Устойчивой в процессе игрового конструирования может быть не только форма (как это было показано на предыдущих примерах), но и содержание, то есть, при неизменном содержании может меняться форма игрового действия. Рассмотрим следующий пример.

***ПРИМЕР 5:***

**СКАЗКА**

Характеристика содержания игры: Содержанием игры во всех приведённых примерах является определённый сюжет, чаще всего сказочный, но не во всех случаях это принципиально. По сути, во всех вариантах участники игрового действия занимаются тем, что быстро сочиняют и сразу же рассказывают (делая это по-разному) сказки, но во всех случаях это происходит в разных формах.

Конкретно сказки интересны и привлекательны для использования их в качестве игрового содержания тем, что дают большой простор для развития любой сюжетной линии, сказочные персонажи не ограничены в своих действиях рамками реальности, сказки почти всегда связаны с позитивными чувствами и пр.

Цели игры: Практически во всех приведенных вариантах можно говорить о том, что «сказочные» игры развивают:

1) фантазию и воображение,

1. внимание и память,
2. навыки активного слушания,
3. оригинальность, гибкость и быстроту мышления,
4. логику и навыки убедительного аргументирования,
5. актерские навыки,
6. навыки импровизации,
7. конструктивные отношения в коллективе.

Количество участников: От 2-3-х человек до 25-30-ти (при большем количестве участников возможно и желательно деление на подгруппы, иначе игра затягивается, теряя свою динамичность и интригу).

Возраст участников: Приведённые варианты целесообразно проводить с участниками, начиная с подросткового возраста.

Варианты игры:

**Сказка по кругу**

Участники игры сидят в кругу. Ведущий или любой из участников игры (по желанию, по выбору ведущего или остальных участников) начинает рассказывать сказку: «Однажды, много лет тому назад, в далёкой-далёкой стране …», «Жили-были …» и т.п. Сказав несколько фраз, он неожиданно останавливает рассказ (в том числе посреди фразы), и передаёт эстафету следующему (по кругу) участнику (можно передавать при этом какой-либо предмет, о котором, к примеру, и может сочиняться сказка). Участник, принявший эстафету, также говорит несколько фраз, после чего также передаёт эстафету дальше по кругу. Последний участник (им может быть тот, кто начинал сказку) логически завершает сказочное повествование.

При небольшом количестве участников можно сделать несколько кругов. Также, можно принять условие, по которому любой участник может закончить сказку (как вариант – тут же начав рассказывать другую). Можно также ограничить заранее сюжет какими-либо рамками, обозначив количество и состав персонажей, примерное содержание сказки и т.п.

**Сказка по кругу со словом**

Отличие от предыдущего варианта заключается в том, что всем участникам даются карточки (каждому по одной), на которых написаны различные слова. Желательно, чтобы эти слова с трудом встраивались в традиционный сказочный сюжет (синхрофазотрон, парадигма, функционал, орфография и т.п.). Игроки, рассказывая сказку, могут сказать только одну фразу и, самое главное при этом то, что в этой фразе обязательно должно быть то слово, которое написано на карточке. Задача остальных игроков – определить это самое слово. То есть это слово необходимо таким образом «встроить» в сюжет и в сказанную фразу, чтобы оно «смотрелось» там естественно.

**Сказка наоборот**

В данном варианте участники игры также рассказывают сказку, но … наоборот (имеется в виду последовательность сюжетных действий): первый (в кругу) участник рассказывает окончание сказки (несколько завершающих сказку фраз); второй рассказывает то, что было незадолго до окончания сказки и т.д. Соответственно, последний рассказчик представляет самое начало сказки.

Желательно, чтобы кто-то из организаторов или участников игры вкратце записывал сказанное участниками. Это необходимо для того, что затем, по завершению игры, в обратной (то есть, в нормальной) последовательности прочитать то, что получилось, выявив таким образом тех, кто нарушил обратную логику сказочного повествования.

Результатом такого сказочного рассказа наоборот зачастую бывают довольно забавные сюжеты, связанные, как правило, с нарушением обратной логической последовательности.

**Сказка в кругу**

Игра проводится по форме «Мяч в кругу»: ведущий начинает сказку и, сказав несколько фраз, перебрасывает мяч какому-либо участнику игры, который продолжает. То есть рассказчики меняются не по кругу, а в произвольной последовательности, что делает развитие сюжета более неожиданным. От игроков здесь требуется максимум импровизации и быстроты воображения.

**Пинг-понг-сказка**

Игра проводится по форме «Пинг-понг». То есть принципиальное отличие от предыдущего варианта заключается в том, что игроков всего двое. Следовательно, требуется ещё больше импровизации и скорости «сказочного» мышления.

