Но что заставило его пуститься в путь? Должна быть причина, ситуация. А у этой ситуации есть свои причины. Итак, нам нужна предыстория.

Подводить ребёнка к созданию предыстории лучше именно после того, как вы с ним прорисуете героя в вашем воображении, оживите. Тогда и история получится точно по размерам персонажа, будет для него родной. Поинтересуйтесь:

– А почему он решил уйти из дома? Куда он пошёл? Зачем? Что он ищет?..

Это только часть вопросов, которые помогут ребёнку создать историю героя. А вот несколько основных моментов, на которые стоит обратить внимание, создавая предысторию путешествия.

• В основе истории почти всегда лежит какой-то конфликт (или любопытство). Что именно стало толчком к путешествию?

• За чем именно отправился герой? Что он ищет? Это какая-то вещь? Это пропавший человек или любимое

животное? Постарайтесь, чтобы ребёнок сформулировал цель путешествия.

- Что герой берёт с собой в путешествие?
- Предупреждает ли он тех, кто остался дома о своём уходе?

- Уходит он один или берёт кого-то с собой?

Доведите героя до первого привала и оставьте его в спокойном тихом месте у ночного костра.

ЧТО ПРИГОДИТСЯ В ПУТЕШЕСТВИИ

Как всегда, нам нужны

- дом или замок, именно оттуда отправится в путешествие наш герой,
- игрушки (если в вашей инсценировке «здесь и сейчас» игрушки станут героями сказки),
- «сундук с костюмами» (если героев вы будете представлять сами),
- карандаши, краски, бумага для рисования, цветная бумага, клей и ножницы (если герои будут бумажно-рисовальные).

Ведь можно вырезать фигурку героя из бумаги, сделать для него одежду и прочее **снаряжение**.

Совет. Пусть ребёнок, вырезая одежду или наблюдая, как это делаете вы, рассказывает о них: «Вот это шляпа. Её мой герой наденет от солнца. А это плащ от дождя...»

Не забывайте об **игровых перерывах**! Список игр, которыми можно разнообразить ваше сказочное путешествие, вы можете найти на нашем сайте (<http://domchudes.com>) в разделе «Игры». Во все игры можно играть без дополнительного снаряжения и дома, и на улице, вдвоём или компанией.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Перечитайте в своей тетрадке получившийся портрет героя. Какие черты в нём вам знакомы? Что новое вы увидели? Есть ли какие-то черты, которые вам не нравятся или заставляют насторожиться?..



От редакции

Совет 1. «Специальная тетрадь» – не только для взрослого, но и для ребёнка. Взрослый записывает в неё свои мысли и соображения, а ребёнок рисует свои мысли и соображения. В середину тетрадки вложите специальные листочки-альбомы. Первыми на них, наверное, появятся **имена** персонажей и **рисунки** с их изображением.

Совет 2. «Сундучки» для каждого персонажа. Это могут быть обыкновенные коробки (пусть ребёнок их раскрасит). В сундучок каждого персонажа можно положить рисунки, которые относятся к этому персонажу. Сундучки всегда стоят в определённом месте, чтобы ребёнок мог положить в сундучок всё-всё, что связано с тем или иным персонажем.