

42. Merton R. K. The sociology of science : theoretical and empirical investigations / R. K. Merton. – Chicago : Wiley, 1973. – 605 p.
43. Newman S. A note on complex systems / S. Newman // J. Theor. Biol. – 1970. – Vol. 28. – № 5. – P. 411–413.
44. Rogers C. R. Towards a more human science of the person / C. R. Rogers // J. of Humanistic Psychology. – 1985. – Vol. 26 (3). – P. 7–24.
45. Rosenberg A. The Structure of Biological Science / A. Rosenberg. – N-Y. : Cambridge Univ. Press, 1986. – 280 p.
46. Sattler R. Biophilosophy : analytic and holistic perspectives / R. Sattler. – B. : Springer-Verlag, 1986. – 281 p.
47. Wilson E. O. Sociobiology : the new synthesis / E. O. Wilson. – Cambridge : Belknap Press, 1975. – 697 p.

УДК 821.163.2:372.8

**Божинова К. Г.,**  
докторант,  
Пловдивський університет “Паисий Хилендарський”  
(Болгарія)

## **СЪЧИНЕНИЕ ПО АНАЛОГИЯ – СЪЗДАВАНЕ НА ПРИКАЗКИ В ПЕТИ КЛАС**

Създаването на приказка са сред най-творческите варианти на съчинението по аналогия.

В учебника по литература за пети клас, издателство “Булвест 2000” / Мария Герджикова, Олга Попова и Стоймира Георгиева [1], София, 2006 г., в раздела “Да можем добре да говорим и пишем” са дадени особеностите на трите основни типа текст: съчинението описание, повествование и разсъждение. Към повествователния текст се дават интересни и функционални задачи за съчинение по аналогия – продължение на приказка, подредба на разместени епизоди, откриване на приказните поуки, съчиняване на нова случка с нов участник или променено място на действие.

Представени са три начина за създаване на приказка.

Първият насочва учениците към следване на **определен модел** (по Владимир Пропп – “Морфология на приказката” [2]). За да се съчини приказка, подобна на фолклорните, е необходимо да се познават особеностите им – постройката на този жанр и ролите на героите. За тази цел в сферата на актуализацията се отговаря на следните примерни въпроси:

– Как започват тези приказки? Какво произшествие нарушава реда в живота на персонажите? /Как ще озаглавите вашата приказка? Каква беда ще сполети вашите герои?/,

– Кои са героите във вълшебните приказки? Какви роли изпълняват? /Кой ще бъде герой на вашата приказка – момче или момиче? Кой ще бъде вредител? Кой – помощник? Какво вълшебно средство ще подари помощникът на героя?/,

– Коя е причината героите да напуснат дома си и да тръгнат на път? /Защо вашите герои ще тръгнат на път?/,

– Къде се озовават героите? Какво е това пространство за тях? Как изглежда? /Къде ще попаднат вашите герои? Как ще изглежда мястото, където ще се озоват?,

– Какви прежеждия преживяват героите? Какви препятствия преодоляват? /Какви прежеждия ще преживеят вашите герои? Какви препятствия ще преодолеят?/,

– Как завършват фолклорните вълшебни приказки? /Как ще завърши вашата приказка?

– Другите два похвата за съчиняване на приказка са от книгата на Джани Родари “Грамматика на фантазията” [3].

Много важно условие за събуждане на въображението е **необичайното словосъчетание**. Така например заглавието на приказката “Шоколаденият път” от Джани Родари е такова словосъчетание, защото двете думи, от които е съставено, са твърде различни по значение. Самото словосъчетание е чудновато, странно, оксиморонно. Създава впечатление за нещо необикновено, вълшебно, тъй като такъв път може да съществува само в приказките. Тази приказка е вълшебна, но не следва модела на фолклорната вълшебна приказка.

Третият начин за създаване на такъв текст е онагледен отново с методите на великия приказник Джани Родари. Приказката му “Знаменитият валеж в Пиомбино” е друг похват за пробуждане на въображението. Разказаната история отговаря на въпроса: Какво би станало, ако над града се изсипе дъжд от бонбони? Въпросът е необичаен, странен, защото е насочен към фантастично явление. Ако се зададе такъв въпрос в официална обстановка или в сериозен разговор, той би бил неуместен. Но авторът показва, че когато се отговаря на такива **необичайни въпроси**, “се раждат” приказни истории.

