

Мастер-класс по созданию сказок  
по образцу сказок коренных  
малочисленных народов Севера.

Знакомство с этнографическим  
сборником «Путешествие в страну  
рыб», содержащим материалы,  
собранные во время фольклорно-  
этнографических экспедиций

**Сказка** - повествовательное произведение устного народного творчества о вымышленных событиях.

## СКАЗКИ

**Волшебные**  
(очевидно наличие чуда, волшебства)

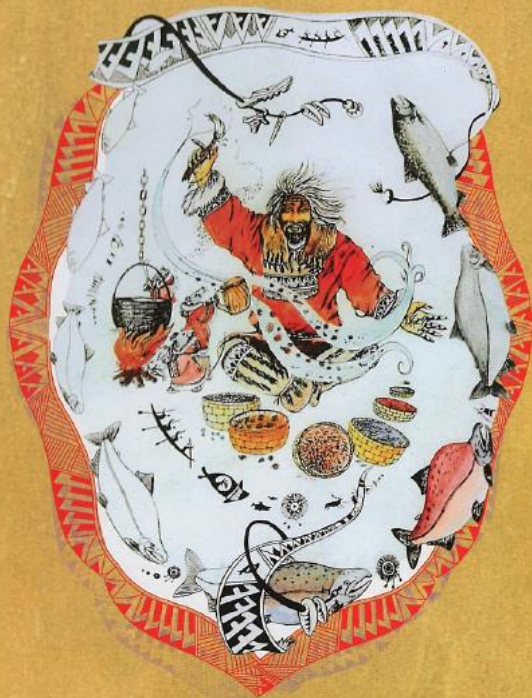
**О животных**  
(присутствует борьба зверей между собой или человека со зверем; конфликты отражают реальные жизненные отношения)

**Бытовые**  
(о событиях повседневной жизни; фантастических образов нет, действуют реальные герои: солдат, купец, поп и др.)



# Этнографический сборник «Путешествие в страну рыб»

## ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ РЫБ



### ЭВЕНЫ КАМЧАТКИ

Эвены – один из коренных малочисленных народов на Северо-Востоке Сибири Российской Федерации.

Расселение тунгусоязычных племен из Прибайкалья происходило в первом тысячелетии н. э. Пришлое население Лены (Средняя Лена) подверглась воздействию и привлек к осе-



### СТАРИННЫЕ ЭВЕНСКИЕ ЗАПРЕТЫ И ОБЕРЕГИ

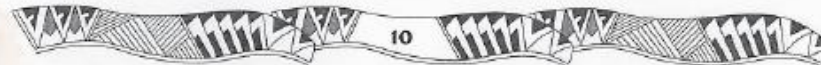
Удан танмари бавриван ичимнин, эннэс торэр, амнадаптиди этэн одда.  
– Если видишь, что небо проясняется после дождя, ты никому не должен об этом говорить. Сглазишь, и дождь не прекратится.

Иррочин-дэ тор бисэкэн мэн бисий бути эннэс дяргар.  
– Какой бы земля ни была, не ругай землю, на которой ты родился.

### ТРАДИЦИОННЫЙ КАЛЕНДАРЬ ЭВЕНОВ: ОТРАЖЕНИЕ ХОЗЯЙСТВЕННЫХ ЗАНЯТИЙ

Народный календарь эвенов носит следы глубокой древности. Этот календарь сохранялся еще в начале XX века, хотя и в весьма измененной форме в силу различных исторических событий, влияния со стороны православной религии, заимствований из других систем.

Календарь создавался народом в течение тысячелетий, и в нем отражены не





# Как рыбы стали разноцветными

Давным-давно все рыбы были белыми. Заходили они из моря в реки и шли вверх. А по пути беспощадно их убивали вороны, беркуты, медведи.

И решили рыбы попросить Куикнеку о том, чтобы он их покрасил для того, чтобы прятаться от хищников...

Звери услышали разговор рыб с Куикнеку и задумались: «Как же мы будем ловить рыбу, если он их покрасит?»

И решили звери помешать Куикнеку и послали к нему мышку.

Первой из рыб прибежала Микижа. Куикнеку сверху помазал её шикшей и морошкой, поставил ей точки, брюхо покрасил ольхой и шикшей поставил точки, бока помазал зеленой травой и опять поставил точки шикшей и морошкой. Поэтому Микижа самая красивая из рыб.

К этому времени прибежала хитрая мышка и принесла отвар из мухомора. Говорит мышка Куикнеку: «Ты устал, Куикнеку, выпей этот отвар и отдохни». Он выпил отвар и опьянел.

А мышка в это время опрокинула отвары из зеленой травы и красной ольхи на землю и убежала.

Когда пришла Горбуша, Куикнеку помазал ей спину черной шикшей и той же шикшей поставил точки и отпустил ее. А живот забыл покрасить, и он остался белым.

...Второй раз прибежала мышка с мухомором и, угощая Куикнеку, тихонько приговаривала: «Хоть бы ты все забыл».

...Куикнеку совсем опьянел и стал как попало рисовать.

...Красницу только морошкой покрасил, точки забыл поставить, и поэтому рыба такая красная.

Силы у Куикнеку закончились, он откинулся назад и захрапел.

Мышка, довольная своими проделками, убежала в свою норку.

