**Практыкаванне 29**

1. **Прыдумаць казку даволі проста. Трэба толькі добра ўявіць, што да чаго. Напрыклад, рэдкая казка абыходзіцца без чароўных рэчаў. Прыдумайце і намалюйце, зрабіце ці прыдбайце звычайную чароўную рэч, навучыце нас ёю карыстацца.**

|  |
| --- |
|  |

1. Паводле гэтага плана вы лёгка прыдумаеце прыгодніцкую казку. Запішыце яе, намалюйце ілюстрацыі і падзяліцеся з намі!

|  |  |
| --- | --- |
| ГАЛОЎНЫ ГЕРОЙ | Героем казкі можа быць і чалавек, і звер, і невядомая істота, і нават нейкая рэч ці прыродная з’ява.  Уявіце сабе свайго героя: узрост, знешні выгляд, характар, моцныя і слабыя бакі. Што ён умее і чаму хоча навучыцца? Што ён ніколі не зможа зрабіць? |
| МЕСЦА ПАДЗЕЙ І ЧАС ПАДЗЕЙ | Адкуль пачнецца падарожжа нашага героя? У якіх умовах ён жыве і хто ягоныя сучаснікі? Які ўзровень тэхнічнага прагрэса яму даступны? Ці будуць ягоныя прыгоды звязаныя са зменай краіны, перакіданнем у мінулае ці будучыню? А можа, гэта прыгоды ў сне, калі ўсё магчыма? |
| ПРАБЛЕМА | Героямі казак не робяцца проста так. Каб стаць героем, трэба трапіць у бяду альбо атрымаць праблему, якую давядзецца вырашыць. Алавянны жаўнерык выпаў з вакна, Івану даручылі скрасці жар-птушку, а ў Беласнежкі бацька няўдала ажаніўся.  Што адбылося з вашым героем? Што прымусіла крута змяніць сваё жыццё? |
| ВОРАГІ І СЯБРЫ | Героі паводзяцца па-рознаму, але, так ці інакш, яны не здолеюць прайсці свой шлях без ворагаў і сяброў. Сябры могуць быць у іх ад пачатку, альбо героі дапамагаюць камусьці па ходу прыгод. Сябры спрыяюць дзеяннем ці парадай, даюць падарункі і магічныя рэчы, навучаюць і папярэджваюць, знаёмяць з патрэбнымі памочнікамі. Усё гэта могуць рабіць і дробныя ворагі, калі іх прымусіць ці падкупіць. Вядома, што сябрам ці ворагам можа быць хто і што заўгодна – сілы прыроды, жывыя і нежывыя істоты і магічныя рэчы. Галоўны вораг – асноўная перашкода, падумайце, якім чынам яго ў прынцыпе можна адужаць. Ці справіцца з гэтым ваш герой? Што ці хто яму дапаможа? Што можа перашкодзіць? |
| РЫШТУНАК МАГІЧНЫ І ЗВЫЧАЙНЫ | Герой можа запасціся неабходнымі рэчамі ад самага пачатку. Дзеля гэтага аўтару казкі не раз давядзецца вяртацца да пачатку і падкладваць у заплечнік то вяроўку, то скібу хлеба, то мабільны тэлефон. Героі, якім давялося ўцякаць з дому раптоўна, мусяць здабываць рыштунак па дарозе. Сачыце, каб герой не цягаў з сабой лішняга і не забываўся карыстацца тым, што носіць. Калі рэч добрая, але па ходу казкі не прыдасцца – падарыце яе сябру ці ворагу. І ім прыемна, і герою лягчэй. |
| КАНЕЦ | Нават самая лепшая гісторыя мусіць мець лагічны канец! Праблема вырашаная, герой атрымлівае маральнае задавальненне і матэрыяльную ўзнагароду, ворагі знішчаныя, правучаныя ці перавыхаваныя. Час развітвацца з чытачамі-слухачамі-гледачамі. Чаму іх навучыла вашая казка? А вас?  А калі мы бачым, што зло пераможанае, але не знікла, калі місія выкананая, але ўскрыліся новыя праблемы, мы верым, мы ведаем: працяг будзе! |