

А. И. Котик

ЖИВЫЕ ГЕРОИ БАЖОВА: ЧЕРЕЗ ИГРУ ПРИКОСНЁМСЯ К ИСТОКАМ РУССКОЙ КУЛЬТУРЫ

Как сделать классическую литературу ближе к молодому поколению? Как привлечь новую аудиторию в библиотеку? На оба этих вопроса отвечает вечерняя площадка «Литературное путешествие» в Центральной городской библиотеке имени Петра Комарова. Разработка сценариев для сюжетно-ролевой игры живого действия требует как хорошего знания материала, так и подготовленной аудитории. Игра привлекает и своей театральной составляющей. Иногда хочется разбавить привычные будни необычным приключением, понятным и простым интерактивом.

Почему сказки? Во-первых, низкий порог вхождения в роль. Кто из нас не читал в детстве «Серебряное копытце» или «Малахитовую шкатулку»? Эти герои знакомы нам, интуитивно понятны костюмы и образы. Каждая легенда знакомит с персонажем и делает его своим. Одно дело, когда ты просто прочитал книгу, совсем другое — когда ты на время стал литературным персонажем, когда ты взаимодействуешь с другими такими же участниками в атмосфере волшебной сказки. А во-вторых, сказка переносит нас в добрый мир детства, когда можно немного пошалить, когда никто не посмотрит на тебя критическим взглядом и не осудит. В игре можно примерить на себя самые разные роли и качества, попробовать себя в разных ситуациях и при этом ничего не потерять. Не менее важную роль играет и обращение к фольклорной основе мероприятия, это тот наш культурный код, который дремлет в каждом. Наша задача — разбудить его, актуализировать эти знания.

Здесь нет чёткого сценария, всё строится на импровизации, которая отталкивается от вводной истории каждого игрока. Идут и переосмысление персонажа и самого мира сказов Бажова, и социализация в безопасном пространстве игры. Здесь каждый участник за маской своего героя развивает свои коммуникативные и творческие навыки, учится компромиссам и решать задачи через взаимодействие с другими. Важной частью мероприятия является итоговая рефлексия. Каждый участник даёт обратную связь, говорит, какие самые яркие эмоции он испытал, какие цели выполнил, что больше всего запомнилось.

Сюжетно-ролевая игра живого действия проходит под неустанным контролем организатора: мастер не вмешивается в игровой процесс, но может

направить игрока, помочь ему с вопросами по его персонажу. Кроме того, организатор осуществляет игротехническую и контролирующую роль — все заявки на волшебные действия проходят через него. Перед игрой важно помочь собрать образ персонажа. Костюм, даже в самых простых элементах,



Внимательно слушаем сказочника

настраивает участников на определённый лад. Русские народные платки, шали, кокошники, наряд, соответствующий герою, даже грим — всё это поможет сделать мероприятие ярче. Не менее важна и фоновая музыка, которая незаметно будет работать на атмосферу сказки. Тихая и мелодичная инструментальная музыка без слов поможет вам лучше всего. Перед самой игрой обязательно проходит небольшой обзор правил — напоминает загрузка, и идёт представление героев по игровым именам. А после финала игры хорошо всех собрать за круглым столом. Мир сказов Бажова раскрывается для каждого участника с новой стороны, и за одной книгой часто идут другие.

Приложение

Сюжетно-ролевая игра живого действия «Серебряные узоры, или Город уральских сказов»

Загрузка первая, вступительная

Далеко-далече, там, где стоят самоцветные Уральские горы, есть небольшой городок. И говорят, там быль и небыль в одну крепкую нить свились, а то, что мы сказкой считаем, там взаправду происходит. И в городке том живут хозяйки Медной горы — Старшая да Младшая, Огнёвушка-Поскакушка, Великий полоз и дочь его Златовласка, Земляная кошка, кошка Мурёнка, Голубая змейка, девица Дарёнка, олень Серебряное копытце и волшебница — бабка Синюшка. А какие мастеровые в том городке! Знают, как показать силу да красоту камня! И вот бают, что под раз в год собираются живые чудеса в самом сердце Уральских гор, а зачем, то простым людям знать не положено.



Общий сбор участников

Загрузка вторая, основная

Стояли Уральские горы многие века, и тайный источник живой воды сделал те горы особенными, сказки там оживали. Только в одно мгновение исчезла вода с потайного озера, вместе с рыбами, травами, стрекозами и птицами, где ключи волшебные были — только каменное дно осталось. Надо срочно живую воду вернуть, пока вы не стали все просто небылицами! Только всем ли это надо?