Съчиняването на приказка, подобна на фолклорните, по модел, е любимо занимание на петокласниците, посещаващи СИП, от ОУ “Райна Княгиня” с учител Нели Дамянова. Развитieto на езиковата – устна и писмена култура, образното, асоциативното и съпоставителното мислене превръщат децата в истински автори.

Още заглавията на текстовете насочват към сферта на вълшебните приказки – “Принцът и грифонът” – Емилия, “Вълшебната билка” – Спас, “Момъкът и царицата” – Даниела, “Юнакът и вълшебният рог” – Даниел, “Смелият дърводелец” – Иван, “Храбрият селянин” – Атанас, “Тримата разбойници”. Три работи са без заглавия, но по главни герои (обикнат начин на озаглавяване) можем да им дадем следните работни заглавия: “Умният котарак” – Мария, “Смелите братя” – Радостина, и “Заклучената принцеса” – Красимира.

Момчетата преимуществено избират по-романтичните, фантастичните мотиви, докато момчетата наблягат на преодоляването на препятствията и изтъкване на юнака и от битовата сфера.

Децата свободно подреждат визуализираните ключови приказни епизоди (от нарисуваните си карти с ключови думи):

1. “Имало едно време...” – представяне на героите.
2. Нарушаване на реда – вредител.
3. Героят тръгва на път – герой.

4. Получаване на вълшебна средство – помощник.
5. Героят преодолява препятствия – битка.
6. Ликвидиране на бедата – хармония.
7. Завръщане у дома - героят не е разпознат.
8. Фалшивият претендент е победен – състезание.
9. Хармонията е възстановена – щастлив край.

Героите в детските приказки са типични за вълшебния приказан свят, с осъвременени имена, представи – “един много красив принц Адрейнт – двадесетгодишен, с тъмнокафява коса, вечно бодри зелени очи и средна кожа”, “Каин – момче – бедно, но добро, гордост на самотната си майка”, “момък, който живеел на края на селото”, “много, много отдавна в един град, в едно кралство Аксус, в малка къщичка живеели сами брат и сестра” /стесняване на хоризонта с усещане за отдалечеността на приказното време/, “един упорит дърводелец, готов на всичко за дъщеря си”, “беден селянин в ковачница работел”, “тримата разбойници – бедни – затова крадели” /наивно по детски обяснение, но и тъжен социологически извод/, “един пухкав рижав котарак живеел в охолство, но не го пускат навън”, “двама братя живеели на края на селото, били много смели” /асоциация с битовите конфликти – “затова пък един човек много им завиждал”/, “една невероятно красива принцеса Елена”.

Физическата красота е съчетана с духовната при героите протагонисти. При битовите взаимоотношения изпъкват нравствените добродетели на персонажите.

Установеният ред се нарушава от различни вредители: “грамаден грифон” /митическо крилато чудовище с глава на орел и тяло на лъв/, майката е тежко болна, три препятствия за женитба за “много хубавата царица” – да убие триглава ламя с вълшебен меч, преминаване през лабиринт, избиране на един ключ от дванайсет, за да се отключи замъкът на царицата, “до кладенеца за вода – грамадна ламя – зелена, грозна, страшна, с черни рога, само един от тях – бял, отнася сестрата незнайно къде”, “един змей отнесе в пещерата си дърводелската дъщеря”, “огромен великан взел трите царски дъщери”, “изчезнала короната на краля”, “осемгодишно момче, с чипо носле, с разрошена коса, с добри очи, но не и душата му – всеки ден закачал котарака”, “един човек много завиждал на двамата много смели братя в селото”, “красивата принцеса се пази в много висока кула от шестглава ламя, трима великани и една свирепа, грозна хиена, която има вместо опашка – глава”.

Героите антагонисти са физически огромни, страшни и грозни, често са с нечовешки форми и размери. Магическите приказни числа се мултиплицират – триглава, шестглава ламя, трима великани, дванадесет ключа. Вредителите, нарушаващи установения ред, могат да се обособят най-общо в две групи – хтонични чудовища и представящи физически и нравствени препятствия по пътя на героя/. Чудовищата са предимно от българската митология – змей, ламя – в мъжко-женските им варианти, и от старогръцките митове – грифон, хиена, лабиринт /като демонично пространство/. Препятствията от различно естество се появяват по пътя на героя /тежко болната майка, липсата – изчезването на кралската корона, неприятните закачки на палавото момче към котарака/. Застрашени по правило са най-свидните, най-красивите, най-скъпите хора в приказките – майката, единствената дърводелска

дъщеря, “много хубавата царица”, трите царски дъщери, “красивата принцеса”, сестрата, двамата много смели братя. Тези герои са в две социални сфери – управляващата /аристократичната/ и битовата, но са винаги открояващи се.

