

Автор:
Зеленцов О.В.,
педагог дополнительного образования,
педагог-организатор МБУ ДО ЦДТ Ленинского района

Интерактивный урок «Живой родник волшебных сказок»

Здравствуйте, дорогие друзья! Сегодня мы будем говорить о сказках.

Слайд 2

Наш разговор я хочу начать с цитаты выдающегося ученого и писателя, Джозефа Кэмпбелла:

Удивительно, что самая незатейливая детская сказка обладает особой силой затрагивать и вдохновлять глубокие пласты творчества — подобно тому, как капля воды сохраняет вкус океана

Итак, сказки. Они входят в нашу жизнь в самом раннем детстве и сопровождают нас долгие годы. Казалось бы, что может быть проще и понятнее сказок? Мы привыкли считать их детской забавой. Но это не всегда было так.

В древности именно сказки были одним из главных средств передачи знаний и опыта от старших поколений к младшим. У древнего человека не было возможности посещать школы и университеты. Вместо этого мальчики и девочки, юноши и девушки, пытались подражать старшим, учиться на их примере. Во время отдыха старшие родичи передавали свои знания младшим, облакая это в форму сказок и легенд. Некоторые из этих знаний дошли и до нас.

Интерактив «Заяц, лиса, волк».

Слайд 3

Дорогие друзья! Поднимите руки, кто из вас хоть раз видел в дикой природе (не в зоопарке!) живого зайца? Лису? Волка?

(Учащиеся поднимают руки. Едва ли этих рук будет много. Возможно, что руки не поднимет никто).

А теперь попробуйте охарактеризовать этих животных, что вы можете сказать об их повадках?

(Учащиеся без труда характеризуют животных. Заяц – косой, трусливый и быстро бежит. Лиса – хищная и хитрая. Волк – хищный, опасный, но не очень умный. И так далее.)

Ребята, давайте задумаемся, что сейчас произошло. Вы привыкли жить в условиях цивилизации, большинство из вас ни разу не видели этих животных в естественной среде обитания. И, тем не менее, вы легко воспроизвели охотничий опыт своих далеких предков. Откуда вы все это знаете? Конечно же, из сказок. Вы все еще уверены, что сказки – это всего лишь забава?

Традиционные и современные сказки.

Слайд 4.

Именно сказки лежат в основе многих популярных сегодня фильмов и книг. Правда, в школу чародейства и волшебства юные волшебники добираются теперь на поезде. А герои «Звездных войн» вместо меча-кладенца и коня богатырского используют лазерный бластер, световой меч и гиперпространственный звездолет.

Однако под всеми этими модными современными одежками скрывается все тот же старый добрый сказочный сюжет. Какова же структура этого сюжета? И какие исторические реалии лежат в основе сказочных приключений? Давайте попробуем с этим разобраться.

Шаг за порог.

Слайд 5.

(Вопрос: с чего начинается любая сказка? Слушаем ответы учащихся).

Сказка – это всегда путешествие. Традиционное начало русских сказок: Иван-Царевич отправляется Тридесятое Царство за потерянной невестой.

Английская сказка: Алиса забегает в кроличью нору и оказывается в Стране Чудес.

Властелин колец: Бильбо и Фродо Бэггинсы покидают милый и уютный Удел, и отправляются в путешествие. Гарри Поттер уезжает в Хогвартс, и так далее.

Все эти герои покидают родной, привычный дом и оказываются в большом, полном опасностей мире. Именно с этого начинается почти любая сказка и это не случайность. Для древнего человека весь окружающий мир делился на две совершенно определенные части. Первая – родной дом, родное поселение. Здесь живут твои близкие, родичи и друзья. Здесь тебе покровительствуют дружественные боги и духи предков. Здесь царит мир и порядок.

За границей родного края начинается чужая, полная опасностей земля. Дремучие леса и быстрые реки, крутые горы и буйные ветры. Здесь господствуют враждебные племена, злые колдуны и кровожадные чудовища. Здесь не придут на помощь родичи и друзья, а боги родного очага не смогут оградить от злой магии.

Главному герою приходится полагаться лишь на собственную силу, ловкость, отвагу и находчивость. Он должен найти новых друзей, победить злодея и спасти любимую. По ходу сказочных приключений меняется и сам главный герой. В начале сказки он молод, наивен, робок и даже глуповат. В конце сказки он зрелый, мудрый и храбрый. Главный герой обретает себя и утверждается в глазах окружающих.

Обряд перехода (Слайд 6)

Многие ученые считают, что в основе сказочных сюжетов лежат реальные обряды посвящения (инициации), существовавшие у древних народов. Вступая во взрослую жизнь, юноши должны были доказать свою храбрость, свои навыки и свое право быть

полноценными членами общества. Чаще всего, от них требовалось совершить подвиги на охоте или на войне. В некоторых случаях, юноши должны были совершить опасное путешествие. Все это похоже на сказочный сюжет — не правда ли?