**Коллективная сказка**

Игра проводится в кругу. Каждому участнику даётся лист писчей бумаги и ручка. На своих листах участники пишут начало какой-либо сказки. Через какое-то время (например, 30 секунд), отмеряемое ведущим игры, игроки одновременно передают свои листы соседям слева, которые продолжают их истории. Ещё через какое-то время вновь передают, в свою очередь, принимая листы от соседей справа. И так до тех пор, пока листы со сказками не вернутся обратно (по кругу) к тем, кто писал начало сказок. Начинавшие сказки, дописывают их, после чего все сказки зачитываются.

Чаще всего в результате получаются крайне забавные тексты. Связано это с тем, что участники ограничены во времени и не успевают прочитать всё, написанное их предшественниками, ориентируясь только по последним нескольким словам. Кроме того, темп написания очень высокий, что также влияет на конечный результат. Важно оговаривать при этом определённые правила: в сказках не должно быть пошлости, грубых слов и т.п.

**Комиксы**

Участникам выдаются листы бумаги, заранее расчерченные на небольшие прямоугольники по количеству игроков. Данные листы – это заготовки для будущих комиксов с сюжетами различных сказок. Участникам задаётся какая-либо тема: «Современный Колобок», «Сказка про то, как Петров опоздал на урок», «Сказочный сон директора школы», «Козёл и семеро волчат» и т.п. После того, как тема задана, каждый участник в первом прямоугольнике рисует (как умеет) простую картинку (с соответствующими надписями), на которой показывается начало сказочной истории. Нарисовав картинку, каждый игрок передаёт (по соответствующей команде ведущего) свой листок соседу слева (участники сидят в кругу), взяв, в свою очередь, листок у соседа справа и т.д. (подобно тому, как это описано в предыдущем варианте). Время для «написания» каждой картинки ограничено. Когда листки с «комиксами» возвращаются обратно к тому, кто их начал, участники могут поделиться впечатлениями о том, что получилось, повесить все листы на какой-либо общий стенд и т.п.

**До и после сказки**

Участникам игры (группам или отдельным игрокам) даются (по жребию, на выбор или игроки выбирают сами) какие-либо известные сказки: «Красная шапочка», «Золушка», «Спящая красавица» и другие, имеющие довольно развёрнутое содержание. Затем им предлагается сочинить и представить (в устной, письменной или театрализованной форме) свои варианты того, что могло произойти с героями сказки до её «официального» начала и после «официального» завершения.

Участникам могут быть предложены как разные сказки, так и одинаковые. В последнем случае интересно будет сравнить получившиеся варианты (насколько они одинаковы или различны), а также проще будет оценить эти варианты (если игра предполагает соревнование).

**Сказочные ассоциации**

Проводится в форме известной игры «Ассоциации». Содержание игры ограничено «сказочными» рамками. То есть игроками в качестве образов могут использоваться только герои известных сказок и мультфильмов. При этом возможна дополнительная конкретизация: «Если это герой русских народных сказок, то какой?».

**Именная сказка**

Принципиальное отличие данного варианта от многих предыдущих вариантов («Сказка по кругу», «Сказка в кругу», «Пинг-понг-сказка») заключается в том, что здесь игроки, озвучивая «свою» сказочную фразу (или несколько), обязательно должны упомянуть какого-либо сказочного героя, которого зовут так же, как и игрока, придумывающего данный фрагмент.

Пример:

Лена – *Жила-была в тёмном лесу белочка Леночка, которая однажды, собирая орехи, вдруг* ... (передаёт игровую эстафету)

Серёжа - ... *увидела волка Серёжу, который сидел у дерева и плакал*. и т.д.

Для педагога, организующего игру, и для самих участников будут интересны как образы, которые подбирают игроки под свои имена, как и то, каким образом эти образы, герои сказок взаимодействуют в ходе развёртывания сказочного сюжета.

В качестве вариации данной игры можно предложить участником обменяться именами (по жребию или сознательно). Тогда, сочиняя сказку, игроки будут рассказывать о героях, носящих имена своих товарищей, подруг, коллег, результат чего может быть самым разным, но, так или иначе, в немалой степени способным определять динамику развития межличностных отношений в группе.

**Сказка про реальность**

Участникам предлагается сочинять сказку про то, что их окружает в действительности: про себя, про знакомых, про свой город, школу, досуговый центр и т.п. Форма проведения такой игры может быть самая разная: «Сказка по кругу», «Сказка в кругу», «Пинг-понг-сказка», «Коллективная сказка», «Комиксы» и пр. Но, необходимо обратить внимание участников игры на то, что это всё-таки должна быть сказка, следовательно, в ней должны происходить чудеса, герои сказки могут обладать какими-либо сказочными способностями и т.д.

В этой игре довольно чётко проявляются фантазии и мечты участников (хотя, конечно же, необходимо при этом учитывать возраст участников, уровень развития группы, отношения в ней, нюансы конкретной околоигровой ситуации и пр.).