Формулата “героят тръгва на път” е представена многоаспектно: “Принц Андрейнт един ден решил да се ожени, защото му било дотегнало да е сам. Взел разрешение от родителите си и тръгнал на път”, “За да излекува майка си, Каин следвал съвета на един възрастен човек с дълга бяла брада и тръгнал да търси чай от вълшебната билка в омагьосаната гора”, “Братът тръгнал да търси отвлечената си от страшната ламя сестра”, “Царят търсел най-храбривия момък, за да освободи трите царски дъщери от отвлеклия ги огромен великан, селянинът се явил при царя и тръгнал да търси великана”, “Тримата разбойници постоянно се местили от място на място, най-малкият обещал на краля, че ще намери откраднатата му корона”, “Умният котарак на тавана чрез светлината зад шкафа видял надпис на осветена врата: “Пожелай си къде искаш да отидеш и ме отвори”, а на гърба ѝ: “Когато искаш да се прибереш, чукни три пъти на дърво”, “Смелите братя решили да отидат в гората, за да намерят чудовището. Вървели една седмица, после още една...”, “Един момък веднъж казал, че ще намери входа на замъка от сапфири и диаманти”.

Само в две приказки от десет (0.2 %) учениците накратко са описали тръгването на героя на път. Текстове дори прескачат този момент “Един момък мечтаел да се ожени за царицата, но можело само ако преодолее три препятствия... Така и направил”. Сливат се епизодите с вълшебния помощник и препятствията, дори този момък се справя и без фантастична помощ. Смелият дърводелец също поръчал на ковача меч, с който убил змея и освободил дъщеря си. Не се нарушава усещането за вълшебна приказка, защото основните моменти са спазени, въпреки че не са описани подробно.

Решенията си за пътуването героите вземат веднага: “един ден”, “тръгнал да търси”, “решили да отидат”, “веднъж казал”. Проявяват се като храбри, смели, решителни и безстрашни, готови на всяка цена да се притекат на помощ на нуждаещите се. Продължителността на пътя е указана само в една работа: (0.1 %) – “вървели една седмица, после още една” – с повторемостта на времевите маркери се постига приказното безкрайно протяжно време, подчертава се трудността на намирането на вредителя и освобождаването на съкровището – в прекия или в преносния смисъл.

Детската фантазия е най-необозрима при получаването на вълшебното средство – помощник – за героя, за да се справи с препятствието: “Андрейнт взел най-бързия кон – млад и бял”, “За да излекува майка си, Каин следвал съвета на един възрастен човек с дълга бяла брада и тръгнал да търси чай от вълшебната билка в омагьосаната гора, но не знаел накъде да върви. На един кръстопът видял старица, която продава ябълки. Тя му дала едно шарено пиле – накъдето полети, натам е пътят”, “Момъкът убил триглавата ламя с вълшебен меч, за да спечели царицата”, “Братът тръгнал да търси отвлечената си сестра с меч, лък и стрели. До кладенчето видял чуден бял рог /счупил се от ламята/, от сълзите на момчето върху вълшебния предмет се явила красива жена Оракул, която щяла да му изпълни три желания”,

“Смелият дърводелец поръчал на ковача меч”, “За храбростта си смелият селянин получил от чорбаджията си специален меч – от златни и скъпоценни камъни”, “Лампа джин помогнала на най-малкия разбойник в двубоя с ламята”, “Умният котарак чрез светещата врата влиза в една вековна гора”, “Смелите братя в гората видели една изоставена къща, отворили вратата, един мъж ги поканил да влязат, нагостил ги по фантастичен начин /щракнал с пръсти и масата била готова/ и им дал вълшебен меч, боздуган и лампа, от която излизали оръжията”, “Една гледачка предупредила смелия момък за опасностите: всяко царство ще има змей с все повече глави, все повече морета и планини. Момъкът се поизплашил малко, но не се отказал. Гледачката била с него и му помагала по пътя”. Чисто човешкото качество на естествен страх пред огромни изпитания е подсилено с вълшебна помощ.