Список персонажей:

1. Старшая хозяйка Медной горы.
2. Младшая хозяйка Медной горы.
3. Великий полоз.
4. Златовласка, дочь Великого полоза.
5. Бабка Синюшка.
6. Огнёвушка-Посакаушка.
7. Кошка Мурёнка.
8. Данила-мастер.
9. Айлып-охотник.

Список реквизита:

- текст колыбельной;
- нож ритуальный;

- травы заветные (семь на щит);
- хлебец;
- знак сказки;
- рецепт зелья памяти со списком трав;
- рецепт зелья, как вернуть облик ящерицы;
- знаки хранителей щита;
- свиток, как снять условие золота с Огнёвушки-Поскакушки;
- память Огнёвушки-Поскакушки — мать Младшей, жена Данилы;
- память Великого полоза;
- память Данилы-мастера;
- память бабки Синюшки — жена Великого полоза, мать Златовласки (звали Радой, была единственной дочерью мельника, была человеком, да непрым, колдуньей, ведуньей и знахаркой, мор от людей отводила, зверью помогала);
 - кошачья ягода, огонь-трава;
 - волшебное зеркало;
 - волшебная книга сказок;
 - лента с живой водой;
 - свиток, как стать мастером слова, сказителя, сказочника;
 - амулет огня;
 - поцелуй истинной любви (приравнивается к объятиям Великого полоза и жены, Златовласки и Айлыпа, Данилы и Огнёвушки);
 - свиток озера живой воды;
 - слёзы кикиморы.

Легенды

Огнёвушка-Поскакушка

Легко ли быть живым огнём, уральской нечистью? Ты являешься людям в виде танцующей девчушки, что выскакивает из костра и показывает, где золото. Только главное не это. Просто только на золотом месторождении раскрываются твои волшебные силы, только там, где есть золото, ты можешь танцевать и творить чудеса — растопить лес зимой, согреть сиротку и дать надежду на лучшее. А как бы хотелось снять это условие! Столько руд в Уральских горах, есть и железо, и медь, вот бы ты разгулялась, вот бы зажила, если б могла появляться там, где проходит любая металлическая руда, а не только редкое золото! А то ты только в пещерах Великого полоза танцевать и можешь в последнее время, всё золото он себе утягивает. А тебе только те крохи, что после расчёсывания Златовласки остаются! Но это не

единственная твоя проблема. Узнала ты, что в ваши горы хочет злая агрессивная нечисть прорваться, упыри да вурдалаки, да лихо одноглазое, словно им других мест мало, надо ещё и вашу территорию забрать! А там, где живёт зло, живой огонь жить не может. Надо щит охранный над горами поднять. Для чего надо семь заповедных травок собрать и чай особый заварить, и троих персонажей им напоить. Они и станут опорой щита охранный, заветного! Ну а третья цель твоя — узнать, кем ты была в прошлой жизни, до того, как нечистью стать да живым огнём обернуться. Каждый из вас когда-то человеком был, и у каждого семья была. И пусто тебе без памяти и силы рода. Узнать бы свою историю...

Кошка Мурёнка

Недаром говорят, что у кошки девять жизней и что кошка лечит! Не знают только люди, что кошка свои жизни подарить может — тех, кого любит, с того света вытащить и самой смерти «Нет!» сказать. А ты Дарёнку любила, она тебе как сестрёнка младшая, она тебя от холода и голода спасла, зимой, если ты одна, никакие жизни не помогут, хоть девять их у тебя, хоть сто, все мороз заберёт! Дарёнка с тобой своей последней едой делилась, всё у вас было пополам. И решила ты её нечистью уральской сделать. Слишком быстро живёт человек! Побольше кошки, только век человеческий — собачий, хворями и заботами омрачён. Другое дело стать оборотнем! Дело за малым, надо ей всего лишь через заколдованный нож три раза перепрыгнуть да кошачью ягоду съесть. Надо для неё добыть. Да и тебе самой пора в нечисть податься — последняя у тебя жизнь. Но есть нюанс: ты когда-то три своих жизни Дарёне отдала: то она в колодец упала, то лихоманкой заболела, то на гвоздь ржавый наступила. Теперь ты сможешь стать нечистью только после Дарёны. А там станете вы красивыми семихвостыми сёстрами! Поэтому ты за неё обряд проходишь. Не единственная это у тебя проблема. Вторая — это олень Серебряное копытце. Вы с ним дурачились как-то, так этот волшебный олень твою ленту унёс, ленту эту тебе Дарёнка повязала, и непростая она была, ты эту ленту в живой воде намочила, сейчас это единственный артефакт с живой водой! Он для спасения и бессмертия уральской нечисти ох как понадобится. Там ещё нужны волшебное зеркало и волшебная книга сказок, а главное — рука мастера слова, сказителя, сказочника. Ну а третье и не проблема вовсе. Обидела ты Мороз, пометила ему обувь, да перчатку, да шапку, а что он их без присмотра бросил! Он теперь тебе согреться не даёт, пакостничает. Надо бы тебе амулет огня раздобыть, с ним холод не страшен.