Иногда обряды инициации были очень жестокими. Юношей запугивали, подвергали ритуальным пыткам, морили голодом и холодом. Такая жестокость вовсе не была бессмысленной. Во-первых, это являлось неплохой подготовкой к тем страданиям и лишениям, который были неизбежны в жизни древнего охотника и воина. Во-вторых, в таких обрядах был заложен глубокий магический смысл. В результате обряда молодой человек как бы умирал в качестве мальчика и возрождался в качестве мужчины и воина. Как правило, после прохождения подобных ритуалов молодой воин получал новое имя. Можно предположить, что именно такие обряды, символизировавшие магическую смерть и возрождение, послужили основой для сюжетов, в которых сказочный герой спускается в мир мертвых и возвращается оттуда, обретя силу, мудрость, либо какой-то магический артефакт.

Задание 1 команде:

С какой платформы отправляются в Хогвардс герои сказки Д. Роулинг «Гарри Поттер»?

А) $9 \frac{1}{2}$

Б) $7 \frac{1}{3}$

В) $9 \frac{3}{4}$

Ответ: В) $9 \frac{3}{4}$

Задание 2 команде:

Где располагался вход в волшебный мир Нарнии?

А) в кроличьей норе

Б) в шкафу

В) в пещере

Ответ: Б) в шкафу

Волшебный вестник.

(Слайд 5: Иллюстрация Н. Кочергина «По щучьему веленью»)

Сказочник: Во многих сказках в начале повествования появляется некий волшебный вестник, который как раз и призывает главного героя совершить путешествие. Так, в сказке про Гарри Поттера в качестве вестника выступает сова, приносящая приглашение из школы Хогвардс. А во вселенной «Звездных войн» такими вестниками можно считать дроидов, передавших юному Люку послание принцессы Леи.

Иногда волшебный вестник наделяет главного героя магическим артефактом или сверхспособностями. Так, например, змеиная царица Скарапея одаривает своего спасителя волшебным кольцом. А волшебная Щука дает Емеле способность исполнять любые желания.

В некоторых сказках волшебный вестник не одаривает, а наоборот — наказывает главного героя. В качестве примера давайте вспомним сказку «Путешествие Нильса с дикими гусями». Она начинается с того, что жестокий мальчик Нильс обижает старого гнома. В наказание гном уменьшает до крохотного размера самого Нильса. Чтобы вернуть себя прежнего, Нильсу необходимо найти гнома и выпросить у него прощение.

Большой мир.

(Слайд 6: Картина С. Боттичелли. «Весна»)

Ведущий: Итак, наш герой покидает отчий дом и оказывается в Большом мире. Как же устроен этот мир? Согласно древним представлениям, наш мир разделен на три части: верхний, средний и нижний. Верхний, небесный мир — это обиталище богов и героев. Это мир света, доброты и гармонии.

Срединный, земной мир населен людьми, животными, а также разнообразными магическими существами. Как добрыми, так и злыми.

Нижний, подземный мир, является миром мертвых, а кроме того, обиталищем древних чудовищ, называемых иногда «хтоническими» (от греч. «хтонос» - «земля, почва»). Эти чудовища существовали задолго до Сотворения мира, воплощая в себе изначальные силы природы и первозданный хаос. После того, как боги сотворили мир, они изгнали чудовищ под землю. Традиционным обликом таких чудовищ является облик волшебного змея или его ближайшего родственника — дракона.

Сказочник: Однако не будем пугаться. Мир мертвых – это не всегда мир злобы и страха. Это еще и мир мудрости, мир мрачной красоты и волшебства. Недаром во многих сказках герой спускается в мир мертвых, дабы обрести знание, силу, или какой-нибудь магический артефакт. Зачастую такой артефакт герой получает из рук мертвого родича. В качестве примера можно вспомнить Конька-Горбунка, которого дарит главному герою его умерший отец. Вообще, идея постоянной связи мира мертвых с миром живых, идея постоянного присутствия мертвых предков в реальной жизни была очень характерна для древнего человека.

Мировая Ось.

Ведущий: Итак, мы имеем три мира: верхний, средний и нижний. Эти миры соединены между собой единой Мировой Осью. В разных мифах и сказках Мировая Ось предстает по-разному: Мировое Дерево, Мировая Гора, Мировая Башня или Мировой Великан.

(Слайд 7: Мировой ясень Иггдрасиль : иллюстрация).

В качестве Мирового дерева мы можем вспомнить исполинский ясень Иггдрасиль, воплощающий вселенную скандинавских мифов. На вершине ясеня расположен Асгардт — город богов, которых скандинавы называли асами. Посередине

расположен Мидгардт — срединный мир людей. У корней дерева расположен Хель — мир мертвых и обиталище Мирового Змея.