Помощниците са бели, силни, красиви коне, придвижващи героя по-бързо до целта. Каин получава от старицата с ябълките /символи на позанието и изпитанието – отзвук от приказката “Снежанка” на Братя Грим/ шарено пиле – също указващо с полета си вярната посока. Оръжията /боздуган, сабя, специален меч от злато и скъпоценни камъни/ са основен атрибут на двубоите, символ на юначество и средство за надмощие и победа над хтоничните сили. В две от приказките тези бойни атрибути излизат от вълшебни лампи /сабя от лампа джин/ – влияние от източните приказки. Светещата врата е преход към другия, вълшебния свят. Чудният бял рог /от ламята вредител/ чрез чудодейната сила на сълзите на братовата обич извиква красива жена Оракул, която изпълнява три желания. Преобладават вълшебниците старци, старица и гледачка като носители на мъдростта и магьосническите умения.

Героят преодолява препятствията чрез ожесточена битка. В гората като символ на неизвестното тайнственото и опасното най-често са злосторниците и се осъществяват двубоите. В тайнствената мистична гора “без звук”, където все едно, че някой постоянно го наблюдава принц Андрейнт влиза храбро и се сражава с грамадния грифон. Чудовището сякаш е от стомана и не усеща постоянните удари на юнака с меча. Човешката хитрост побеждава – “героят се скрил в едни храсти и докато съществото го търсело, той се мъчел да измисли какво да прави”. Природата помага на храбреца – “изведнъж заваляха красиви звезди, гората и грифонът изчезнали, всичко станало тъмносиво, с красиви мъглявини. Една група звезди се събрали и от тях се образувала приказана магьосница с коса – до земята, на вълни, лилава, светла, с черни очи и мигли – много дълги и извити като спирала, с устни – червени като роза, а вежди – много тънки и с цвета на косата. Била със златна рокля с много дълги и широки ръкави, с толкова дълга пола, че не се виждали обувките ѝ. Шапката ѝ била огромна и златна.” Представен е идеалът на дванадесетгодишните момичета за красавица добра помощница. Усмивката и благият ѝ глас издават и прекрасния ѝ характер. Помага на героя отново с романтичния красив атрибут на лилавата торбичка със златен прах, но с основния призив за вяра в собствените сили: “Вярвай в себе си и ще победиш!”. Избледняването на магията е описано отново много поетично: “В този миг звездите започнаха да се вдигат, синьото да изчезва, гората да се появява”. При продължаващия неравен двубой грифонът “ревал с тънък глас, но и необичайно и с гърлен звук”. Затова Андрейнт решава, че с магия

създадено чудовище може само с магия да се победи и затова потапя меча си във вълшебния син прах, който поръсва и земята. Веднага /обичаното приказно наречие за ставащо на часа, под влияние често на вълшебства или човешки силни качества/ "гората се озарила в слънчева светлина".

При това обстойно и образно описание на двубоя в приказката вълшебният помощник се появява в края на битката. Природата оживява: "Птиците запяха и животните се показаха". Бедата е ликвидирана и настъпва заслужената приказна хармония. Героят продължава по пътя си, готов за още препятствия и победи.

Намирането на вълшебната лековита билка не е свързано с битка с физически по-силни чудовища, но изпитва обичта, съобразителността и загрижеността на бедното, но добро момче, желаещо най-много да помогне на тежко болната си майка. В омагьосаната гора шареното пиле, дадено на героя от помощницата старица със "силен писък" отдръпва дърветата в непроходимия лес и открива "малка поляна, огряна от слънцето" с вълшебната билка.

Радващо е, че ученическите варианти са творчески и не спазват сякаш предложената схема за написване на фолклорна вълшебна приказка. Основните елементи от сюжета присъстват и това дава усещането за създаване на оригинални вълшебни приказки.

Преодоляването на изпитанията в детските приказки също са най-разнообразни.

Вълшебният меч помощник на момъка претендент за царицата се получава, ако се отгатне "една гатанка /интелектуално предизвикателство/. Второто препятствие е да се мине през лабиринт /символ от старогръцката митология на връщане към Центъра, към рая, самоосъществяване сред изпитания, инициация, обрезан преход от профанно към сакрално, животът като пътуване през трудностите и илюзиите на света – "Енциклопедия на традиционните символи" – Дж. К. Купър, София, 1993 г./ Трудността е да се намери верният път в лабиринта, иначе той се затваря. Третото препятствие е да се избере един от дванадесетте ключа /свещено приказно число/ и с него да се отключи замъка на царицата. С лаконичното изречение: "Така направил" се ликвидира бедата /препятствието/ и се възстановява хармонията.

