 Администрация городского округа Рефтинский

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа № 15»

Областной краеведческий конкурс-форум **«Уральский характер»**

конкурс: **«Каменный пояс»**

конкурсное направление **«Юбилейное»**

Тема работы: «**Воображаемая игра в произведениях В.П.Крапивина»**

Автор: Ахряпина Анастасия Андреевна,

ученица 8 – б класса

населенный пункт: пгт Рефтинский

контактный телефон: 89089252553

e-mail: [ggv0310@yandex.ru](mailto:ggv0310@yandex.ru)

Руководитель: Давыдова Надежда Михайловна,

Должность, место работы: учитель русского языка и литературы МБОУ «СОШ № 15»

Контактный телефон: 83436532008 (рабочий)

89126060273 (мобильный)

городской округ Рефтинский

2023 год

**Оглавление**

[Введение 3](#_Toc96410014)

[1. Из биографии В.П. Крапивина……………………………………………....](#_Toc96410015) 5

2. Словарные определения понятия «игра»…………………………………… 6

[3. Воображаемая игра в произведениях В.П.Крапивина](#_Toc96410016) 7

[3.1. «Оруженосец Кашка»](#_Toc96410019) 7

[3.2. «Мальчик со шпагой»](#_Toc96410020) 8

3.3. «Тень Каравеллы»9

Заключение 11

Литература 12

**Введение**

Игра  относится к основным видам человеческой деятельности, наряду с ученьем и трудом. Она имеет многовековую историю  и, появившись еще в древности, до сегодняшнего времени считается  до конца неразгаданной. Элементы игры присутствуют в жизни человека на любом  её этапе: с  раннего детства и до конца  дней. Игра – это деятельность, которая отличается от повседневных будничных действий. Игра – спутник детей. Они вновь и вновь создают свой придуманный мир, который существует рядом с миром натуральным, миром природы.

Произведения В.П. Крапивина написаны для детей, рассказывают о детях, поэтому закономерно, что в текстах присутствует игра, в том числе воображаемая. Игра вызывает у нас удивление, особый интерес. Мы следим за сюжетом, за судьбами героев. Писателю удается связать судьбу героев с собственным восприятием и отношением к игре, вовлечь в неё читателя, заставить его задуматься над смыслом игры. Игра – стихия героев Крапивина. Но иногда они играют не как все дети, их игры не совсем обычны:  герои книг, чувствуя одиночество в повседневной жизни, уходят в свой мир игры и фантазии.

**Тема** моей исследовательской работы: «Воображаемая игра в произведениях В.П.Крапивина».

**Цель работы:** раскрыть художественный смысл воображаемой игры в сюжете произведений В.П.Крапивина.

Для достижения поставленной цели определены следующие **задачи:**

−  познакомиться с биографией В.П.Крапивина и его произведениями;

−  раскрыть понятие «игра» посредством словарных определений;

− определить связь воображаемой игры литературных героев с сюжетом произведений.

**Гипотеза:** предположим, что воображаемая игра помогает ребёнку в трудных жизненных ситуациях.

**Объект исследования**: воображаемая игра как метод художественного воздействия на читателя.

**Метод исследования:** анализ текста литературного произведения.

**Материалом работы** являются следующие произведения В.П.Крапивина: «Оруженосец Кашка», «Мальчик со шпагой» и «Тень Каравеллы». Для написания работы я также изучила материалы, опубликованные в интернете, и использовала лингвистические словари.

**Актуальность** данного исследования заключается в том, что игра теснейшим образом связана с развитием личности, и именно в детстве она (игра) приобретает особое значение. Во время игры человек обучается и развивается, распределяет роли и социализируется.

**Практическая значимость** данной работы в том, что ее результаты могут быть использованы на уроках литературы, а также могут помочь в решении сложных ситуаций.

**1. Из биографии В. П. Крапивина**

Владислав Петрович Крапивин родился 14 октября 1938, в городе Тюмень.

