

Наративні прийоми створення *дидактичної гри* у художніх творах для дітей (на матеріалі коротких оповідань Енід Блайтон “Амелія Джейн”)

**Постановка проблеми.** Література для дітей – це певна сукупність літературних творів: художніх, науково-популярних та публіцистичних, адресованих дітям [5, с. 10], тобто написаних або адаптованих для дітей із певною метою: звертатися до дитячої уяви, емоцій, почуттів, впливати на дитячі пізнавальні здібності, розвивати смаки та вподобання, розважати дитину [4, с. 11]. Література для дітей відповідає рівневі знань дитини певного віку, зорієнтована на окреме тематичне коло, жанрові характеристики, тобто враховує вікові потреби та можливості маленьких читачів. У книжці дітей цікавлять події, те, що відбувається, саме так дитина ідентифікує улюблену казку, оповідання [11, р. 23].

Про нагальну потребу в існуванні спеціальної літератури, що призначена для дітей, вперше заявив Ян-Амос Каменьський, чеський педагог. Його книга “Світ у малюнках”, що вийшла в світ у другій половині 17 століття є, по суті, першим художнім твором для дітей [4, с. 17].

У дітей молодшого шкільного віку переважає наочно-образне мислення. Під час розв’язування задач вони спираються на реальні предмети або їх зображення. Від дій з конкретними предметами діти переходять до розумової операції з абстрактними явищами. Для виникнення образу дітям потрібна опора на реальний предмет, потім розвивається опора на слово, яке є передумовою мисленнєвого створення нового образу [7, с. 185]. У віці 6-10 років у дітей існує потреба у грі. Тому засобами пробудження інтересу до читання, або будь-якої діяльності, є створення ігрових ситуацій, використання так би мовити “дидактичних ігор”. Ігрова діяльність має велике значення для розвитку спонукальної сфери дітей. Саме грі притаманне емоційне захоплення, залучення дитини до діяльності, відбувається її свідоме добровільне підкорення правилам гри [там само, с. 179].

**Аналіз останніх досліджень і публікацій з теми** .Основні положення теорії ігрової діяльності розроблено у педагогіці [6] та психології [7]. У грі дитина активно “конструює” дійсність, моделює власне бачення подій. Система

дидактичних ігор була започаткована у 60-х роках ХХ століття, їх найсуттєвішою властивістю є здатність стимулювати пізнавальний інтерес дитини, сприяти розвитку дитячої активності та самостійності, активізувати прагнення до уподібнення, наслідування, повторення. Гра має водночас розважальну та навчальну мету. Центральними смисловими компонентами гри є дещо умовне та/або ілюзорне.

**Мета статті.** Метою дослідження є з'ясувати мовні, а саме граматичні, синтаксичні, лексичні засоби створення наративного прийому дидактичної гри, виявити способи створення ефекту занурення у події, заклику до роздумів та надання оцінки, розтлумачити наративний прийом маски як основний у створенні ігрової текстової ситуації.

Об'єкт дослідження – наративні прийоми створення дидактичної гри в оповідання Енід Блайтон “Амелія Джейн”.

Предмет дослідження – мовно-стилістичні засоби створення наративних прийомів створення дидактичної гри.

**Виклад основного матеріалу.** Наратологія – це лінгвістична наука, що виникла у студіях структуралізму [3], постає водночас як теорія художнього прозового тексту та як теорія інтерпретації тексту. Сучасні засадничі філологічні розвідки розбудовують наратологію у когнітивному [12] та семіотичному аспектах [1]. Наратив це одночасно результат і процес репрезентації дійсних або вигаданих подій наратором для нарататора, це рід дискурсу, який характеризується тим, що розповідає історію [9]. Наратив – це спосіб повістування, певна організація наративних прийомів, тобто технік маніпулювання з наративними одиницями. Художній наратив як творчий спосіб конструювання і кодування певного типу оповідної реальності у певних знаково-мовних формах шляхом комбінування подій та/чи дій і побудови своєрідних просторої, темпоральної, оповідно-мовленнєвої та модальної сіток [8, с. 44; 13; 14]. Наративний прийом – це спосіб організації повістування, включає низку операцій, спрямованих на розгортання сюжету.

