



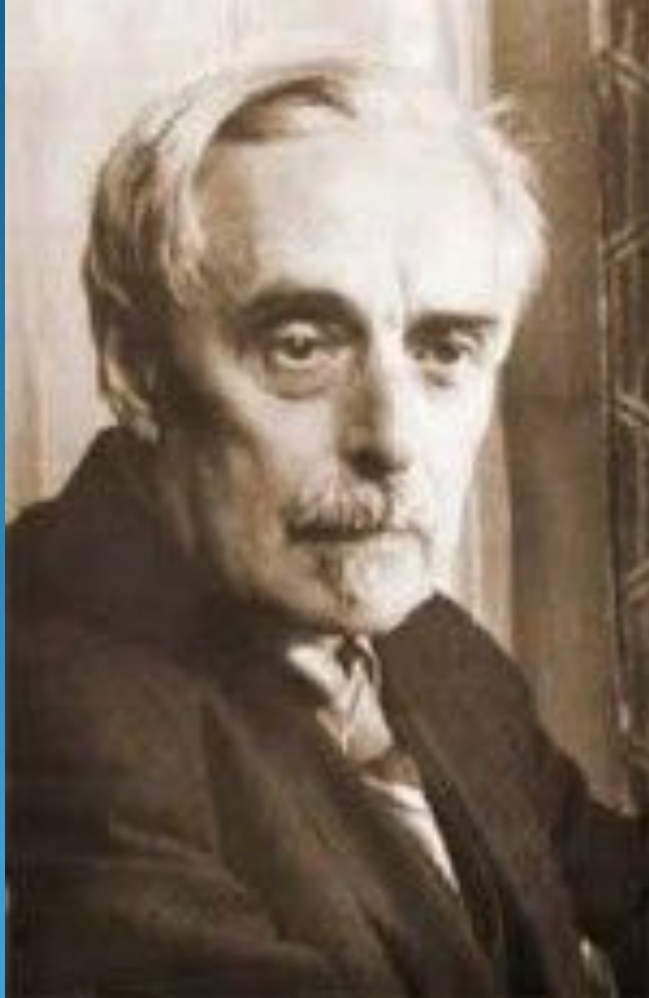
# «Карты Проппа»

屋

1. Жили-были



27. Счастливый  
конец



- **Владимир Яковлевич Пропп**
- (17 (29) апреля 1895, Санкт-Петербург — 22 августа 1970, Ленинград) — русский фольклорист, один из основоположников современной теории текста.

# Карты Проппа: конструктор сказок

Определенный комплекс мотивов или повторяющихся элементов-функций действующих лиц (31 функция по Проппу) образует строгую схему **народной сказки**.





# Методика обучения:

## 1 этап:

- познакомить детей со сказкой как жанром литературного произведения. Объяснить общую структуру сказки:
  - присказка, зачин (приглашение в сказку);
  - повествование;
  - концовка сказки(возвращение слушателя в реальную действительность).

## 2 этап:

- чтение сказки и сопровождение чтения выкладыванием карт Проппа;

### 3 этап:

- пересказ сказки, опираясь на **карты Проппа**

### 4 этап:

- на этом этапе вы можете попробовать сами сочинять сказки, используя **карты Проппа**.

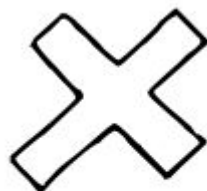
Для этого отбираются 5-8 карт, придумываются главные герои, выбирается кто будет главный герой, помощники героя и те, кто будут ему вредить.



1. Жили-были



2. Особое  
обстоятельство



3. Запрет



4. Нарушение  
запрета



5. Герой  
покидает дом



6. Появление  
друга -  
помощника



7. Способ  
достижения  
цели



8. Враг  
начинает  
действовать



9. Одержанье  
победы



10. Погоня  
(преследование)





11. Спасение от преследования



12. Даритель испытывает героя



13. Герой выдерживает испытание



14. Получение волшебного средства



15. Отлучка дарителя



16. Герой вступает в битву с врагом



17. Враг оказывается поверженным



18. Метят героя



19. Герою дают сложное задание



20. Герой выполняет задание



21. Герою дается  
новый облик



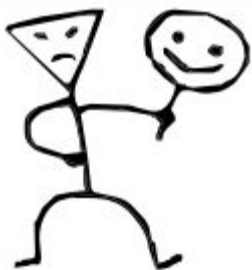
22. Герой  
возвращается  
домой



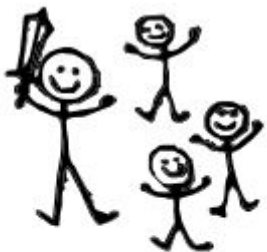
23. Героя  
не узнают  
дома



24. Появляется  
ложный  
герой



25. Разоблачение  
ложного героя



26. Узнавание  
героя



27. Счастливый  
конец



28. Мораль

## Как можно использовать метод сказки для того, чтобы помочь ребенку справиться с какой-то задачей?

- Желательно чтобы у главного героя и у ребенка были какие-то общие черты. Может они оба любят варенье или смотрят один и тот же мультфильм.
- Необходимо при построении сказки для главного героя создать безопасное волшебное пространство. Поэтому используются формулы вроде: «Давным-давно, в некотором царстве-государстве»...

- **Хорошо, когда в пространстве сказки у главного героя оказывается друг- помощник. Друг в сказке помогает ослабить психическое напряжение и разрядить эмоции.**
- **В ходе сказки необходимо решить какую-то задачу. Главный герой решает задачку, приобретает определенный навык и преобразуется.**

- **В сказку вводится антигерой – персонаж, которого надо победить (или может быть изменить его).**
- **Финал сказки должен быть позитивный. Проблема решена, после чего герой возвращается домой, получает полкоролевства и красавицу жену**



**Спасибо**

**за**

**ВНИМАНИЕ!**