Всеотдайният брат от "Юнакът и вълшебният рог" с помощта на чудния бял рог от ламята вредител и на чудодейната сила на сълзите на обичта достига до вълшебни помощници. Красавицата Оракул с помощта на чудотворните звукоподражателни думи: "Ам-ом-жа-га-ду-прах" отвежда героят при пленената му сестра – в бърлогата на ламята. С намерените по вълшебен начин лък, стрели и меч братът изстрелва три стрели в главата, сърцето и в корема на чудовището, но "сякаш само я погъделичкали". Подробно е описан двубоят между човека и неземното същество. Героят удря с меч в гърлото на звяра, но оръжието се счупва. Отново силата на чувствата помага. След като братът вижда сестра си безпомощна на земята, отронва втора сълза върху вълшебния рог и тогава, подтикната от благородната помощница Оракул "Убий ламята!", героят поваля чудовището. То се свива, прегърбва се и се строполява на земята, изгаря "в буйни пламъци" като нечиста сила. Щастливите брат и сестра се прегръщат и се върнали къщи.

Смелият дърводелец спасява похитената си дъщеря от змей отново чрез преминаване през лабиринт със зайци. Минава успешно зад тях и открива злосторника в пещерата /синонимен вариант на лабиринта – тайните тъмни човешки дълбини/. С меча, поръчан при ковача, бащата убива змея в сърцето – основен символ на жизнена енергия. Така е освободена дъщерята, бедата е ликвидирана и хармонията е възстановена. Героите се прибират щастливи у дома и “продължили нормално да си живеят като баща и дъщеря”.

Храбрият селянин тръгва да търси злодееца великан, отвлякъл трите царски дъщери. Открива го отново в пещера – типично приказно леговище за чудовищата вредители. Девоjkите се развикват от страх /описана емоционална реакция/. Момъкът пробожда със “специалния мечот златни и скъпоценни камъни” отново сърцето на звяра, който пада на земята. Храбрият селянин отвежда спасените моми в царството.

Интересна битка е описана между най-малкия разбойник и ламята, откраднала царската корона. Героят аутсайдер /набеден е за похищението/ е глътнат от чудовището и се бори вътре в нея “един ден”. Успява да излезе чрез вълшебното средство – лампата джин. “Десет минути” преди езекутирането на обвинените си братя най-малкият и най-съобразителният от тях /традиционно компенсаторно качество във вълшебните приказки/ връща короната на царя и се оженва за принцесата. След ликвидирането на бедата се възстановява хармонията в последния момент /ефекта на изненадата и напрежението – типичен романтичен похват/.

Своеобразна е и битката на умния котарак. Той успява да вземе през светещата врата в чудния пролетен свят чрез магическата сила на думите: “Пожелай си къде искаш да отидеш и ме отвори!”, на гърба ѝ – огледално: “Когато искаш да се прибереш, чукни три пъти на дърво!” “Схлупената къщурка” /символ на тайнственост, изоставеност и магичност/ всъщност е “магазин за отвари” – използва се и вълшебния принцип на превъщанията в приказките. Понеже котаракът няма пари /оправдано действие, поради социални причини/, “се наложило да открадне”. Целта оправдава средствата в случая, защото се взема “прах, който превръща лошите в добри и обратно” /с морален подтекст/. Продавачката разбира за кражбата и се “вбесила”, преследвала котарака, но той я поръсва с вълшебния прах и тя става добра. Приказните превъщания тук са в сферата на моралното. Чрез вълшебното действие /почукване три пъти на дърво – като заклинание и срещу злото/ героят се връща отново в своя свят. Чудодейният прах преобразява и палавия племенник на стопаните на къщата. Превъщането му в добър става, след като се събужда от сън – преминава от по-ниско състояние в реалността/. Моралната победа е постигнат от умното животно и подтекстът я показва, че с животните трябва да се държим като с равни.

Смелите братя са изпратени на двубой с чудовище в гора от завистлив съселянин – роля на доказателство на храбростта им, след като получават вълшебни оръжия и лампа /обикнат вълшебен помощник, осветяващ пътя към победата/. След кратка почивка – необходима за възстановяване на силите, тръгват на път и “не след дълго” – вече с лекота намират злосторника, в “една пещера” го откриват заспал. Събужда се, но единият брат изважда от вълшебната лампа оръжията и героите

убиват чудовището. “Благодарение на магьосника” намират лесно обратния път и се завръщат победоносно в селото си.

