



Ореккья Джулия на фею
Чудесным образом похожа:
Чем голова её белее,
Тем сердце чистое моложе.
(Бруно Тоньолини)

In cooperation with

Erickson

www.erickson.it
www.erickson.international

Giulia Orecchia
Original title: Le mille e una storia

© 2017, EDIZIONI CENTRO STUDI ERICKSON S.p.A., TRENTO (ITALY)
All rights reserved

ERC

40

31

48



Если бросить в пруд камень, по воде пойдут концентрические круги, вовлекающие в своё движение, на разном расстоянии, с различными последствиями, кувшинку и тростник, бумажный кораблик и поплавок рыболова. Предметы, существовавшие каждый сам по себе, пребывавшие в состоянии покоя или дремоты, как бы оживают, они вынуждены реагировать, вступать во взаимодействие друг с другом. [...] Так же и слово, случайно запавшее в голову, распространяет волны вширь и вглубь, вызывает бесконечный ряд цепных реакций, извлекая при своём «западании» звуки и образы, ассоциации и воспоминания, представления и мечты. Процесс этот тесно сопряжён с опытом и памятью, с воображением и сферой подсознательного и осложняется тем, что разум не остаётся пассивным, он всё время вмешивается, контролирует, принимает или отвергает, создает или разрушает.

Отрывок из книги Джанни Родари
«Грамматика фантазии» (М.: Самокат, 2016. С. 21)



Перед вами набор для развития фантазии.

Вы можете играть по предложенным правилам или придумывать собственные. Это просто: возьмите немного от одной игры, немного от другой, ещё что-нибудь от третьей — и истории можно создавать до бесконечности!

Помните: цель набора не в том, чтобы научить детей работать над развитием сюжета, грамотно писать школьные сочинения или же улучшить их речевые навыки. Основная задача игры — развить воображение.

Ваша фантазия и каждый раз новые, всё более увлекательные, правила сделают любую партию уникальной, и детям захочется возвращаться к игре снова и снова!

Набор подходит для любого возраста. Количество игроков зависит от вашего желания и компании. Игра не ограничена по времени: истории можно рассказывать столько, сколько захочется. Ваши идеи и фантазии неповторимы, а потому здесь нет победителей и проигравших, плохих и хороших рассказов.

Этот набор — отличный повод собрать вместе всю семью и весело провести время. Благодаря ему вы научитесь слушать друг друга, принимать чужие идеи, лучше узнаете своих близких. В атмосфере доверия и взаимоуважения каждый почувствует себя членом единой команды — значимым и незаменимым!

Джулия Ореккья | Giulia Orecchia

Тысяча и одна история

СОЧИНЯЙ, ФАНТАЗИРУЙ, РАССКАЗЫВАЙ!



ИГРА 1 «Потеря истории»

Вам понадобятся: плакат, 90 жетонов и мешочек.

Количество игроков: от двух.

Продолжительность игры: вы можете играть без ограничения по времени. Или же, чтобы игра шла быстрее, можете договориться, сколько минут будет выступать каждый.

Разложите плакат на столе или повесьте на стену.

Затем положите все 90 жетонов в мешочек и перемешайте. Начинает самый младший игрок. Он не глядя вытаскивает из мешочка три жетона с числами и ищет на плакате картинки с такими же номерами. Теперь он должен рассказать историю, опираясь на эти изображения.

Потом ход переходит к игроку справа от него: он тоже вытаскивает жетоны и придумывает историю, и так далее. Игра продолжается до тех пор, пока не выступят все участники.

Варианты. Вы можете придумать одну историю вместе. В этом случае первый игрок выберет любую из своих жетонов, найдёт по номеру нужную картинку на плакате и расскажет начало, опираясь на изображение. Затем ход перейдёт к следующему игроку. Второй игрок продолжит развивать сюжет, используя свой жетон, и так далее. Игра закончится после трёх кругов, когда все используют свои жетоны.

Или же придумайте общее для всех начало истории. Затем пусть игроки вытаскают по три жетона, найдут на плакате нужные картинки и, опираясь на них, по очереди предложат свои варианты окончания рассказа.