Серія книг Енід Блайтон, відомої англійської дитячої письменниці, про ляльку Амелію Джейн, призначена для дітей старшого дошкільного та молодшого шкільного віку. Книга “Good idea, Amelia Jane” складається з десяти коротких оповідань про пригоди ляльки Амелії та іграшок в ігровій кімнаті. Кожне коротке оповідання про Амелію Джейн є окремою історією з життя іграшок.

Просторові рамки життя персонажів обмежуються дитячою кімнатою (Once all the toys in the *nursery*...), хоча інколи діти забирають іграшки на подвір'я або у подорож. Дієгетичні події мають лінійну послідовність, логічний початок та кінець.

У ігровій кімнаті мешкають іграшки: солдат Том, ведмедик, заводний клоун та мишка. Одного разу до дитячої кімнати забігла справжня мишка і попрохала про допомогу. Вона випадково спалила свої вуса, а її рідні глузували з неї. Мишка вирішила, що якби їй дали хустинку, вона б перемотала своє обличчя, нібито в неї болить зуб. Хустинка приховала б той факт, що вусів немає:

*“Eee, eee, eee! Help me, help me!”*

*“Whatever’s the matter” said the toys in alarm.*

*“I went too near the bonfire out in the garden, and I’ve burnt my whiskers off!” wept the mouse. “Can you get me some more? I feel awful”*

*The toys looked at him. The clockwork mouse gave a tiny giggle.*

*“You look funny,” he said. “Your face looks undressed without whiskers ”* [10, p. 78].

Проте, такий трюк не спрацював, рідні мишки все одно сміялися та глузували. Мишка попрохала іграшок залишити її в ігровій кімнаті. Іграшкам подобалась мишка, вони не були проти того, щоб вона залишилась. Мишка була дуже чемною, допомагала іграшкам прибирати, розчісувала довге волосся ляльок. Аж раптом приїхала Амелія Джейн. Вона повернулась з відпочинку, куди її брали з собою діти. Мишка злякалась Амелію, адже та хустинка, під якою мишка ховала своє обличчя, належала саме Амелії. Проте, лялька не заперечувала проти перебування мишки у дитячій. Якось Амелія спитала скільки часу мишка носила хустинку на обличчі. Та відповіла, що вже три тижні не знімає хустинку з обличчя. Амелія запропонували мишці повернути її вуса. Сказала, що знає закляття, яке поверне вуса мишці і їй не потрібно буде ховатися. Мишка з радістю погодилась. Амелія вимовила чарівні слова, зняла хустинку, а там... справжні вуса, цілісінькі.

Наративний прийом залучення до подій. Оповідання переважно побудоване діалогічним мовленням. Речення мають просту синтаксичну структуру та позбавлені лексичного перенавантаження. Темпоральними координатами теперішнього часу створюється ефект подій, що відбуваються “тут” і “зараз”. Наратор використовує дієслова теперішнього часу у діалогах:

*“Fibber! You **always** say you **know** magic, but you don’t”.*

*“Right. Well, just see”* [10, p. 86].

Таким чином, пригоди відбуваються ніби перед очима, нарататор занурюється у події та починає співчувати, подумки брати участь у тому, що відбувається. Дітям не цікаво те, що було колись, їх приваблює те, що є актуальним, що відбувається тут і зараз.

Наратор звертається до свого маленького читача, нарататора, використовує займенник другої особи **you**, ніби залучає до роздумів, надання

оцінки та занурює у пригоди Амелії: And will **you** believe it, he had the finest whiskers **you** ever saw!