Младшая хозяйка Медной горы

Не секрет, что раньше каждый из уральской нечисти был человеком. Все помнят, что русалки когда-то были несчастными девушками, что утопились, не вынеся мирского горя. А вот откуда взялись остальные, мало кто задумывается. Никто из волшебных существ не помнит прежней жизни, кроме тебя. Ты добровольно ушла в камень. Не в горе или разбитом сердце причина твоего перерождения — просто ты с рождения принадлежишь Уральским горам. Ты всегда слышала зов камня, видела его красоту и силу. Ты с детства носила украшения хозяйки Медной горы, и они, как родные, льнули к тебе. Ты сама ушла в камень! Теперь ты оборачиваешься ящеркой и стала Младшей хозяйкой Медной горы, младшей сестрой Старшей хозяйки. Теперь ты помогаешь рудничным, что слишком быстро теряют здоровье в каменных забоях. Ты надежда и радость, тепло и счастье мастеров. И Данила-мастер — твой отец. Твоя связь с родом крепка, и ты любишь свою семью. Только как им сейчас помочь? Мать ты и сама не узнаешь, она с горя стала уральской нечистью, и ты знаешь, как залатать её разбитое сердце — вернуть память. Для этого надо найти рецепт зелья памяти, заварить его и дать матери выпить. Узнать бы ещё, кто твоя мать, кем стала. А вот отец... Что ему здесь надо?

Для тебя Уральские горы живые. Они дышат, они растут, они говорят с тобой. И ты всё сделаешь для их защиты. Много несправедливости ты видела. Но не в богатстве и славе счастье. И решила ты создать из городка при Уральских горах по-настоящему сказочное место, чтобы рождались там богатыри, чтобы в лесах водились лешие и кикиморы, чтобы каждый мог заступиться за себя. Да, сказка сурова и не терпит лени и трусости. И требует проходить испытания. Но это лучше горькой человеческой неправды. Для того чтобы окончательно в вашем уголке сплести быль и небыль, ты должна найти оборотня-кошку, оборотня-волка и оборотня-змея, и должны они разделить на всех один хлебец, испечённый волшебницей, после чего на руке каждого ты начертишь знак сказки, и они станут защитниками и стражами вашего заповедного уголка.

Бабка Синюшка

Богаты Уральские горы! Есть там и леса дремучие, и реки глубокие, и болота роскошные. В болоте самые богатства и скрываются. И не только ягодки да травки заветные, что любую хворь победить могут. На болоте и самоцветов уральских полно, в колодце бабки Синюшки спрятаны. А бабка Синюшка к тем сокровищам колодезным навек приставлена. Ты троюродная сестрица Бабы-яги, только у той жильё вольное, ты же нечисть подневольная.

Раньше любая нечисть человеком была, только память редко у кого остаётся, уходит память, была девка — проснулась нечистью лесной. Не от хорошей жизни в небыль-то уходят! И ты не исключение: кем была — не знаешь. Знаешь только, что и раньше ведуньей была, а в тот колодец то ли сама бросилась, то ли чудь тебя в жертву принесла, как бы теперь узнать? Сейчас ты можешь как самоцветами наградить, так и в болоте утопить. А обернуться можешь хоть бабкой скрюченной, хоть девицей-красавицей. Сюда же привела тебя не только беда общая. Есть у тебя и личный интерес: пора бы не рабыней колодцев с сокровищами быть, а хранительницей да госпожой полноценной! А для этого надо, во-первых, память вернуть и имя человеческое, во-вторых, силой поцелуя истинной любви зарядить нож ритуальный, и в-третьих, тем ножом жертву принести — кровь пустить. Пораненный станет нечистью подневольной, к колодцу приставленной, на него все оковы перейдут, а ты получишь свободу и силу всех сокровищ и болот. Кстати, жертва свои «плюшки» получит: бессмертие, смену облика, кикимор да русалок в подчинённые. С собой у тебя травы заветные, разные, нож ритуальный. И да, ты согнуть не хочешь, жить любишь, Уральские горы в обиду не дашь!