(Слайд 8: Картина «Вавилонская башня» П. Брейгель Старший).

Сказочник: В греческих мифах и еврейской Библии мы видим идею Мировой Горы. У греков это Олимп, на вершине которого живут греческие боги. У евреев это гора Синай, на вершине которой пророк Моисей получает от Бога Десять заповедей. Присутствует в Библии и Мировая Башня — это, конечно же, знаменитая Вавилонская башня, которую неразумные люди пытались построить для того, чтобы добраться до Неба. Интересно, что именно идея Мировой Башни оказалась очень востребованной в современном фэнтези. Самым известным примером этого могут послужить Две Башни из «Властелина Колец». Две башни олицетворяют здесь два мира. Башня Гондора — мир света и добра. Башня Мордора — мир тьмы и страха.

Ну и наконец, самый редкий случай — Мировой Великан. Здесь мы можем вспомнить греческого Атланта, держащего на плечах небесный свод. Это самый известный и, пожалуй, единственный такой пример.

Волшебный помощник.

(Слайд 9: Картина В. М. Васнецова «Иван Царевич на Сером Волке»)

Ведущий: Вернемся к нашему герою. Он познает мир, странствует между мирами, побеждает врагов и собирает магические артефакты. Как правило, в этом путешествии он не один, его сопровождает волшебный помощник.

Образ волшебного помощника — это один из самых интересных и разнообразных сказочных образов. В русских народных сказках волшебными помощниками традиционно являются магические животные. Такой помощник сопровождает героя на протяжении всей сказки, как правило, в качестве ездового

животного: волшебного коня, волка, реже — волшебной птицы. По ходу сказочного повествования неоднократно подчеркивается тесная связь главного героя со своим помощником. Традиционный мотив — описание погони, когда главный герой верхом на своем помощнике спасается от преследователей. Волшебный помощник теряет силы, и главный герой начинает кормить его. Когда припасы кончаются, герой отрезает куски собственной плоти и скармливает их помощнику.

Сказочник: Кроме постоянного помощника у героя появляются помощники временные. Они помогают главному герою один раз, но в самый необходимый момент, как правило, в уплату за какое-то доброе дело.

«Вдруг летит ястреб; Иван-царевич прицелился: "Ну, ястреб, я тебя застрелю да сырком и съем!" -- "Не ешь меня, Иван-царевич! В нужное время я тебе пригожусь"».

В традиционных европейских сказках помощниками главного героя зачастую выступают второстепенные персонажи, наделенные какой-то одной удивительной способностью. Первый обладает громадной силой, второй - суперскоростью, третий - чудовищным аппетитом, четвертый способен повелевать стихией и так далее. По ходу сказочного повествования главный герой собирает команду таких вот «супергероев» и с их помощью преодолевает испытания. Вам это ничего не напоминает? Конечно же, это напоминает типичное кино про супергероев. Таким образом, мы вновь видим, как традиционный сказочный сюжет используется в современной массовой культуре.

Мудрый наставник.

(Слайд 10: Магистр Йода из «Звездных войн» : иллюстрация)

Ведущий: Часто бывает так, что герою, для прохождения сказочного сюжета, недостаточно одного лишь волшебного помощника. Тогда он вынужден обратиться к мудрому наставнику.

Задача наставника - научить героя законам сказочного мира, показать сильные и слабые стороны главного злодея, с которым герою предстоит сразиться. В некоторых случаях наставник дарит герою магические артефакты: волшебное оружие, коня и тому подобное.

В русских народных сказках типичным мудрым наставником является Баба-Яга.

(Фрагмент «Избушка Бабы Яги» из мультфильма «Сестрица Аленушка и братец Иванушка», режиссер О. П. Ходатаева, 1953 г.).

(Слайд 11: Картина «Баба Яга» А. Емельянов)

Персонаж этот древний и очень сложный. На первый взгляд, Баба-Яга — это злая ведьма. Она занимается черной магией, похищает детей, не брезгует даже людоедством. Вместе с тем, она охотно помогает главному герою, причем делает это бескорыстно, а иногда даже в ущерб себе, рискуя навлечь на себя гнев главного злодея.

Сказочник: Баба-Яга может повелевать силами природы, подчинять себе диких животных и птиц. Особый интерес вызывает место проживания Яги. Это избушка в глубине леса, стоящая на неких столбах (курьих ножках), не имеющая при этом ни окон, ни дверей. Перед нами не что иное, как описание древнего погребального обряда. Именно в таких избах древние славяне хоронили своих умерших.

