Конструктор сказок

[Анна Кашина](http://letidor.ru/profile/658)



В мире существует огромное количество сказок. Однако, читая книгу за книгой вы, вероятно, уже заметили, что сюжеты некоторых из них удивительно напоминают друг друга. Более того, исследовав их содержание подробнее, фольклористы обнаружили, что сказки, как правило, имеют схожие элементы из которых и складывается нить повествования. Используя эти литературные кирпичики, вы можете заполнять их по своему усмотрению и сочинять собственные сказки для себя и своих детей. Ну а если еще и вложить туда поучительную мораль и сделать главного героя, похожим на своего малыша, то сказка получится не только интересной, но еще и полезной. Впрочем, обо всем по порядку.

 Сказки – прекрасный способ донести до своего ребенка какую-то мысль. Слушать родительские нравоучения о том, что зубы надо чистить два раза в день - скучно. Другое дело, если родитель расскажет захватывающую историю о злобном мохнатом кариесе, который строит норки в зубах ленивых малышей. Таких бытовых историй может быть целая куча на каждый случай жизни. Способна терапевтическая сказка исправлять и более сложные ситуации – вселять уверенность, учить дружбе, принятию и терпению. Но что делать, если ваш литературный талант находится в спящем состоянии? Для этого достаточно воспользоваться готовым конструктором сказок.

**Основные элементы терапевтической истории**

Начать можно со стандартной схемы волшебной сказки: "Герой, похожий на малыша, идет решать идентичную проблему, обретает друзей, навык и волшебное средство с помощью чего побеждает злодея".

 Если размахнуться, то этого достаточно для создания эпического произведения, но для обычной сказки на ночь не надо особых подробностей описательного характера. Скажем, если вы не можете придумать, что случалось по дороге с главным персонажем, достаточно общей фразы "долго ли, коротко ли, а пришел наш герой…". Ребенок будет рад, если он сможет сам добавлять какие-то детали.

Для этого, например, его можно специально подталкивать дополнять вашу историю: "Может быть, к подножью огромной горы? Или к избушке на курьих ножках?" И пусть ребенок сам скажет, куда же отправился его протагонист. Чем больше он включается в сочинение сказки, тем больше она ему нравится и тем лучше она работает. Главное – это соблюсти некоторые правила:

1. Главный герой всегда имеет элементы схожести с ребенком. Ему должен нравиться тот же цвет одежды или герой мультфильма, у него должна быть схожая комплекция и схожая проблематика. Это может быть его любимое животное или какой-то сказочный персонаж: эльф, фея, трансформер-бакуган или кто угодно еще.

2. Для героя необходимо создать безопасное волшебное пространство. Не все дети готовы слушать сказку про девочку, которая пачкает штанишки и получает двойки каждую неделю. Поэтому мы погружаем героя в "давным-давно, в некотором царстве", "На другой планете", "В одном обычном городе, только в Африке, где много диких обезьян". В волшебном мире совсем не страшно столкнуться со своей проблемой, но если он будет слишком похож на настоящий, то это станет повторением опасной ситуации, что уж точно не является ничем полезным для ребенка.

3. В сказке всегда присутствует друг героя – его помощник. Он может быть с ним с самого начала, а может прийти в "дороге". Как его придумать? Очень просто. Если у ребенка есть любимая игрушка. Скажем, Мишка, с которым он спит, то другу надо придать его черты. Например, сказать: "кстати он очень был похож на твоего котика Пуфина…" Очень хорошо, если он будет смешным – будет шепелявить, есть конфеты тоннами, падать в лужу и попадать в смешные ситуации. Смех, крик, дрожь, слезы, которые помогают ребенку прожить сказку со своим героем, разряжают эмоции и оказывают терапевтическое воздействие.

4. Герой со своим обретенным другом пытаются разрешить какую-то проблему. Для этого ему, например нужно выполнить три задания дарителя, спасти друзей, претерпеть удивительное преображение и получить волшебный артефакт для победы над злодеем.

