

2.3 Kuriame pasaką

Pasaka yra fantastinis, pamokantis, nesudėtingo turinio kūrinys.

Pasakos gali būti **stebuklinės** (veikėjai fantastiniai), **gyvulinės** (veikėjai žvėrys, gyvūnai) ir **buitinės** (veikėjai iš kasdienio gyvenimo).

Pasakos beveik visada baigiasi gerai.



Psakos planas:

- netikėta pradžia, stebuklinga vieta;
- paslaptingi veikėjai, geri ir blogi;
- veiksmo užuomazga, intriga;
- kliūčių įveikimas (tradiciškai trys kliūtys);
- tikslo pasiekimas, apdovanojimas;
- laiminga pabaiga.

Įsidėmėkite – pasakos nebūtų:

- be gėrio ir blogio kovos;
- be fantastikos;
- be nepaprastų veikėjų;
- be stebuklingų daiktų;
- be stebuklingų skaičių (3, 7, 9);
- be magijos;
- be pasivertimų.

1. Pagalvokite ir parašykite, kur ir kada vyktų jūsų pasakos veiksmas, kokias kliūtis tektų įveikti veikėjams, kokio tikslo jie siektų, kas jiems padėtų arba trukdytų.

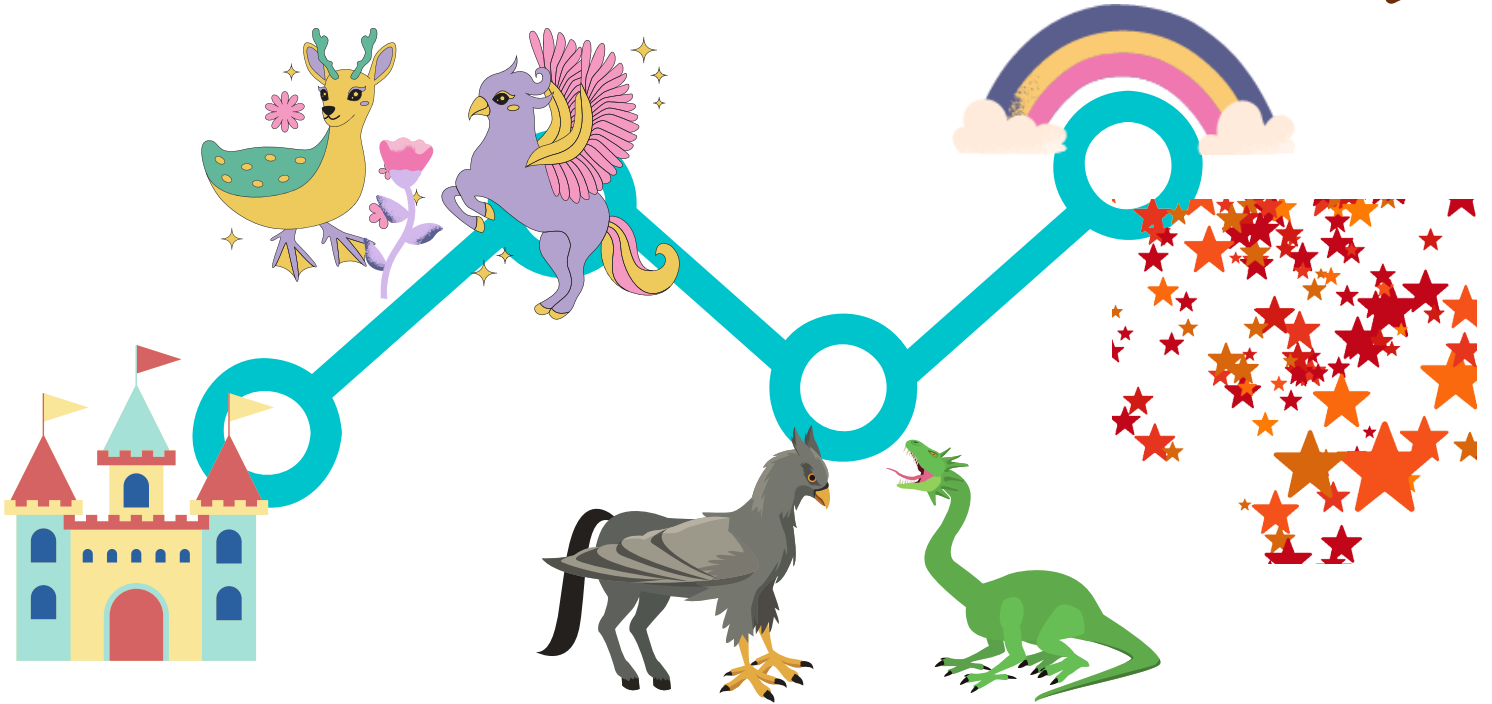
2. Prisiminkite ir surašykite įvairius pasakų personažus (jų vardus), apibūdinkite juos vienu ar keliais žodžiais (pavyzdžiui, išdidumas ir kilnumas, grožis ir meilumas).

Veikėjai

Apibūdinimas

2.3 Kuriame pasaką

3. Pažiūrėkite į pavyzdį ir papasakokite, kur, kada, kaip vyko veiksmas, kas pasakos veikėjai, kokie jie, kokius nuotykius patyrė ir kaip pasaka pasibaigė.



4. Nubraižykite ir iliustruokite savo pasakos veiksmo schemą. Sugalvokite pavadinimą. Papasakokite.