Получается, что образ Бабы-Яги — это искаженный образ языческой богини, связанной с силами природы и миром мертвых. А поведение главного героя при встрече с Ягой — это типичный языческий ритуал. Вначале герой произносит магическую формулу - «Повернись ко мне передом, а к лесу задом» - и входит в избушку. В некоторых сказках, герой смазывает дверные петли, чтобы они не скрипели. Иными словами, совершает жертвоприношение. После этого герой ест приготовленную Ягой пищу, усиливая тем самым их

магическую связь. И наконец, совершив все необходимые ритуалы, герой получает от Яги требуемую помощь.

Ведущий: Внимание, ребята! Мы предлагаем вам собрать свою коллекцию магических артефактов.

(Ведущий раздает командам 2 комплекта карточек с заданием «Найди соответствие между артефактами и сюжетом»).

Магический артефакт	Сюжет
Игла	Кощей
Цветок	Дюймовочка
Клубок	Дорога
Крапива	Лебеди
Тыква	Карета
Сова	Гарри Поттер
Сапоги	Кот
Стрела	Лягушка

Новые друзья.

(Слайд 12: «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях»: иллюстрация Т. Мавриной)

Ведущий: Перед нами новый поворот сказочного сюжета. Пробираясь через сказочный лес, герой набредает на Большой дом, населенный молодыми мужчинами. Эти мужчины, охотники, воины или даже разбойники живут общиной и называют друг друга братьями. Возглавляет общину старший из братьев, или, что бывает реже, старая женщина.

И снова в виде волшебной сказки мы видим реальные исторические события. Перед нами распространенный у многих народов обычай «мужских домов» или «мужских союзов». Суть этого обычая в том, что юноши, начиная с определенного возраста,

уходили жить в отдаленные специально построенные дома. Там они, под руководством старшего родича, обучались охотничьему и воинскому ремеслу, готовясь к предстоящему обряду посвящения. В таком вот доме и оказывается наш герой.

Поединок с чудовищем.

(Слайд 13: Картина К. Васильев. «Бой со змеем»)

Ведущий: Итак, пройдя через множество приключений, обретя нужные навыки и собрав все необходимые магические артефакты, наш герой приступает к главному испытанию — единоборству с колдуном, волшебным змеем или драконом. Зачастую, перед схваткой колдун превращается в дракона. Иными словами, кульминацией традиционной волшебной сказки является эпизод змееборчества или драконоборчества. Образ героя-драконоборца оказался настолько популярен, что смог утвердиться даже в христианской религии. Самым известным христианским драконоборцем является святой Георгий.

Давайте рассмотрим образ дракона более подробно. В науке существует версия, что этот образ люди придумали тогда, когда нашли кости динозавров. Звучит убедительно, но будет неправильно сводить историю драконов к одной лишь этой версии. Образ дракона намного глубже и сложнее.

Известно, что древние люди представляли всю окружающую природу как совокупность четырех стихий: земли, воздуха, огня и воды. Дракон является олицетворением этих стихий: он живет под землей, летает по воздуху, изрыгает огонь и воду. Иными словами, перед нами то самое древнее, хтоническое чудовище, воплощающее в себе первозданные силы природы.

Сказочник: Древний человек был слаб и беззащитен перед природой. Он пытался умиловить ее, придумывая себе существ, олицетворяющих природные силы. Люди поклонялись этим существам и даже приносили им человеческие жертвы. Именно

отсюда возникает популярный сказочный мотив: молодая девушка, отданная на съедение дракону.

Со временем человек накапливал знания и умения, создавал все более и более совершенные жилища и орудия труда. Он все больше и больше покорял природу. Отсюда возникает мотив героя, побеждающего древнее чудовище.

(Слайд 14: Иллюстрация из мультфильма «Как приручить дракона» (художники Кэти Алтери, Пьер-Оливье Винсент)).

Сегодня человек не только покорил природу, но и поставил ее на грань уничтожения. Современный человек боится не природы, а созданной своими собственными руками экологической катастрофы. Именно поэтому в современных сказках драконы все чаще вызывают не страх и ненависть, а восхищение и сочувствие. Современный дракон воплощает в себе не хаос и разрушение, а мощь и красоту первозданной природы. Убийство дракона — это не подвиг, а варварство. Современный сказочный герой все чаще и чаще отказывается воевать с драконом. И это хорошо.

(Аудиозапись фрагмента песни «Не время для драконов», группа «Pyrokinesis»)

Но не видно ни принцесс и ни сокровища,
А он и вовсе не похож на чудовище.
Последил за мной, как за дураком,
Тихо сел и грустно покачал головой дракон,
И он видом всем намекал о том,
Что и мне пора бы сдать доспех на металлолом.

Ведущий: Каждая волшебная сказка — это целый мир, мир приключений и испытаний. Это магическое пространство, в котором оживают исторические следы представлений древних людей о себе и о вселенной, следы народных поверий, обычаев и ритуалов. Сказочный сюжет будет популярен до тех пор, пока человек не перестанет стремиться к неизведанному.