Златовласка

Ты дочь Великого полоза, и ты любишь отца — одна ты ему была отрада, и единственное утешение, родная душа. Но задушил он тебя своей заботой, не было у тебя ни развлечений, ни подружек, одна нянюшка. Мать твоя была человеком, да непростым, колдуньей, ведуньей и знахаркой, мор от людей отводила, зверью помогала. Да пропала она однажды. Полоз на безопасности твоей и помешался, никуда не отпускал. Так и сидела ты на берегу у речки, косы золотые в хрустальных водах полоскала. А Великий полоз в твои волосы золото вплетал, чтобы, куда бы тебя злые люди ни увели, отовсюду забрать. Будто и нет у тебя своей воли. Ну ты и попросила нянюшку найти самого смелого, самого храброго охотника себе в мужья. Нянюшка тебе и шепнула: только Айлып поможет тебе, только на него указывают звёзды, только он сумеет твои волосы обрезать. Так вы с ним и сбежали. И были счастливы первое время. А потом пришлось скрыться от отца в пещере на озере. А ты так по солнышку соскучилась! А без прощения Великого полоза жить вам в подземелье до самой старости. Но это не единственная твоя проблема. В подземном мире стала ты тени слышать, а те говорят, что беспокойно в недрах Уральских гор, будто там спит да ворочается огненный великан, а как проснётся — вулкан взорвётся, всё небо дымом да копотью затянет! Надо найти и спеть колыбельную, да не одну, а кругом ведуний. Мать твоя ведуньей

была, тебе силы досталось немного, ну а третью, как и мать, найти надобно. Да и муж твой закручинился, узнать бы, может и ему твоя помощь нужна?

Старшая хозяйка Медной горы

Раньше каждая нечисть была человеком, но после перехода в нечисть человеческое прошлое исчезает, память уходит. Может, и к лучшему, редко кто



*Хозяйка Медной горы
раскрывает тайны*

от хорошей жизни в леса уходит, небылью становится. Только каждая нечисть чувствует внутри пустоту там, где когда-то билось живое человеческое сердце. Каждая память вернуть хочет. Ты же особенная, как и Младшая хозяйка Медной горы, ты помнишь всё. Давно это было. Жило племя чуди в Уральских горах, а ты была первой красавицей, любое дело в твоих руках спорилось, видела ты красоту и силу камня, мастерицей была непревзойдённой. Вот только пришлось уйти чуди — и тобой они поклонились Уральским горам, оставили им хранительницу, новым людям заступницу — живой в гору спустили. Так ты стала хозяйкой Медной горы. И сестру себе под стать подобрала — дочку

Данилы-мастера, Младшая по своей воле в камень ушла. Тяжело тебе было одной повсюду успеть. Не терпишь ты лени да несправедливости. Привечаешь мастеров и храбрецов. И горы Уральские — твоё сердце, твоя душа, твоё дыхание — никому в обиду не дашь! И сделаешь всё для того, чтобы сказка здесь сквозь быль проросла, какой бы век на дворе ни стоял. Здесь ты силу имеешь, как и другая нечисть. Создашь ты тут заповедный уголок сказочный нечисти. Узнать бы как... Есть у тебя и личная проблема: стала замечать, что не можешь ты больше в ящерицу обращаться, словно ушла от тебя вторая ипостась. Надо срочно вернуть, пока ты человеком не стала. Для этого тебе нужен рецепт зелья и все ингредиенты.

Великий полоз

Ты — повелитель золота Уральских гор: где бы золото ни было, почувешь и к себе утащить можешь. И сила твоя в золоте: чем его больше, тем твоя сила ярче. Но есть нюансы. Это сейчас ты Великий полоз, нечисть Уральских гор, великий повелитель, обладатель двух обликов, твои пещеры усыпаны самоцветами, украшены фресками и мозаиками, просторно и светло

в твоём жилище. Да только каждый из нечисти когда-то человеком был, да не помнит человеческой жизни, уходит память. И в груди навсегда остаётся пустота и тоска по потерянному. Каждая нечисть хочет свою память вернуть. Кроме хозяек Медной горы, те себя помнят. А вот ты нет. Кем ты был, почему обменял свою жизнь и судьбу на путь нежити? Явно не от хорошей жизни ты в горы ушел. Живы ли твои родные, счастливы ли твои обидчики? А сейчас ты мог бы хорошо отомстить. Может, оттого и забирают память у нечисти. Может, это и правильно. Только как же хочется заполнить эту пустоту, где билось раньше живое сердце.