5. Злодей. Никогда не должен быть слишком уж страшным, его можно победить каким-нибудь простым и доступным ребенком способом, этот способ можно проиграть тут же – нарисовать и разорвать, избить подушкой, рассмешить, чтобы он лопнул или применить полученное от дарителя волшебное средство.

6. Конец должен быть позитивный – проблема решена, герой вернулся домой, получил награду, женился и стал править королевством, где все рады и счастливы.

**Кирпичи конструктора сказок**

В качестве опорной конструкции для повествования, я предлагаю воспользоваться следующими элементами сказки, большинство из которых некогда вычленил известный российский ученый Владимир Яковлевич Пропп. Вы можете использовать их все, а можете часть из них опустить. Главное – попасть из точки "жили-были" в точку "счастливый конец".

1. Жили-были. Создаем сказочное пространство. (Каждая сказка начинается с вводных слов "давным-давно", "жили-были", "в тридесятом царстве").

2. Особое обстоятельство ("умер отец", "солнце исчезло с небосклона", "дожди перестали лить, и наступила засуха").

3. Запрет ("не открывай оконца", "не отлучайся со двора", "не пей водицы").?

4. Нарушение запрета (персонажи сказок и в оконце выглядывают, и со двора отлучаются, и из лужи водицу пьют; при этом в сказке появляется новое лицо — антагонист, вредитель).?

5. Герой покидает дом (при этом герой может либо отправляться, отсылаться из дома, скажем, с благословения родителей разыскивать сестренку, либо изгоняться, например, отец увозит изгнанную мачехой дочь в лес, либо уходить из дома,  превратившись в козлика после того, как запрет нарушен).?

6. Появление друга-помощника (серый волк, кот в сапогах).

7. Способ достижения цели (это может быть полет на ковре-самолете, использование меча-кладенца и т.п.).

8. Враг начинает действовать (змей похищает царевну, колдунья отравляет яблоко).?

9. Одержание победы (разрушение злых чар, физическое уничтожение антагониста — Змея, Кощея Бессмертного, победа в состязании).

10. Преследование (какая сказка, как и детектив, обходится без погони? Героев могут преследовать гуси-лебеди, Змей Горыныч, Баба-яга, Лихо Окаянное и прочие, не менее "симпатичные" персонажи).?

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. И тут появляется новый персонаж – волшебник, гном, старушка, которой нужна помощь или нищий. Баба-яга дает девушке задание выполнить домашнюю работу, Змей предлагает герою поднять тяжелый камень.?

13. Герой выдерживает испытание дарителя (все очевидно).?

14. Получение волшебного средства (оно может передаваться, изготовляться, покупаться, появляться неведомо откуда, похищаться, даваться дарителем).

15. Отлучка дарителя (Баба яга отпускает с миром, волшебник исчезает, дракон прячется обратно в пещеру).?

16. Герой вступает в битву с врагом (иногда это открытый бой - со Змеем Горынычем, иногда состязание или игра в карты).?

17. Враг оказывается поверженным (в сказках антагониста не только побеждают в бою или состязании, но и изгоняют или уничтожают с помощью хитрости).?

18. Героя метят (метку наносят на тело или дают особый предмет - кольцо, полотенце, образок, он что-то забирает у поверженного врага).?

19. Герою дают сложное задание (достать перстень со дна моря; соткать ковер; построить дворец за одну ночь; принести то, не знаю что).

20. Герой исполняет задание (а как же иначе?).?

21. Герою дается новый облик (частый прием -погружение в кипящую воду или горячее молоко, которое делает героя еще краше).

22. Герой возвращается домой (обычно это происходит в тех же формах, что и прибытие, но это может быть и победный прилет на поверженном драконе).?

23. Героя не узнают дома (иногда вследствие произошедших с ним внешних изменений, наведенного заклятья, увечья, 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.?(И тут обнаруживается подмена. Ложный герой с позором изгоняется, а нашего персонажа принимает в объятия любящая королевская чета)

27. Счастливый конец (пир на весь мир, свадьба, пол царства в придачу).