Битката за “невероятно красивата принцеса Елена” /тъжен факт, че само в тази приказка е използвано българско име/ се осъществява в паралелни светове – “в едно царство дор ине подозирали” за замъка със заключената царкиня. Заблуждаващо мислят, че вътре има само несметни богатства или “гадинки – змии и гущери”. Гледачка предрича на най-смелия момък, че “с всяко царство” ще трябва да се среща с по един змей с “повече глави”, трябва да се преодолеят “все повече морета и планини”. С помощта на гледачката героят пресича “две планини и две морета” и убива двуглав змей – опасността е удвоена, за да се докаже поетапно заслужената победа. След изкачването на “четири златни стъпала” момъкът се въздига на “Втория свят и всичко това се повторило”, но този път с ефекта на мултиплицирането – пространствата на препятствията са “три морета”, “три планини”, “триглав змей”. След поредните “четири златни стъпала” героят се озовава в “Третия свят”. След “четири дни” уморен героят достига най-после “Петото царство” и “всичко било истина”. Невероятно сложният хронотоп има художествена функция да разбули дълго критата тайна за “невероятно красивата принцеса Елена”. Първата мисъл на юнака е да спаси принцесата, защото “жадувал да я види” /заради мълвата и заради мечтания образ на любовта/. Последната му надежда му помага да преплува “шестте морета”, да “преброди “шестте планини” и да победи “шестглавия змей”, подмогнати от “великани и хиени”. Последната битка е най-дълга и мъчителна, “но мисълта за принцесата” прави юнака по-силен.

На последното стъпало преди окончателната победа гледачката помощник се преобразува в “отровна змия”. Силата на мисълта помага момъкът да стане таралеж, който поглъща влечугото. Змията става вълк, таралежът – слон, мишката – котка. Многобройните превърщения подчерават безценността на нарадата, изключителните качества на героя, за да я заслужи. Най-накрая достойният доказал се младеж се качва “на златни стълби”, пред него се отварят златни порти” – символ на престиж, ценност и благополучие. Бедата се ликвидира с много усилия, но силата на любовта /зародила се още преди да се видят младите/ сега разцъфва. Юнакът спасява заключената принцеса “и когато тя го погледнала, се влюбила в него”. “Мигом” /наречие за вълшебно прекосяване на времето/ всички препятствия изчезват и героите се пренаят на “Първия – истинския свят”. Хармонията е възстановена. Героите са у дома – “царят разпознал открадната си пра-пра внучка” /времените пластове приказно се смесват/. Финалната хармония завършва с щастлив край – владетелят дава за жена принцесата на смелото момче, което е “щастливо до края на дните си”.

Вариантът с пристигане у дома на героите, тяхното неразпознаване и последните препятствия от фалшивия претендент е най-сложен. Само няколко ученически приказки го използват (0.3 %). По принцип това са най-грамотните в езиково и литературно отношение работи.

За героизма на юнака, победил грамадната ламя с вълшебния й рог, за да спаси сестра си, дочува и царя, който решава да го направи свой съветник. Но “един



мъж, който досущприличал на героя, решил чрез измама да заеме мястото му”. Истинското юначество респектира “добрите стражи”, които съобщават за коварството на истинския герой. Царят се обърква заради визуалната прилика между двамата, но решава чрез задача пред очите му да докажат способностите си. Трябвало да се надвие лъв в клетка. Фалшивият претендент е глътнат от голямото животно, докато пъргавият юнак успява само лъвските нокти да останат в ръката му, но отново силата на сълзите в благородната му надпредвара му помагат с магическите заклинания на Оракул: “Та-ла-то, ум-ре-рам”, “Таз-ла-во, пок-ми-ро”. При второто лъвът се подчинява на момъка, при третото – звярът му се покланя /първото желание е изчерпано за намирането на пленената сестра от ламята/. Двете сюжетни линии се преплитат в идеален приказен хепиенд – царят дава на юнака за съпруга принцесата. Пищната сватба е апотеозът на вълшебната награда на заслужилия и доказалия се момък. Сестра му също заживява в двореца “още много и щастливи години”.

