

Типовая
композиционная
структура
волшебной
сказки



- Начальная ситуация
- I – **Отлучка**: кто-то умирает, чего-то не хватает герою
- II – **Запрет**: никогда не делай ЭТО
- III – **Нарушение запрета**: герой делает то, что нельзя и не справляется
- IV – **Выведывание**: злодей ищет данные о герое или герой ищет информацию о злодее
- V – **Выдача**: получена информация
- VI – **Подвох**: собранные сведения используются, чтобы обмануть героя
- VII – **Пособничество**: героя обманули или он сам не понимая помогает врагу

Осложнение

- VIII – **Вредительство или недостача**: враг наносит вред или у героя пропадает что-то ценное из жизни (нехватка)
- IX – **Посредничество**: посредник сообщает герою о беде или недостаче, просят его о помощи, выпускают из плена
- X – **Начало противодействия**: Герой декламирует вслух, что готов действовать
- XI – **Отправка**: герой выходит на дорогу приключения

- XII – Первая функция дарителя: встречает дарителя, который испытывает героя
- XIII – Реакция героя: герой проходит испытания и сначала терпит неудачу, но добивается своего
- XIV – Получение волшебного предмета: предмет, наставление, магия или иная вещь, которая поможет в преодолении пути
- XV – Путеводительство: героя переносит или он направляется в другую страну, где находится объект его поисков

- XVI – **Борьба**: Борьба с вредителем или бой за то, чего не хватает
- XVII – **Клеймение**: герой получает отметину, которая доказывает его успех – рану, клеймо, перстень и т.п.
- XVIII – **Победа**: злодей повержен (по крайней мере на первый взгляд)

- XIX – **Ликвидация** беды или недостачи
- XX – **Возвращение**: герой отправляется домой или за наградой
- XXI – **Преследование**: соратники или родственники злодея бросаются в догонку
- XXII – **Спасение**: герой спасается или спасает кого-то

- XXIII – **Неузнанное прибытие**: Героя не узнают в родных местах
- XXIV – **Необоснованные притязания**: новый злодей приписывает себе заслуги героя, обвиняет того в самозванстве
- XXV – **Трудная задача**: герою и самозванцу даётся трудное задание, которое определит, кто прав
- XXVI – **Решение**: герой выполняет задание, чаще всего при помощи волшебного помощника или артефакта

- XXVII – **Узнавание:** героя наконец узнают – через задание, клеймо и т.п.
- XXVIII – **Обличение:** становится понятно, что злодей - самозванец
- XXIX – **Трансфигурация:** Герой получает новый облик – магия или одежды
- XXX – **Наказание:** злодея казнят, чтобы доказать, что он больше не будет пакостничать
- XXXI – **Свадьба:** Герой женится на невесте и/или получает полцарства

