

**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".**

---

- **Жили-были.** Создаем сказочное пространство. (Каждая сказка начинается с вводных слов "давным-давно", "жили-были", "в тридесятом царстве").
- **Особое обстоятельство** ("умер отец", "солнце исчезло с небосклона", "дожди перестали лить, и наступила засуха").
- **Запрет** ("не открывай оконца", "не отлучайся со двора", "не пей водицы").
- **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).
- **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 уходит из дома, превратившись в козлика после того, как запрет нарушен).
- **Появление друга-помощника** (серый волк, кот в сапогах).
- **Способ достижения цели** (это может быть полет на ковре-самолете, использование меча-кладенца и т.п.).
- **Враг начинает действовать** (змей похищает царевну, колдунья отравляет яблоко).
- **Одержание победы** (разрушение злых чар, физическое уничтожение антагониста — Змея, Кощея Бессмертного, победа в состязании).
- **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).
- **Герой спасается от преследования** (прячась в печку, превращаясь в кого-то или с помощью волшебных средств и преодолевая огромные расстояния).
- **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.
- **Герой выдерживает испытание дарителя** (все очевидно).
- **Получение волшебного средства** (оно может передаваться, изготавливаться, покупаться, появляться неведомо откуда, похищаться, даваться дарителем).
- **Отлучка дарителя** (Баба яга отпускает с миром, волшебник исчезает, дракон прячется обратно в пещеру).
- **Герой вступает в битву с врагом** (иногда это открытый бой - со Змеем Горынычем, иногда состязание или игра в карты).
- **Враг оказывается поверженным** (в сказках антагониста не только побеждают в бою или состязании, но и изгоняют или уничтожают с помощью хитрости).
- **Героя метят** (метку наносят на тело или дают особый предмет - кольцо, полотенце, образок, он что-то забирает у поверженного врага).
- **Герою дают сложное задание** (достать перстень со дна моря; соткать ковер; построить дворец за одну ночь; принести то, не знаю что).
- **Герой исполняет задание** (а как же иначе?).

- **Герою дается новый облик** (частый прием -погружение в кипящую воду или горячее молоко, которое делает героя еще краше).
- **Герой возвращается домой** (обычно это происходит в тех же формах, что и прибытие, но это может быть и победный прилет на поверженном драконе).
- **Героя не узнают дома** (иногда вследствие произошедших с ним внешних изменений, наведенного заклятья, увечья, взросления).
- **Появляется ложный герой** (то есть тот, кто выдает себя за героя или присваивает себе его заслуги).
- **Разоблачение ложного героя** (это может произойти в результате специальных испытаний или свидетельства авторитетных лиц).
- **Узнавание героя.** (И тут обнаруживается подмена. Ложный герой с позором изгоняется, а нашего персонажа принимает в объятия любящая королевская чета)
- **Счастливый конец** (пир на весь мир, свадьба, пол царства в придачу).
- **Мораль** (какой вывод можно сделать из случившейся истории).