Советский и российский детский писатель, поэт, сценарист, журналист и педагог. Лауреат Премии Ленинского комсомола (1974) и Премии Президента Российской Федерации (2014).

В детстве будущий писатель обнаружил в себе способность придумывать занимательные истории, которые рассказывал в кругу своих сверстников. По окончании школы, в 1956 году, Крапивин поступил на факультет журналистики Уральского государственного университета имени А. М. Горького. В годы студенчества занимался в литературном кружке под руководством редактора «Уральского следопыта» В. Н. Шустова, был принят на работу в газету «Вечерний Свердловск». На производственной практике после второго курса работал в отделе учащейся молодёжи газеты «Комсомольская правда», где познакомился с создателем педагогики сотрудничества Симоном Соловейчиком.

Весной 1960 года в журнале «Уральский следопыт» вышел первый рассказ Владислава Крапивина. Несколько лет В. П. Крапивин работал в этом журнале. Как начинающий литератор он, по его личному признанию, испытал большое влияние К. Г. Паустовского, изучал его творчество. Первая книга В. П. Крапивина — «Рейс „Ориона“» — вышла в 1962 году в свердловском издательстве. В 1963 году на совещании молодых писателей в Москве он занимался в секции детской литературы под руководством Л. А. Кассиля.

2006 года присуждается ежегодная Международная детская литературная премия имени В. П. Крапивина. Председателем жюри являлся сам Владислав Крапивин.

Владислав Крапивин занимался профессиональным литературным творчеством более пятидесяти лет, в 2017 году на вопрос Дмитрия Быкова «Вы хотя бы примерно представляете, сколько написали?» Владислав Крапивин ответил: «Никогда не считал. Думаю, порядка 50 повестей… или уже 70? Романов около 30… Всех, кому надоело, могу утешить: лет примерно в 75 я решил остановиться».

Одновременно с литературным творчеством Владислав Крапивин занимался проблемами детства и детского движения, изучал педагогику Я. Корчака, А. С. Макаренко, В. А. Сухомлинского и становится неформальным лидером детского движения на Урале. В 1961 году Владислав Крапивин создал в Свердловске детский разновозрастный отряд «Каравелла», который в 1965 году получает статус отдельной пионерской дружины и пресс-центра всесоюзного журнала «Пионер».

Исследователи творчества В. П. Крапивина отмечают неразрывную связь литературного труда писателя с его педагогической деятельностью. Сергей Баруздин указывал, что отряд «Каравелла» стал реальным воплощением в жизнь педагогических идей В. Крапивина.

Принцип дружбы и сотрудничества детей и взрослых В. П. Крапивин проецировал не только на своих воспитанников из отряда «Каравелла», но и незнакомых подростков, попавших в трудную жизненную ситуацию.

В 2016 году Международный астрономический союз утвердил имя Krapivin для астероида № 407243.

В число самых ярких произведений автора входят: «Валькины друзья и паруса». «Оруженосец Кашка». «Тень Каравеллы». «Журавлёнок и молнии». «Бегство рогатых викингов». «Мальчик со шпагой». «Алые перья стрел». «Ковёр-самолёт». «Сказки Севки Глущенко». «Мушкетёр и фея». Кроме того, в 1980-е годы Владислав Петрович начинает писать книги сказочно-фантастического направления. Именно в этом русле он создал цикл произведений под общим названием «В глубине Великого Кристалла».

В своих книгах писатель создал легко узнаваемый и оригинальный образ подростка-мятежника, защитника, воина и романтика. Он отличается нравственной чистотой, чувством собственного достоинства и справедливостью. Немаловажно, что он обладает активной жизненной позицией и способен на героический поступок. Именно поэтому герои Крапивина часто попадают в неприятные истории, чтобы спасти кого-нибудь или защитить собственную честь.