28. Мораль (какой вывод можно сделать из случившейся истории).

Все эти функции можно выразить графически и сочинять удивительные истории с ребенком вместе, вытаскивая новую карту за картой.



При этом надо сказать, что основным работающим моментом сказки для ребенка будет тот яркий образ, который вы создадите. Одна правильная картинка, запавшая в голову может сделать гораздо больше удивительных приключений, созданного вами героя. Впрочем, если вы все еще сомневаетесь в своих способностях, попробуйте потренироваться на своей собственной сказке, и лишь потом браться за сказкотерапию детских проблем.

**Задание на дом**

Для того, чтобы научиться пользоваться предложенной схемой, я предлагаю вам одно хорошее упражнение. Сочинить для начала сказку не о проблеме ребенка, а о своей собственной жизни. Скажем, "Сказ о богатыре русском Иване Смирнове" или "Принцесса-рассмеяна Аня Кашина". В данном случае, название не имеет значение, главное соблюсти предлагаемый порядок: "Герой выходит из дома и отправляется решать актуальную проблему, приобретая на пути недостающие навыки, знания, помощников и артефакты, побеждает злодея и воцаряется на троне".

Если в какой-то момент вы чувствуете, что не можете найти слова для продолжения истории, обратитесь к элементам конструктора, заполнив его любыми образами, которые придут к вам в голову: герои фильмов, сказок, литературы и кино тоже подойдут. Проще всего рассказывать такую сказку, если у вас есть благодарный слушатель. Но если вы предпочитаете творить в одиночестве, то оптимальный способ – записать получившуюся историю. После чего, вы можете вернуться к этой статье и самостоятельно поработать над получившимся произведением, воспользовавшись техниками из второй части статьи.

**Анализ получившейся сказки**

Итак, вы сочинили свою волшебную сказку. Возможно, в ней присутствовали все элементы, предложенные в конструкторе, а может быть, выбрали всего несколько из них. В первом случае у вас получился сюжет в стиле современных кинофильмов, где все время что-то происходит, падает, взрывается, герой вынужден бежать, сражаться и выкручиваться, чтобы прийти к финишу. Во-втором – это более плавное повествование, в котором, как правило, присутствует много описательных деталей и диалогов.

Собственно, уже сама композиция многое говорит о характере сказочника. Каждый из нас вкладывает в свое сочинение частичку собственный души, и его темперамент так или иначе просвечивает между строк. Однако, если мы говорим об истории, которая может изменить вашу судьбу, то она должна стать не просто диагностической. Сказку придется уравновесить и привнести в нее определенные элементы. Для того, чтобы понять, как это сделать, мы должны разбить ее на части и посмотреть, что у нас вышло. А затем скорректировать повествование так, чтобы в нем присутствовали не имеющиеся элементы реальности с ее негативным сценариями, паттернами и установками, а те, о которых вы пока только мечтаете.

**Главный герой**

Первый и главный элемент анализа – это сам главный герой. Скажем, если начинающая сказочница говорит о принцессе-разбойнице, которая и коня на скаку остановит, и с принцем на руках из огнедышащей пасти дракона выйдет, значит, можно предположить, что всю свою активную жизнь она проводит в мужской роли. Говоря языком основателя индивидуальной психологии Альфреда Адлера, на лицо у нас «негативный жизненный сценарий». Автор такой сказки скорее всего имеет генерализованное представление о гендерных различиях: "мужчины-бездельники лежат на диване и только пиво пьют", в то время как "женщины-волчицы разрываются на трех работах, да еще и по дому все сделать успевают". Хотя всем нам ясно, что в мире есть полно других мужчин, и совершенно иных женщин.

Итак, если быть богатыршей – это не предел ваших мечтаний, а хотите вы жить в обычной патриархальной ячейке общества в стиле "замужем, как за каменной стеной", то образ главной героини придется скорректировать. Все мы помним Василису-премудрую, Марью-искусницу и Шамаханскую царицу, которые запросто проходили через все испытания, используя такие женские инструменты, как мудрость, магию, соблазн и трудолюбие.