**Подвижная сказка-повторялка**

Каждый участник, рассказывая свой фрагмент сказки, должен показать какое-либо движение (или несколько движений), которыми он подкрепляет свой рассказ. Движения могут быть как фиксированными (то есть относиться к определённым ключевым словам, часто повторяющимся в сказке), так и свободными (то есть игроки сами решают, как они изобразят тот или иной фрагмент в сочиняемом тексте).

Ведущий игры (в том числе совместно с участниками) может заранее подобрать и предложить набор движений к определённым, часто повторяющимся словам. В этом случае все следят за тем, чтобы, при использовании в своём рассказе определённых слов, участники обязательно сопровождали их соответствующими движениями. Можно также вообще заменять слова этими движениями.

Можно также провести и сценический вариант этой игры, когда ведущий читает какой-либо текст, а участники (все вместе или по отдельности) показывают соответствующие движения. Либо сказка может рассказываться по принципу сказки «В доме, который построил Джек», тогда участникам придётся много раз повторять одни и те же движения при повторе определённых строчек текста.

В таком варианте игра проходит значительно динамичнее и веселее, развивая зрительную память, остроту внимания, актёрские и коммуникативные навыки, креативность и др.

**Сказка из десяти слов**

Участникам выдаются карточки, с написанными на них словами (желательно, чтобы эти слова трудно было встроить в сказочный сюжет). Далее могут быть различные варианты:

- Каждый пишет свой вариант короткой сказки с обязательным использованием данных слов (по правилам игры слова могут быть в произвольном порядке представлены в тексте или, наоборот, в строго определённой последовательности). Написав свои тексты, участники (или ведущий) зачитывают свои варианты. Побеждает сказка с самым оригинальным сюжетом.

- Участники по очереди рассказывают сказки, обязательно используя данные им слова. Соответственно, каждый последующий рассказчик должен стараться, чтобы его текст отдельными фрагментами не повторял предыдущие рассказы.

**Импровиз-сказка из десяти слов**

Главное отличие данного варианта от предыдущего состоит в том, что слова (написанные большими буквами на листах, чтобы их видели другие участники или зрители) по порядку показываются игроку во время того, как он рассказывает сочиняемую им на ходу сказку. Здесь от участников требуется максимум остроумия и импровизации.

**Импровиз-театрализация сказки**

Участникам игры раздаются карточки, на которых написаны их роли. Ведущий зачитывает заранее подготовленный отрывок из какой-либо сказки или специально для этого написанный сказочный рассказ. Участники, импровизируя и на ходу ориентируясь в сюжете, обыгрывают свои роли.

Если группа большая и не всем хватает важных ролей, то можно разбить группу на несколько микрогрупп и прочитать разные сказки, или же всем микрогруппам зачитывать текст одной и той же сказки, сравнивая и оценивая оригинальность показанных импровиз-театрализаций.

**Сказка через стекло**

Одному или нескольким участникам ведущий говорит название сказки (так, чтобы не слышали остальные участники). Эту сказку (разумеется, она должна быть известна всем игрокам) они, не используя слов и звуков (только движения, жесты и мимика), должны показать остальным участникам, чтобы те смогли определить название сказки.

Чтобы внести в игру элемент соревновательности, можно разделить группу на две команды – в этом варианте ведущий фиксирует то, какая из команд быстрее определит сказку по показанной пантомиме.

**Сказочный стоп-кадр**

Участникам игры или микрогруппам даются карточки с написанными на них названиями сказок или описанием каких-либо ключевых моментов из известных всем сказок. Задача участников заключается в том, чтобы придумать и показать «кадр» из этой сказки так, чтобы остальные (или игровое жюри) смогли определить показанную сказку или фрагмент. То есть, в отличие от предыдущего варианта, участники не могут даже двигаться.

Можно заранее сфотографировать на цифровой фотоаппарат все стоп-кадры и показать эти кадры остальным (на экране компьютера или через проектор), чтобы они попытались определить.

**Импровиз-озвучивание сказки**

Группа делится на две команды. По числу игроков в каждой команде выдаются карточки с написанными на них ролями сказочных героев. Роли парные, то есть, если в одной команде есть роль «Иван-Царевич», то и в другой команде такая роль должна быть. Одна команда – это те, кто показывает. Вторая команда – это те, кто озвучивает показываемое. При этом те, кто озвучивает, заранее не знают, что именно они увидят. То есть, «показывающим» даётся текст сказки (или они сами её сочиняют) и они в течение непродолжительного времени инсценируют эту сказку (без слов и звуков). Затем они показывают свою инсценировку, а участники второй команды сразу же, ориентируясь на показываемое, озвучивают сказку.

Команды могут по очереди показать и озвучить подготовленные инсценировки – в этом случае можно будет оценить их и определить (по соответствующим критериям) команду-победительницу.

Также участники могут на ходу озвучивать фрагменты из мультфильмов и художественных фильмов, отыгрывая при этом какие-либо роли, данные им ведущим игры. Например, мультфильм про Чебурашку необходимо озвучить, как мелодраму, боевик или триллер и т.п.