**2. Словарные определения понятия «игра»**

**Задача** данного этапа – рассмотреть словарные значения слова «игра».

**Толковый словарь С.И.Ожегова**. **Игра** - 1. см. играть. 2. Занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования. 3.Комплект предметов для такого занятия.

**Толковый словарь живого великорусского языка В.И. Даля.** **Игра** … то, чем играют и во что играют: забава.

**Этимологический словарь А. В.** **Семёнова**  **Игра.** Старославянское – игрь, играти. Существительное является общеславянским, образовавшимся на основе индоевропейского корня со значением «колебаться, двигаться». Исходное значение – «пение с пляской», современное значение – «развлекаться, забавляться». В русских письменных памятниках встречается с XI в.

**Новый словарь русского языка Т. Ф. Ефремовой.**   **Игра** - а) Занятие для развлечения, отдыха, укрепления здоровья и т.п. б) Какой-л. вид, способ такого занятия, основанный на определенных условиях, подчиненный определенным правилам.

Википедия даёт понятие детской игры.

**Википедия. Детские игры** — [игры](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0) [детей](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%B5%D0%B1%D1%91%D0%BD%D0%BE%D0%BA), которые требуют использования как чисто спортивных умений и навыков, так и логических, умения думать. Детские игры играют незаменимую роль, как для физического, так и умственного развития детей.

В словаряхслово «игра» толкуется как забава, развлечение. Всвоей же работея рассматриваю воображаемую игру, которую придумал ребёнок, как вымышленный мир, существующий наряду с реальной ситуацией. Тогда игра становится для ребёнка способом справиться со своими трудностями, переживаниями или возможностью увидеть мир, который он никогда не видел.

**3. Воображаемая игра в произведениях В.Крапивина**

**Задача** данного этапа исследования – рассмотреть произведения В.П.Крапивина, в которых присутствует воображаемая игра, и определить её роль в жизни главных героев.

**3.1. «Оруженосец Кашка»**

У первоклассника  Кашкиестьсамая большая тайна. Мальчик живёт в своей собственной выдуманной сказочной Стране. Никакого названия у этой Страны нет: просто Страна. В этой Стране живут челотяпики. Чтобы было интереснее и смешнее, Кашка выдумывает это слово. Оно означает то же, что и «человечки».

Челотяпики у Кашки разные: Лётчик из сломанного самолётика, оловянный Мотоциклист, морской Капитан. Он сделан из поплавка и спичек, а старый ворчливый Шишан – из еловой шишки. Ещё есть Матрёшка – самая маленькая изо всех матрёшек. Когда-то она была внутри остальных, а потом потерялась и попала в компанию челотяпиков. Позже других появился шестой челотяпик – Альпинист.

Кашкина страна находится там, где шумят берёзовые перелески и бор. Мальчик очень любит бывать здесь. Кашке трудно живётся: отец заболел, и мама уехала с ним в больницу, а мальчик остался с бабушкой. Она строгий человек, и у Кашки с ней непростые отношения, ведь баба Лиза не уделяет особого внимания внуку. Для неё главное, чтобы он был сыт, одет и вовремя возвращался домой. А Кашка очень тоскует по родителям, чувствует себя неуютно и одиноко. Здесь же, в своей Стране, мальчик черпает силы, находит успокоение. Мир вокруг становится ярким и понятным. Сюда он торопится, как только появляется возможность, весело проводит время, не чувствуя грусти. Здесь даёт волю своей фантазии. И вот уже катушка от ниток становится волшебной подзорной трубой.

Именно в своей Стране мальчик встречает самого интересного человека. Это Костя. Кашка доверяет ему. Рассказывает и про челотяпиков, и про свою Страну, и про волшебную катушку. Хотя Костя уже взрослый, он не смеётся над Кашкой и его выдуманной Страной. Он понимает мальчика, верит ему и дарит нового челотяпика, Альпиниста. А ещё Костя рассказывает про жар-птицу. Потом Кашка, глядя на огонь, подумает, что огонь как живой. Он похож на жар-птицу.