И с тех пор стали эти рыбы разноцветными, а остальные рыбы остались белыми и, боясь, что их выловят хищники, всегда остаются в море...

# Алгоритм создания сказки:

1. Выбрать главного героя (можно придумать или выбрать уже существующего персонажа, который нравится ребенку).
2. Создать волшебное пространство, в котором будут происходить события.
3. Придумать друга-помощника главного героя (это может быть неодушевленный предмет).
4. Обозначить проблему, которую необходимо разрешить, предложить пути её решения.
5. Создать злодея, которого герой сможет победить.
6. Придумать позитивный финал истории.



# Элементы сказки (по В. Я. Проппу)

## Элементы сказки (по В.Я. Проппу)

1. «Жили-были...», «Давным-давно...», «В некотором царстве, в некотором государстве...» и т. д. («Давным-давно все рыбы были белыми»)
2. Особое обстоятельство («солнце исчезло с небосклона», «на рыб нападали хищники»).
3. Запрет («не открывай оконца», «не пей водицы»).
4. Нарушение запрета и/или появление злодея («решили звери помешать Куикнеку и послали к нему мышку»).
5. Герой покидает дом по каким-либо причинам (герой может отправляться с благословения родителей разыскивать сестренку, изгнаться, например, отец увозит изгнанную мачехой дочь в лес, либо уходит из дома, превратившись в козлика после того, как запрет нарушен).
6. Появление друга-помощника (Серый Волк, Кот в сапогах).
7. Способ достижения цели (полет на ковре-самолете, использование меча-кладенца и т.п.).
8. Враг начинает действовать (змей похищает царевну, колдунья отравляет яблоко).
9. Герой одерживает победу (разрушение злых чар, физическое уничтожение антагониста – Змея, Кощея Бессмертного, победа в состязании).
10. Преследование (героев могут преследовать гуси-лебеди, Змей Горыныч, Баба-яга, Лихо Окаянное и т.д.).
11. Герой спасается от преследования (прячась в печку, превращаясь в кого-то или с помощью волшебных средств и преодолевая огромные расстояния).
12. Даритель испытывает героя. Появление нового персонажа – волшебника, гнома, старушки, которой нужна помощь, или нищего.
13. Герой выдерживает испытание дарителя.
14. Получение волшебного средства (оно может передаваться, изготавливаться, покупаться, появляться неведомо откуда, похищаться, даваться дарителем).
15. Исчезновение дарителя (Баба яга отпускает с миром, волшебник исчезает, дракон прячется обратно в пещеру).
16. Герой вступает в битву с врагом (это может быть открытый бой или состязание).
17. Враг оказывается поверженным (в сказках антагониста не только побеждают в бою или состязании, но и изгоняют или уничтожают с помощью хитрости).
18. Герой получает отличительный знак (метку наносят на тело или дают особый предмет – кольцо, образок, он что-то забирает у поверженного врага).
19. Герою дают сложное задание (достать перстень со дна моря;

20. Герой исполняет задание.
21. Герою дается новый облик (частый прием – погружение в кипящую воду или горячее молоко, которое делает героя еще краше).
22. Герой возвращается домой.
23. Героя не узнают дома (иногда вследствие произошедших с ним внешних изменений, наведенного заклятья, взросления).
24. Появляется ложный герой (то есть тот, кто выдает себя за героя или присваивает себе его заслуги).
25. Разоблачение ложного героя (это может произойти в результате специальных испытаний или свидетельства авторитетных лиц).
26. Узнавание героя.
27. Счастливый конец (пир на весь мир, свадьба, полцарства в придачу).
28. Мораль (вывод из случившейся истории).

*Все элементы можно указать на отдельных карточках и сочинять истории вместе с ребенком, вытаскивая карточку за карточкой.*



# Загадки В. Евдокимова





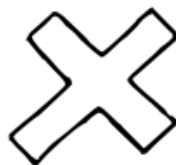
# Сказочные элементы



1. Жили-были



2. Особое обстоятельство



3. Запрет



4. Нарушение запрета



5. Герой покидает дом



6. Появление друга - помощника



7. Способ достижения цели



8. Враг начинает действовать



13. Герой выдерживает испытание



14. Получение волшебного средства



16. Герой вступает в битву с врагом



19. Герою дают сложное задание



20. Герой выполняет задание



22. Герой возвращается домой



27. Счастливый конец



## *Авторы:*

*Филякина Н.С.,*

*методист, педагог дополнительного образования МБУ ДО «ЦТРИГО»,*

*Храмцова С.Д.,*

*методист, педагог дополнительного образования МБУ ДО «ЦТРИГО».*

## **Использованные материалы:**

1. Пропп В. Я. Морфология волшебной сказки. – Издательство “Лабиринт”, М., 2001. – 192 с.
2. Лупандина Оксана Владимировна. Методические рекомендации на тему «Сказка в жизни дошкольника».
3. Титаренко Е.А. Литература в таблицах и схемах. – М.: Эксмо, 2012. – 320 с.
4. Давиденко С. Карты В. Я. Проппа. Для чего используется техника креативности.
5. Источники изображений: сервис «Яндекс.Картинки» и указанные выше интернет-ресурсы.

*Автор шаблона презентации Ранько Е. А.*