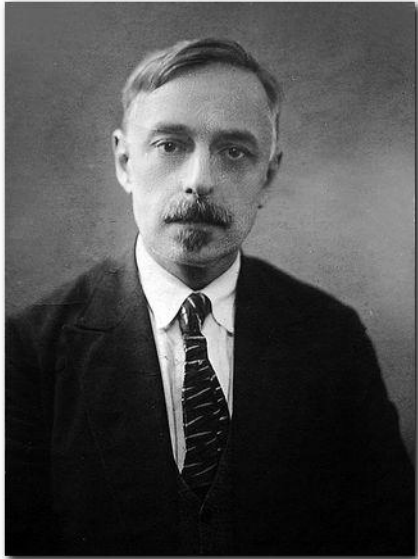




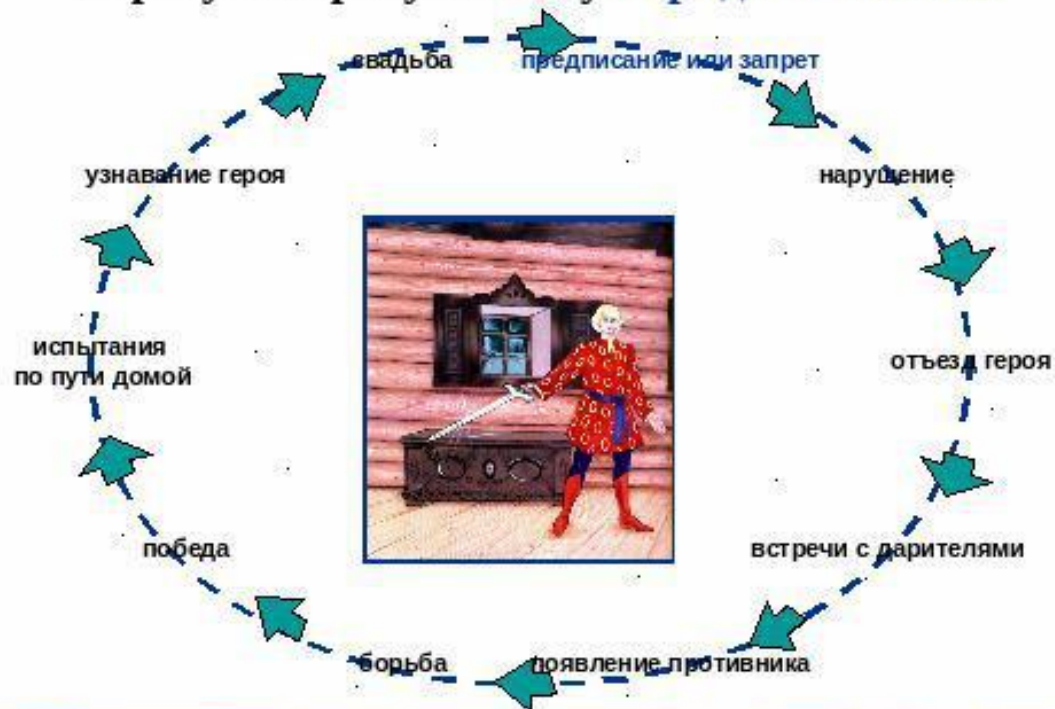
**Кузьмина Юлия Вадимовна
МДОБУ «Силикатный детский
сад «Малыш»
представляет:**

«Карты Проппа»

Карты Проппа: конструктор сказок



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

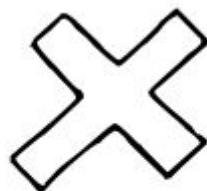




1. Жили-были



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. Одерживание
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



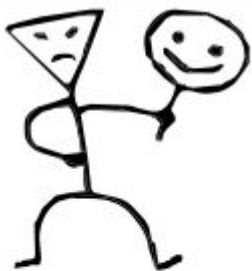
22. Герой
возвращается
домой



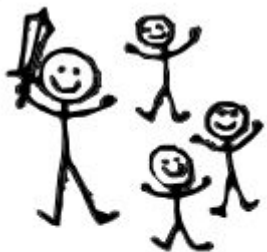
23. Героя
не узнают
дома



24. Появляется
ложный
герой



25. Разоблачение
ложного героя



26. Узнавание
героя



27. Счастливый
конец



28. Мораль



1. Жили-были



2. Особое
обстоятельство



5. Герой
покидает дом



6. Появление
друга -
помощника



8. Враг
начинает
действовать



16. Герой вступает
в битву с врагом




17. Враг
оказывается
поверженным



27. Счастливый
конец

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



5. Герой
покидает дом



6. Появление
друга -
помощника



8. Враг
начинает
действовать



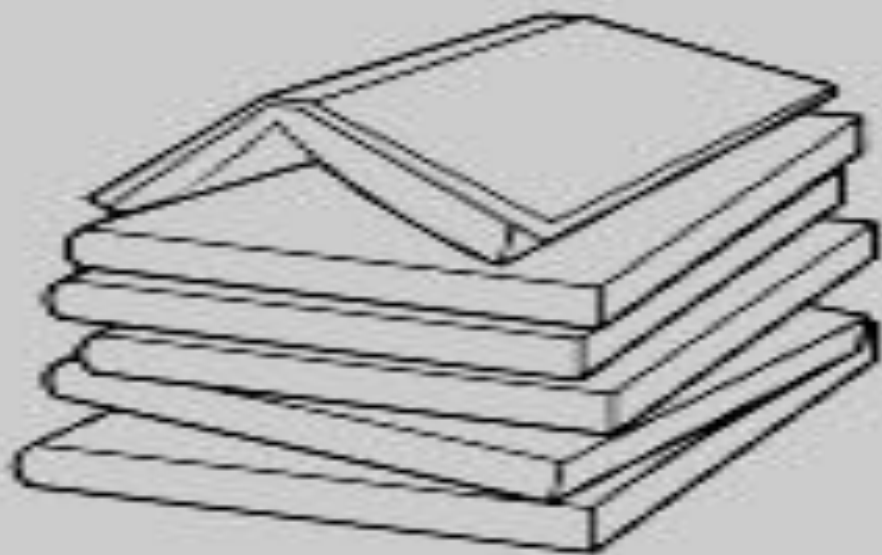
16. Герой вступает
в битву с врагом



17. Враг
оказывается
поверженным



27. Счастливый
конец



28. Мораль



Спасибо

за

ВНИМАНИЕ!