Эту тоску приглушила любовь, а потом и рождение дочери. Полюбил ты человеческую девушку, ведунью, колдунью, знахарку, она мор от людей отводила, зверью помогала, была твоим теплом, радостью, солнцем. Только пропала она, нет её среди людей. Не по своей воле, не бросила бы она дочь, не ушла бы от тебя, не причинила бы вам столько боли. Вот ты на безопасности дочери и помешался. Никуда Златовласку не отпускал! Посадил её на берегу речки, косы золотые в хрустальных водах полоскать. Золото ты в её волосы вплёл, чтобы, куда бы злые люди дочь ни увели, повсюду бы ты её найти мог. Нянюшку к ней приставил. Дочь — твоя единственная отрада. Недоглядел, украл её охотник Айлып, волосы обрезал, увёл в тайное подземное убежище у озера, туда, где нет у тебя силы. Теперь заперта Златовласка в подземелье, не видит солнца, не знает ветра. Не можешь ты простить дочь. Она ведь знала, что была единственной твоей радостью, утешением, светом.

Жену твою звали Радой, была она единственной дочерью мельника, ты её родных оберегал, зимой зверей приводил, злых разбойников отгонял, видел ты в глазах мельника то же горе. Как могла Златовласка уйти от тебя, не волосы она обрезала, а нить, что вас связывала.

Хочешь ты дочь вернуть. Но может, вам поговорить надо?

Ты должен вернуть золото в её волосы, ты должен знать, что жива она, что хорошо всё у неё. Любишь ты дочь и счастья желаешь, без неё жизнь не жизнь. Что же делать?

Да и горы Уральские бросать нельзя. Надо живую воду вернуть, от всех опасностей Уральские горы спасти.

Цели:

1. Найти жену.
2. Вернуть дочь.
3. Спасти всю нечисть (а дочь тоже нечисть).
4. Спасти Уральские горы.

Данила-мастер

Знаешь ты — мастеровым был, резчиком по камню, учил тебя... Кто? Помнишь только, что сильный и мудрый старик, что прикипел к тебе, сыном ты ему стал, а вот имя, лицо — всё ушло из памяти. Помнишь ты, как чашу каменную делал, чтоб была как цветок каменный, в лес ходил, выбирал, а потом в камне сделал, да не то, чаша эта камнем была, не живым, вот ты к хозяйке Медной горы и ушёл. Много у неё таких мастеровых, и там, в горе, познал ты истинное мастерство, счастлив был, только о камне и думал, ма-лахит в твоих руках как глина был. Помнишь, вернули тебя из горы на свет, а кто, как? Невеста твоя ждала тебя, у самой хозяйки Медной горы тебя вы-требовала, а как её звали? И в груди так пусто, будто нет там у тебя больше живого сердца, а только тоска. Дети у тебя были. Дочка не в тебя, не в мать пошла, а словно сестра родная хозяйки Медной горы. Сыновья были... Ни к людям, ни к нечисти ты сейчас не относишься — на перепутье. Для нечисти ты человек, для людей нечисть. Память горы забрали, а силу ещё не дали. Да и кем станешь ты? Должен ты себе наставника выбрать, и сила пойдёт от него. Без наставника тенью станешь да в болотный огонёк превратишься.

Озеро живой воды вернуть надо. А то сгинет твоя дочь, она же Младшей хозяйкой Медной горы стала, в камень ушла. Много дочка от тебя взяла. Память вернуть надо, чтоб человеческое помнить, чтоб тоска в груди теплом обернулась.

Цели:

1. Найти наставника, заключить договор.
2. Вернуть живую воду Уральским горам.
3. Вернуть себе память.