Кашка – фантазёр и мечтатель. Он выдумывает свою Страну и населяет её челотяпиками. Ему нравится жить в придуманной Стране. Это целый мир, где всё так, как он хочет. Она спасает его от одиночества и грусти, дарит радость и не даёт унывать. Страна помогает мальчику обрести новых друзей. Здесь Кашка счастлив.

**3.2. «Мальчик со шпагой»**

Главный герой, Серёжа Каховский – мальчик честный, смелый и справедливый.  Ему живется непросто: у него чуткая душа и обостренное чувство справедливости. Он постоянно попадает в какие-то истории, испытывает на себе гнев взрослых.

Серёжа искренне не понимает: почему далеко не все взрослые оказываются хорошими и добрыми? Почему мир так жесток и несправедлив?  
Найти ответы на эти вопросы Серёжа не может. И тогда он придумывает себе историю о всадниках.

Серёжа самовольно покидает [пионерский лагерь](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B8%D0%BE%D0%BD%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D0%BB%D0%B0%D0%B3%D0%B5%D1%80%D1%8C) после [конфликта](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BD%D1%84%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D1%82) с начальником, который вскрыл и прочёл его письмо, отправленное домой, а затем на линейке публично прокомментировал его. На станции Роса Серёжа знакомится с журналистом Алексеем Борисовичем Ивановым. Ещё до знакомства Иванов становится свидетелем неудачной попытки лагерного физрука силой увести Серёжу со станции обратно в лагерь.

На станции, кроме Серёжи и Иванова, почти никого нет, и между ними завязывается разговор. Серёжа рассказывает, почему ушёл из лагеря, показывает журналисту письмо, прочитанное начальником. Также Серёжа рассказывает о своей сказке, придуманной в позапрошлом году, о волшебных всадниках, которые обязательно придут на помощь, если их позвать. Эта сказка стала для некоторых воспитанников лагеря (в том числе и для «адъютантов» начальника) поводом для насмешек.

Именно всадники приходят на помощь Серёже, когда его силой хотят вернуть в лагерь. И хотя роль всадников блестяще сыграли студенты, однако мальчик верит в чудо: ему помогли те самые всадники, которых он придумал, сочиняя собственную заветную сказку.

Спокойное слово «не трогать», которое произнёс самый главный из всадников, явившихся к Сереже в момент беды, становится его девизом, а сами они – примером, определившим его образ жизни. Он долго и напряженно размышляет над тем, что произошло, и запоминает слова одного из своих мудрых взрослых друзей: надо быть всадником самому. Не обязательно на коне и в шапке со звездой, не в этом главное. И теперь каждый раз, заступаясь за тех, кто слабее, Серёжа Каховский твёрдо и уверенно произносит именно это слово «не трогать».

Благодаря своей воображаемой игре, Серёжа научился справляться с трудностями и стал помогать другим, как когда-то помогли ему всадники.

**3.3. «Тень Каравеллы»**

Повесть «Тень Каравеллы»автобиографична. В ней В.П.Крапивин рассказывает о себе, о своем послевоенном детстве, о своих друзьях и недругах, о своих мечтах.

Герои повести, Владик и Павлик, – натуры эмоционально богатые. У мальчишек, живущих в городе, от которого до моря тысячи километров, есть особенная мечта. Мечта о синем море, белых парусах, тугом ветре, пенном следе за кормой и дальних странах. Детство есть детство, даже если оно опалённое войной.