*“She’s laughing to herself, “ he told them. “Laughing and laughing and laughing! What about, do you suppose?”*

*Well, **you** know, of course, don’t **you**?* [10, p. 90].

Наративні маски. Для того, щоб максимально зацікавити маленького читача, адресант наближується до нього, приміряючи на себе наративні маски ляльок. Іграшки асоціюються у дітей із грою та забавою, вони легко сприймаються та є зрозумілими. Саме іграшки потрапляють у кумедні ситуації, а найнеслухняніша лялька Амелія Джейн виявляється найкмітливішою і знаходить вихід із ситуації.

Така манера повісткування створює ефект дитячої гри, залучає маленького читача до ігрової ситуації. Лялька ніби нагадує дитячу наївну поведінку та має саме дитяче світосприйняття. Наративний прийом дидактичної гри створюється саме завдяки використанню прийому наративної маски. Так, висновки дитина може зробити сама, витівка Амелії нагадує дії дитини у реальному світі.

Образ Амелії Джейн є амбівалентним. Вона, з одного боку – найненависніша персона у кімнаті для дітей: *“You remember Amelia Jane, don’t you – the big naughty doll who lives with the toys in the playroom? Once all the toys in the nursery were pleased because Amelia Jane had gone away for a little while...”* [10, p. 76]. Амелія вважає себе розумною: *“...I’m the **cleverest** toy in the nursery! I was always the one to think up tricks and jokes!”*, та іграшки іншої думки: *“...You **are not really clever!** You only think you are”*. Проте кмітливість та усвідомлення комічності ситуації – мишка три тижні не знімала хустинку і не здогадувалась, що її вуса відросли, допомагають Амелії врешті змінити ставлення іграшок до неї. Повернувши чарівним закляттям вуса мишці Амелія стає для них найрозумнішою та найкращою: *“Oh, thank you, thank you! You’re **the kindest, cleverest** toy I’ve ever seen in my life. I am so glad you’ve come back”*; *“You are a **marvel**, Amelia Jane”, said the bear* [10, p. 88].

Вчинки Амелії Джейн демонструють модель поведінки вередливих дітей. Наративні маски сприяють створенню ефекту повчальної гри, залучає до гри, повчає через гру.

Так, прояв турботи, співчуття та кмітливості Амелією демонструє бажану модель поведінки дітей.

**Висновки.** Отже, наративний прийом "дидактичної гри" втілюється у коротких оповіданнях для дітей засобами граматичного та лексичного рівнів, які найбільш повно розкривають специфіку конструювання ігрової ситуації, що створюється прийомом наративної маски, використанням граматичних структур теперішнього часу, тим самим створюючи події, що відбуваються тут

і зараз; апелюванням на маленького читача, зануренням його у пригоди, закликком до власних висновків та роздумів. Через створення ігрової дидактичної ситуації відбувається усвідомлення наратором семантичної опозиції добро/зло (тобто поганих вчинків, а саме ненависть іграшок один до одного – добрих вчинків, спільні дії для подолання труднощів).