Но при этом, главное, не перегнуть палку. Если принцесса из сказки сидит плачет, вышивает на пяльцах и ждет, пока принц освободит ее от злодея, значит женская роль перестраивается на депресивно-мазохистический склад. Судьбу такого существа решают третьи лица, а это совсем не то, что нужно для счастливого финала.

Имеет значение и то, представляется ли главный персонаж яркой фигурой. Или это скорее история о Золушке и Иване-дураке? Подобная низкая стартовая позиция часто свидетельствует о заниженной самооценке или нахождении в кризисном этапе своей жизни. Даже если у вас сейчас не лучшие времена, уж в сказке-то вы себя можете сделать кем угодно. Пусть герой имеет общие с вами черты, но при этом будет чуть удачливее и веселее.

Еще один важный элемент повествования – семья. Присутствует ли она в первых строках? Ведь именно с нее, как правило, начинаются классические произведения: "Жили-были король и королева, и была у них дочка всем на загляденье" ну или "и было у них три сына". Вы удивитесь, но если место семьи в вашей сказки было пустым, а сейчас вы возьмете и перепишите сказку с новым началом – отношения с реальными членами вышей семьи могут начать меняться совершенно удивительным способом.

Чем объяснить подобный эффект? С одной стороны, на это влияет эффект селективного внимания, с другой - элементы позитивного мышления, с третьей – появление рабочей метафоры во внутрепсихическом пространстве и теория ожиданий. Иными словами, с точки зрения психолога подобное изменение - не такая уж это и мистика. Но то, что коррекция своей жизненной истории может сработать - научно доказанный факт.

И вот, пусть эта прекрасная королевская чета с тяжким сердцем, но благими намерениями отправит вас в путь-дорогу, то ли от беды спасаться, то ли счастья искать. Так у нас появляется образ любящих родственников, которые, будто мирная гавань, готовы принять нас в свои объятия после долгих скитаний и бед. В конце концов, это же сказка! И вы, как главное действующее лицо, определенно заслуживаете в ней прекрасные отношения с близкими. Впрочем, скоро сказка сказывается, да не скоро дело делается. Переходим к следующему элементу.

**Появление злодея**

В каждой порядочной сказке рано или поздно должен появиться злодей. Лучше всего, если он появится рано. Ну, скажем,  с самого начала можно проговорить, что кто-то вынашивал коварные планы в отношении главного героя. А то если негодяй будет неожиданно выскакивать словно черт из табакерки, то и победа над ним станет какой-то ненастоящей. Насладиться же ей сполна поможет настоящий "Злодей" с большой буквы. В победе над сильным противником мы получаем удовольствие, повышаем свою самооценку и приобретаем неоценимый опыт.

Кстати, интересно посмотреть и на то, каков злодей в вашей истории? Это женщина или мужчина? Как правило, мы наделяем коварными чертами того персонажа, с которым имеем больше всего проблем по жизни. Скажем, если для меня тревожащим образом является грозный начальник или отец, то и злодеем скорее всего будет Кощей Бессмертный или еще какая-то малоприятная мужская сущность. А вот ледяная ведьма, убивающая девушек из расчета обретения вечной молодости, скорее говорит о напряженных отношениях с какой-то из женщин. И тут, как говорил Фрейд, любой из женских архетипических образов все равно говорит о матери.

Впрочем, оставим, австрийского аналитика в покое и придумаем для злодея причину чинить пакости и ждать своей смерти в одиноком логове на самом краю волшебного леса, или куда вы там его поселили.

**Помощники**

Если в сказке есть злодеи, то в ней, как правило, должны быть и помощники. И чем больше неприятностей на пути к желаемому предмету или главной битве встречает герой, тем больше добрых волшебников, колдунов, белочек или ангелов должен герой встречать.