Айлып-охотник

Родился ты в семье охотника, с детства лучше всех был, дальше всех из лука стрелял, с охоты всегда с богатой добычей приходил. Женихом был завидным, да ни одна красавица твоё сердце не тронула. Любо тебе было по вольной степи скакать, с ветром соревноваться,



Айлып и дочь Великого полоза

ловкость свою проверять. Никто не был нужен, кроме коня верного да лука любимого. А потом ты увидел Златовласку. Увидел и потерял покой, стала она твоей жизнью, твоим дыханием, долго и трудно ты её добывал. Украл ты Златовласку, дочь Великого полоза. Обрезал её золотые волосы. Нашёл одно единственное место, где нет над вами силы Великого полоза — подземелье под озером. Да, вы сбежали. И были счастливы первое время. Но ведь заперты вы теперь в пещере на озере. Златовласка так по солнышку соскучилась. А без прощения Великого полоза жить вам в подземелье до самой старости. Как бы гордость твоя не сопротивлялась, надо идти на разговор к Великому полозу, тестю твоему. Но жену свою ты ему не отдашь. Надо как-то миром ваше дело решить. Есть у тебя и другая проблема: поймал ты благословение от каменных троллей, помог каменюшкам, а они тебя волком-оборотнем сделали. Жена об этом не знает. Только глупые каменюшки напутали что-то, и если ты с волчьей ягодой отвар не выпьешь, станешь ты обыкновенным волком, речь человеческую забудешь, облик человеческий потеряешь. Ну и живую воду вернуть надо. А то Златовласка, нечисть уральская, сгинет со всеми!

Текст колыбельной

Ветер горы облетает, баю-бай,
Над горами солнце тает, баю-бай,
Листья шепчутся устало, баю-бай,
Гулко яблоко упало, баю-бай,
Подломился стебель мяты, баю-бай,
Жёлтым яблоком примятый, баю-бай,
Месяц солнце провожает, баю бай,
По цветам один гуляет, баю-бай.
Спи и ты, вулкан, засыпай!

Знак сказки



Рецепт зелья памяти: заварить три заветные травы, бросить шерсть оборотня, добавить чешуйку змеи.

Рецепт зелья, как вернуть облик ящерицы: заварить три заветные травы, добавить чешуйку ящерицы, добавить слезу кикиморы.

Рецепт зелья, как снять условие золота с Огнёвухи-Поскакушки: крупица золота, две заветные травы, слеза кошки, слеза волка.

Память Огнёвушки-Поскакушки

Звали тебя Катериной, и жизнь была у тебя непростой. Любила ты беззаветно Данилу-мастера, и когда он пропал в горах хозяйки Медной горы, осталась ему верна. Тебя прозвали Мертвякова Невеста, а ты всё равно ждала и верила, а потом не побоялась за ним к самой хозяйке Медной горы спуститься да потребовать его назад. И вернула же! И всё у вас было хорошо, дети родились, да такие талантливые. Дочка вот только не в отца, не в мать, всё любила с украшениями из малахитовой шкатулки играть. А ты её больше всех любила. Пусть больше она на нечисть была похожа, чем на человека. А потом пропал Данила твой, и сердце твоё не выдержало. С горя ушла ты в лес да и стала нечистой, попросила Уральские горы боль забрать, а горы вместе с болью и память забрали. Перегорело горе, только радость, и светлая память, и любовь к дочери и мужу остались.

Память Великого полоза

Был ты охотником, да меры ни в чём не знал, вызов, и небу, и солнцу, и ветру бросал, на зверей заветных охотился, загордился не в меру, семью свою бросил и решил добыть звёздную медведицу с неба. Наказали тебя за гордость и жестокость, сёстры твои ивами стали, отец — дубом, мать — берёзой, а ты Великим полозом. Ушли гордость и жестокость, зло и беспечность, обрёл ты мудрость и понимание, смирение и любовь.

Память бабки Синюшки

Звать тебя Радой, ты жена Полоза, мать Златовласки. Ты была единственной дочерью мельника, была человеком, да непростым, колдуньей, ведуньей и знахаркой, мор от людей отводила, зверью помогала. Но не всем ты помочь могла. Умер сын у деревенского старосты, сторел в лихоманке, ты же не всеильна. Вот староста тебя в болоте заветном и утопил. Любишь ты Великого полоза, истинной любовью любишь и в дочери души не чаешь, без тебя она росла.

Свиток, как стать мастером слова, сказителем, сказочником

Только с обрётённой памятью. Стать защитником или хранителем гор Уральских, нарисовать на руке знак сказки, получить объятие истинной любви, обернуть на руку ленту с живой водой. Только он в книге сказок написать может, чтоб живая вода вернулась.

Заветные травы (распечатать, прикрепить на пакетики с чаем)



Фотографии предоставлены автором.