



Юлия Витковская

СОЧИНЯЕМ ИНСЦЕНИРОВКУ

«СОБЫТИЙНЫЙ РЯД» В ЧЕТЫРНАДЦАТИ ШАГАХ

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 своим воспитанникам: 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 инсценировку из подручных средств.

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.

В следующий раз 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 ученики 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, портфелях, в вещах товарища. Если ведущий открыл 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 – топают 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 появятся имена всех персонажей. «А ещё были в стихотворении имена?», «А персонажи без имени?» и т.д.

ШАГ 3. «ТЕАТРАЛЬНАЯ 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-всё, что связано с тем или иным персонажем.

ШАГ 5. МАЛЫЕ ГРУППЫ

Потом ребята делились на группы.

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 поочередно 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 Дра-

кончик-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 «театральные тетради».

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 клеивали всем миром. После занятия ребята понесли этих змей домой, чтобы показать родителям.

ШАГ 8. «САМОЕ-САМОЕ»

Дома каждый ребёнок клеил 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 ребят всегда находятся те, кто постоянно помнит о сундучках персонажей и других подталкивает поглядеть, что нового туда положили. Некоторые сундучки просто ломались 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 – общую – цепочку, и все перенесли её в свои тетрадки.

Так у нас появился основной костяк 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 поочерёдно 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: «Пардон, 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 т.д.

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

После обоймы таких игровых заданий детям легко приступать 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).