Если помощников в сочиненной сказке нет, значит, ее автор, скорее всего в жизни рассчитывает только на себя. Закусив удила и собрав волю в кулак, он ни за что не делегирует часть дел на плечи тех, кто искренне рад был бы предложить свою помощь. И если рук на все не хватает, а силы уже давно на исходе, то стоит начать с того, чтобы добавить в свою сказку  несколько добрых друзей.

Если в бескорыстную помощь вы не верите даже на уровне игры, пусть ваш герой выполнит три задания, поможет донести хворост до жилища немощной бабы Яги и спасет зверя из страшной ловушки охотника, а за это получит в награду опыт и какое-нибудь волшебное средство.

К слову, выбор артефакта от дарителя тоже показателен. Скажем, сапоги-скороходы или ковер-самолет выбирают люди, которые отключают телефоны и вычеркивают людей из жизни навсегда. Обретенная волшебная палочка символизирует фантазии о возврате в прошлое с целью изменить свой выбор в поворотной точке.

Сказочники-фантазеры часто составляют планы, за осуществление которых так и не берутся, а в их словах можно нередко встретить фразы вроде “если бы я был в твоем возрасте”, “будь я спортсменом...” и так далее. Стоит ли говорить о том, кто предпочитает выпивать волшебное зелье, чтобы решить все свои проблемы?

Впрочем, в сказке нам пригодится любое волшебное средство и, будет здорово, если в ходе его получения герой еще и обретет какой-то навык, которого ему не хватает по жизни: удачливость, оптимизм, усидчивость, красивое и здоровое тело. В общем все, о чем вы только мечтаете. И вот такая улучшенная и обновленная версия вас самих определенно может решить при помощи волшебного средства решение той проблемы, которую вы вложили в сказку, победив злодея, который конечно же не спал и все это время продолжал чинить препятствия, захватывать земли и мучить невинных зверюшек.

**Вот и сказочке конец**

По правилам сказочного финала, грандиозное сражение должно быть сказочным апофеозом. На пути к нему главный герой должен воспользоваться всеми волшебными средствами, помощью завоеванных друзей и одержать блистательную, но непростую победу. Эта победа должна гарантировать разрешение проблемы главной, скажем, захвата королевства, заколдованного принца или принцессы, ну или, на худой конец, обретения рецепта вечного счастья и нескончаемой молодости.

Если сражение прошло, а какие-то проблемы, описанные в сказке как бы остались висеть в воздухе, значит сказочник определенно имеет соответствующую склонность в жизни – откладывать проблемы в долгий ящик. Поэтому мы сначала подводим черту под всеми задачами, объединяя их в лице злодея, а потом ведем своего героя в последнюю схватку. И пусть она будет зрелищной: летят камни, взрываются замки, огромный дракон с отрубленной головой летит вниз с обрыва. Не жалейте красок.

Ну и главный элемент сказочного финала – это пир на весь мир. Герой за свою победу заслуживает огромный праздник. Во-первых, этот элемент говорит об оптимизме, умении наслаждаться жизнью и справедливо оценивать свои результаты. Пир должен быть знатный. Такой, чтобы и по усам текло, и в рот попадало. В придачу за победу нашему герою полагается принцесса (или стройный моложавый богатырь с алмазным мечом наперевес), с которой герой играет свадьбу. И из подчиненного положения принц или принцесса, которых отправляют из дома, становятся полноправным правителем тридесятого царства.

**Вместо эпилога**

Подводя черту под всем вышесказанным, хочется обратить ваше внимание на тот настрой, который вы получите после рассказанной истории. Если сказка удалась, ее автор ощущает прилив сил, настроение его улучшается, и хочется что-то делать в реальной жизни. Это главный показатель работающей терапевтической истории. Запишите удачный вариант и перечитывайте его в минуту невзгоды, дополняя его новыми деталями и задачами.

Если вы сумели написать такую сказку для самого себя, можете смело браться за терапевтическую историю для своего малыша. Она обязательно у вас получится.