ИГРА 2 «Загадочные карточки»

Вам понадобятся: 60 карточек.

Количество игроков: от двух.

Продолжительность игры: вы можете играть без ограничения по времени. Или же, чтобы игра шла быстрее, можете договориться, сколько минут будет выступать каждый.



Перемешайте колоду и раздайте каждому игроку по две карточки. Начинает самый младший игрок. Он должен рассказать историю, связав между собой полученные изображения. Что он видит? Как эти картинки связаны? После него второй игрок изучает свои изображения и выступает с новым рассказом, и так далее. Игра продолжается до тех пор, пока не выступят все участники.

Варианты. Попробуйте придумать одну историю вместе. В этом случае первый игрок расскажет начало, основываясь на своих двух карточках, затем остальные по очереди будут развивать сюжет, и последний игрок завершит повествование. Потом можно рассказать получившуюся историю в обратном порядке или изобразить её пантомимой.

Или же вытяните по пять карточек, а начало истории придумайте сообща. Теперь пусть каждый игрок предложит свой вариант окончания рассказа, опираясь на изображения.

ИГРА 3 «Карты острова и королевства»

Вам понадобятся: двустороннее игровое поле, 50 жетонов и мешочек.

Количество игроков: от двух.

Продолжительность игры: вы можете играть без ограничения по времени. Или же, чтобы игра шла быстрее, можете договориться, сколько минут будет выступать каждый.

Разложите игровое поле на столе. Затем отберите и положите в мешочек жетоны с числами от 1 до 50.

Первым ходит самый младший игрок. Он достаёт не глядя один жетон с числом и ищет на карте нужный номер: здесь начнётся его история. Затем он вытаскивает второй жетон: на картинке с этим номером повествование должно закончиться. Теперь нужно провести своих героев от одного места на карте до другого и рассказать историю об их путешествии.

Следующим ходит игрок справа: он тоже достаёт два жетона и готовит рассказ. И так далее, пока все игроки не выступят со своими историями.

Варианты. Разложите на столе карту острова. Затем каждый игрок должен придумать своего персонажа и познакомиться с ним остальных, рассказав о том, как его зовут, чем он занимается, где живёт и прочее.

Вы можете усложнить правила. Пусть игроки вытянут по одной карточке и каждый придумает героя, основываясь на своих ассоциациях с полученной картинкой. Затем нужно положить в мешочек жетоны с числами от 1 до 50, достать два номера и найти соответствующие объекты на карте. Теперь игроки должны по очереди рассказать, с какими приключениями столкнулся их персонаж, добраясь от одной точки на карте до другой.



КАК ЕЩЁ МОЖНО ИГРАТЬ

Фантазируйте и меняйте правила по своему усмотрению! Выстраивайте игру как угодно, преследуя главную цель — развить творческое мышление, создавая истории из случайных деталей.

Ведите повествование от лица вымышленного героя — марсианина, журналиста или другого персонажа. Тяните больше карточек или жетонов. Вместо рассказа рисуйте картинки. Записывайте истории, укладываясь, например, ровно в сто слов. Договоритесь о жанре ваших произведений. Что это будет: детектив? А может, фантастическая повесть? Введите ограничение по времени на рисунок, рассказ или сочинение.



Состав набора

Составляющие набора могут использоваться в играх по отдельности или вместе.

Плакат. Тяните жетоны с числами и находите нужные объекты на плакате. Задумайтесь: что общего между этими картинками? Удивительные сочетания подскажут вам новые сюжетные линии.



Карты острова и королевства. С их помощью вы перенесётесь в воображаемый мир и сможете в деталях представить маршрут своих героев. Рассматривайте карты и ищите новые пути!



Карточки. Эти карточки полны тайн и загадок. Подумайте, какие мысли, чувства и ассоциации они вызывают, — это поможет каждый раз истолковывать их по-новому. Ищите вдохновение в иллюстрациях, придумывая новых героев и описывая их приключения.