#### Література:

1. Бразговская Е. Е. Языки и коды. Введение в семиотику культуры : [уч. пособие] / Елена Евгеньевна Бразговская. — Пермь : Пермск. гос. пед ун-т., 2008. — 201 с.
2. Виготський Л.М. Психологія розвитку ребенка / Л.М. Виготський. — М. : Смысл; Эксмо, 2004. — 512 с.
3. Женетт Ж. Границы повествовательности / Жерар Женетт // Ж. Женетт "Фигуры" ; [пер. с фр. С. Зенкина]. — М. : Изд-во Сабашниковых, 1998. — Т. 1. — С. 60 – 281.
4. Качак Т.Б., Круль Л.М. Зарубіжна література для дітей : підручник / Т.Б. Качак, Л.М. Круль. — К. : Академвидав, 2014. — 416 с.
5. Качак Т. Українська література для дітей та юнацтва: підручник / Тетяна Качак. — К. : ВЦ “Академія”, 2016. — 352 с.
6. Макаренко А. С. Книга для родителей / А.С. Макаренко — Санкт-Петербург: Питер, 2016. — 288 с.
7. Савчин М.В., Василенко Л.П., Вікова психологія : навчальний посібник / М.В. Савчин, Л.П. Василенко. — К. : Академвидав, 2005. — 360 с.
8. Савчук Р. І. Наративні стратегії художнього текстотворення: лінгвокогнітивний і семіотичний аспекти (на матеріалі французьких прозових творів ХІХ-ХХІ століть) : дис. ... доктора філол. наук : 10.02.05 / Р.І. Савчук. — К., 2016. — 474 с.
9. Шмид В. Нарратология / Вольф Шмид. — М. : Языки славянской культуры, 2003. — 312 с.
10. Blyton E. Good idea, Amelis Jane / Enid Blyton. — Great Britain: Egmond Books Limited, 2001. — 185 p.
11. Glazer J. , Gurney Williams III Introduction to children’s literature / Joan Glazer, Gurney Williams III . — New York: McGraw-Hill, 1979. — 737 p.
12. Herman D. Narratologies : New Perspectives on Narrative Analysis / David Herman. — Columbus : Ohio State UP., 1999. — 432 p.
13. Ryan M.-L. Narrative Cartography : Towards a Visual Narratology /

M.-L. Ryan // T. Kindt and H.-H. Muller. What is Narratology : Questions and Answers Regarding the Status of a Theory. – Berlin : Walter de Gruyter, 2003. – P. 333– 364.

14. Ryan M.-L. Space / M.-L. Ryan // Handbook of Narratology : [Dir. P. Hühn, J. Pier, W. Schmid et J. Schönert]. – B. ; N.Y. : Walter de Gruyter, 2009. – P. 420– 433.

Цапів А.О. Наративні прийоми створення *дидактичної гри* у художніх творах для дітей (на матеріалі коротких оповідань Енід Блайтон “Амелія Джейн”)

Анотація. Статтю присвячено виявленню мовно-стилістичних засобів створення наративного прийому *дидактичної гри* у коротких оповіданнях для дітей Енід Блайтон. Наративний прийом, як спосіб організації повісткування, включає низку операцій, спрямованих на розгортання сюжету. Виявлено засоби створення ефекту занурення у події, заклику до роздумів та втілення семантичної опозиції добро – зло у ігровій ситуації, в якій перебувають персонажі.

Ключові слова: література для дітей, наративний прийом, дидактична гра, наративна маска, семантична опозиція.

Цапів А.А. Нарративные приемы создания дидактической игры в художественных текстах для детей (на материале коротких рассказов Энид Блайтон “Амелия Джейн”).

Аннотация. Статья посвящена выявлению речевых и стилистических приемов создания наративного приема дидактической игры в коротких рассказах для детей Энид Блайтон. Нарративный прием, как способ организации повествования, включает ряд операций, которые способствуют разворачиванию сюжета. Выявлены способы создания эффекта погружения в происходящее, призыва к размышлениям и воплощения семантической оппозиции добро – зло в игровой ситуации, в которой находятся персонажи.

Ключевые слова: литература для детей, наративный прием, дидактическая игра, наративная маска, семантическая оппозиция.

Tsapiv A.O. Narrative methods of creation a *didactic game* in literature for children (case study of Enid Blyton’s short stories “Amelia Jane”).

Summary. The article focusus on narrative methods of *didactic game* in Enid Bryton's short stories. Narrative method is assumed to be the way of construing the story-telling, it includes a number of operations, which enable to develop the plot. The means of making the effect of deeping into events, call for thinking and the realization of semantic opposition good-evil in a game situations are revealed.

Key words: literature for children, narrative method, didactic game, narrative mask, semantic opposition.