Храбрият селянин, спасил трите царски дъщери от огромния великан, също има завистлив фалшив двойник. “Два дни” преди завръщането на царкините с храбреца в царството “един разбойник решил да измами царя”. В този случай благодарните девойки разказват истината и са най-истинска гаранция за геройско на юнака. Най-малката дъщеря /традиционно – най-хубавата/ се омъжва за храбрия селянин. След голямата царска сватба “всичко било щастливо”.

Отново завистта е последното нравствено препятствия пред смелите братя, спасили селото от огромно чудовище. “Още при влизането в селото завистливият човек казал на селяните, че той е убил звяра”. Дори получава чуждата награда. На двамата братя им се налага да потърсят отново помощта на вълшебника, за да докаже истината. Тогава лъжецът е наказан, а всички са щастливи, че има кой да ги защитава. Наградата преминава в морален план – искрената благодарност и уважение на хората.

Финалната възстановена хармония се означава най-често със сватба. Съобразителният и смел момък, избавил царицата от триглава ламя, се доказва пред нея чрез още три задачи. Тогава владетелката “много се зарадвала”, вдигат “голяма сватба и заживели щастливо”. Момъкът става най-прочут в цялото село и “всички разказвали за него дълго”. Прочутостта, благодарността на хората, колективното оценяване на героя са най-големите му награди.

Различните персонажи /от различни социални съсловия, фантастични, дори и животни/, разнообразните сюжетни линии, препятствия, вредители и помощници представят ученическите приказки като автентични и интересни, въпреки че са писани по модел. Аналогията излиза извън логическото мислене, за да се обогати със собствените виждания, фантазии и претворен опит. При двубоите побеждават най-смелите, съобразителните, но и най-добрите, най-силно обичащите и чувствителните. Обръзът на фалшивия претендент порицава едни от най-отрицателните човешки качества – завистта и измамата. Радващо е, че повечето ученици свързват най-голямата награда за героя с високото обществено признание. Вълшебната помощ се появява, когато момъкът е готов за нея и я е заслужил. Най-магическите заклинания за успех са: “Вярвай в себе си и ще победиш!” Интересно е, че няма приказка за инициация на момиче, но преобладаващият приказен патриархален образец ги

представя като жертви, нуждаещи се от спасение и като заслужена награда на истинския победител. Силни женски образи има в ролята на възлешбни помощници – красивата Оракул, гадателката, магьосницата, старицата. Съчетават се силата на красотата и мъдростта.

#### **Литература**

1. Герджикова М., Попова О., Георгиева С. Учебник по литература за пети клас : [учебник] / М. Герджикова, О. Попова, С. Георгиева. – София : Булвест-2000, 2006. – 112 с.
2. Проп В. Морфология на приказката / В. Проп. – София : Христо Ботев, 1995. – 255 с.
3. Родари Д. Граматика на фантазията / Д. Родари. – София : Наука и изкуство, 1986. – 244 с.

#### **Анотация**

Предмет статията “Съчинение по аналогия – създаване на приказки в пети клас” са разгледаните три варианта (съвременни технологии) за преподаване на този любим и поучителен жанр за петокласниците. Използва се моделът на Проп и на Джани Родари от книгата му “Граматика на фантазията”. Апробирани модели довеждат до интересни и показателни за съвременното възприемане на действителността изводи. Преобладаващите хепиенди и съчетаването на силата на красотата и мъдростта установяват и авторските приказки като устойчив и нравственоизграждащ жанр.

**Ключови думи:** приказка, аналогия, модел.

#### **Анотация**

Тема статии – три варианта современных технологий для обучения на примере поучительного и любимого жанра для пятиклассников. Используется модель Проппа и Джанни Родари из его книги “Грамматика фантазии”. Апробация модели приводят к интересным и показательным для современного восприятия действительности выводам. Распространенность счастливых концовок и сочетание силы красоты и мудрости делают авторские сказки устойчивым и нравственным жанром.

**Ключевые слова:** сказка, аналогия, модель.

#### **Summary**

Subject article “essay by analogy – creating stories in fifth grade” are the three options (advanced technologies) for teaching and instructive that favorite genre for fifth graders. Used Propp model and Gianni Rodari from his book “The Grammar of fantasy”. Approbation models lead to interesting and indicative of current perception of reality conclusions. Prevalence happy endings and combining the power of beauty and wisdom and established authors as stories persistent and npravstvenoizgrazhdasht genre.

**Keywords:** story, analogy, mould.