Владька – романтик и фантазёр. Друг Владьки, пятиклассник Павлик, поддерживает его. Мальчики читают книги о морских путешествиях. Они делают маленький кораблик – каравеллу. Для двух мальчишек – семи и одиннадцати лет – начинается новая жизнь: забываются страхи, забывается холод. Как говорил сам Владька, эта игра делала зимние вечера особенными, счастливыми. По вечерам карта превращается в земной шар, и на морях и океанах мальчики совершают удивительные подвиги. На своей Каравелле Владик и Павлик проходят вслед за Диком Сэндом через два океана, а потом повторяют тяжёлый путь Лаперуза. По карте скользит тень Каравеллы, а капитанами становятся они сами. И совсем не важно, что Каравелла – плоский бумажный кораблик, а путешествуют мальчики по карте полушарий. От путешествия по морям и океанам Владик и Павлик чувствуют радость открытия мира и ощущение свежести и синевы. Каравелла снится им по ночам, большая и настоящая, ещё не остывшая от солнечного жара южных морей. Слова «мыс Горн», «Кейптаун», «Тасмания» уже не звучат как непонятная музыка. И Владик, и Павлик знают, где эти места, чем они хороши и чем опасны.

Владик, открывая для себя нравственную силу человеческой дружбы и одновременно испытывая боль и муку от её потери, становится иным человеком. Выстоять в трудную минуту ему помогает Каравелла, образ-символ. И когда мальчик слушает симфоническую музыку, ему хочется петь о том, что есть на свете край, где рождаются смелые ветры, зовущие в дальние плавания. Это песня синих циклонов и белых парусов. Синих скал, белого маяка и чаек. И сам он частица этой силы. Он – капитан! Он не имеет права быть слабым! В узкой бухте его ждёт, качаясь, Каравелла.

Игра помогает Владьке и Павлику не только открывать новые миры, но и стать друзьями, верными и бескорыстными людьми.

**Заключение**

Анализируя произведения В.П.Крапивина, в которых присутствует воображаемая игра в жизни главных героев, можно сделать вывод о том, что наша гипотеза (предположим, что воображаемая игра помогает ребёнку в трудных жизненных ситуациях) подтвердилась. Считаю, что, работая над темой, я добилась своей цели и поставленных задач.

Игра – это естественное состояние для ребёнка. В этом состоянии ему легче жить, верить, общаться. Маленький человек с помощью игры исследует мир и самого себя («Оруженосец Кашка», «Тень Каравеллы»). Игра позволяет иначе взглянуть на происходящее в реальной жизни, улучшает эмоциональное состояние, повышает жизнестойкость человека в сложных ситуациях («Оруженосец Кашка», «Мальчик со шпагой», «Тень Каравеллы»).

В игре ребёнок совершает открытия, переживает минуты счастья и вдохновения. Игра развивает воображение и фантазию («Оруженосец Кашка», «Тень Каравеллы»).

Игра закладывает основу характера подрастающего человека, формирует его личность, учит общению с другими людьми. Играя, ребёнок учится быть тем, кем хочет: смелым, сильным, умным. С детских игр начинается формирование культуры поведения, миропонимания, закладывается основа мечтательности, развиваются фантазия и способность к творчеству.

**Список литературы**

1.Даль. В. И. Толковый словарь русского языка: иллюстрированное издание /— М.: Эксмо, 2015. — 896 c.

2.Ефремова Т. Ф. Новый словарь русского языка. Толково-словообразовательный: — 2-е изд. — М., 2001.

3. Крапивин В.П. «Оруженосец Кашка», — М, «Искателькнига», 2021- 128 с.

4.Крапивин В.П. «Мальчик со шпагой», — Издательство Росмэн, 2021 - 384с.

5.Крапивин В.П. «Тень каравеллы», — М, «Искателькнига», 2021- 176 с.

6.Ожегов С.И.Толковый словарь русского языка: под общ. ред. Л. И. Скворцова. - 28-е изд., перераб. - Москва: Мир и Образование: ОНИКС, 2012. – 795 с.

**Интернет ресурсы**

<https://ru.wikipedia.org/wiki>

<https://lexicography.online/etymology/semyonov>