

Консультация для родителей.

Как сочинить сказку для ребенка?

Шаг 1. Жили-были

Вы точно знаете хотя бы 2-3 традиционных начала сказок: «жили-были в волшебной стране» или «в далеком царстве». А можно чуть по-другому – «однажды в темном лесу на краю света» или «на дне морском». Главное сейчас решить, где вся наша сказка будет происходить. Если пожелаете, это даже может быть ваша квартира или холодильник.

Шаг 2. Кто жил-был?

Теперь знакомимся с героем.

Кто это:

человек – принц, принцесса, рыцарь, бедняк, нищая падчерица, волшебник;

говорящая зверушка – заяц, сова, слоненок, львенок, щенок;

вымышленная живность – фея, гном, дракон, тролль, русалочка, невиданная зверушка с большим ушами и мохнатыми лапами.

Как его зовут? Если подходящее имя сразу на ум не приходит, смело заимствуйте: Алиса, Ланселот, Ариэль, Гастон, Белль... Борис (хорошо подойдет коту или зайцу с разрядом по боксу).

А сейчас я расскажу тебе сказку...

Как выглядит? Мал да удал, страшненький, но смекалистый, симпатяга-богатырь, умница-красавица, да еще и спортсменка... ваш вариант.



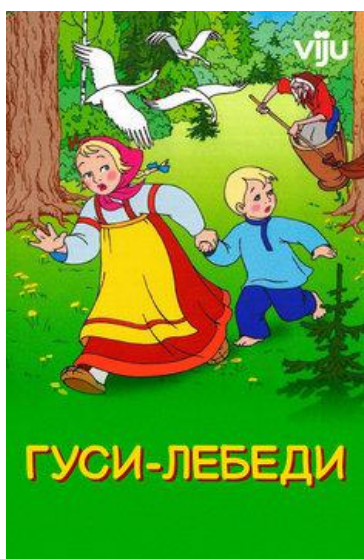
В чем его сила, брат? Это может быть редкое великодушие, щедрость, хитрость, скорость, ловкость, начитанность или просто накаченные бицепсы и здоровенный ножичек.

Возможно, будет полезно еще выяснить финансовое положение и семейный статус героя. У него большая и дружная семья, или он сирота? Живет в роскоши, на пособие или недавно резко обанкротился и теперь в депрессии?

Шаг 3. Что здесь происходит???

Сейчас начинается самое интересное – надо задать герою задачку, которую этот бедолага будет решать до конца нашей сказки. Главный секрет здесь в том, что конечная цель персонажа должна быть очень-очень важной.

В помощь вам мы дадим несколько наводок.



Путешествие в поисках сокровища.
Пример. Слабенький мальчуган из бедной семьи случайно нашел у бабушки на чердаке карту с маршрутом к дереву, дарующему магические способности. Придется это деревце отыскать.

Спасение близких.
Пример. У девочки приболела младшая сестренка, и ей срочно надо добыть лекарство, но не простое, а почти золотое. Лекарь-садист отправляет героиню за ингредиентами то в темный лес, то на дно морское, то на высокую гору.

Возвращение домой.

Пример. Злобный колдун закинул принца в глухомань (за МКАД), и теперь парнишке нужно как-то возвращаться домой и отбивать свой трон.

Избавление от опасности.

Пример. Изнеженная принцесса доигралась, заблудилась в лесу и угодила в логово ведьм. Задача: перехитрить мрачных теток, сбежать и добраться до (ближайшего РОВД) замка.

Такого поворота в сказке точно никто не ожидал
Подвиг ради спасения мира, города или другого населенного пункта.

Пример. Родную деревеньку трех друзей терзает шайка гномов – мелких, но вредныыых. Надо разобраться с этой низкорослой ОПГ.

Осуществление мечты.

Пример. Юноша грезит женитьбой на одной знакомой принцессе. Девушка решила испытать жениха и попросила несчастного принести ей волшебные цветочки. Растут они только в одном месте - пещер, населенной страшными зверюгами, растут волшебные цветы. Разумеется, смельчак отправляется собирать этот гербарий.

Ну, принцип вы поняли, а дальше сами в том же духе. Если фантазия предательски молчит, возьмите знакомый сказочный сюжет и рассмотрите его с непривычной стороны. Например, в истории о рыцаре и драконе поменяйте их роли. Сделайте наездника в доспехах злодеем, а огнедышащую ящерицу – безобидной милашкой.

Шаг 4. Три подножки

Чтобы история была интересной, на пути к цели герой обязан преодолевать препятствия. А откуда им взяться, если мы их ему не подкинем?

По канону преград должно быть 3.

Для примера возьмем сюжет с принцем, который оказался на краю света из-за вредного колдуна. Чтобы вернуться домой, ему придется решить три проблемы:

Пешком идти до родного королевства 10 лет – нужно добыть быстрый транспорт.

По пути принц встретит чудище. Его никак не объехать - придется завалить или хотя бы обезвредить.

Колдун слепил трех каменных великанов и приказала им остановить принца на подступах к королевству.

Придумывать выход из ситуации, как вы понимаете, тоже придется вам. На помощь придут старые и новые друзья, волшебные животные, ожившие деревья, магические шляпы, горшки и прочие предметы гардероба и быта и вообще что угодно – это все-таки сказка. Тут решение проблемы может в прямом смысле свалиться с неба. Свободно фантазируйте и выбирайте первые идеи, которые приходят в голову.

Шаг 5. Сказка почти готова

Нужно еще сделать три вещи:

Показать момент, когда герой добрался до цели и обрел желаемое – нашел волшебное дерево, вылечил сестренку, вернулся домой и далее по списку.

Вознаградить всех добрых персонажей.

Наказать злодеев.

