

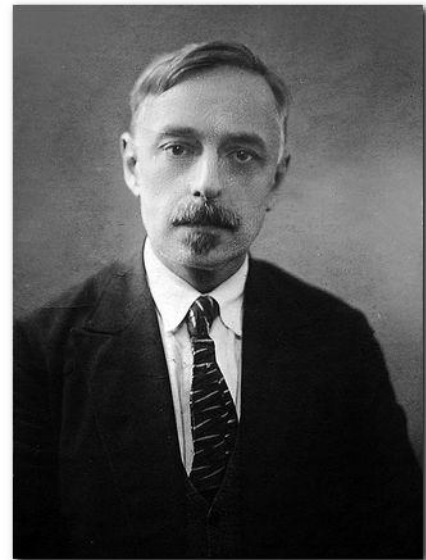
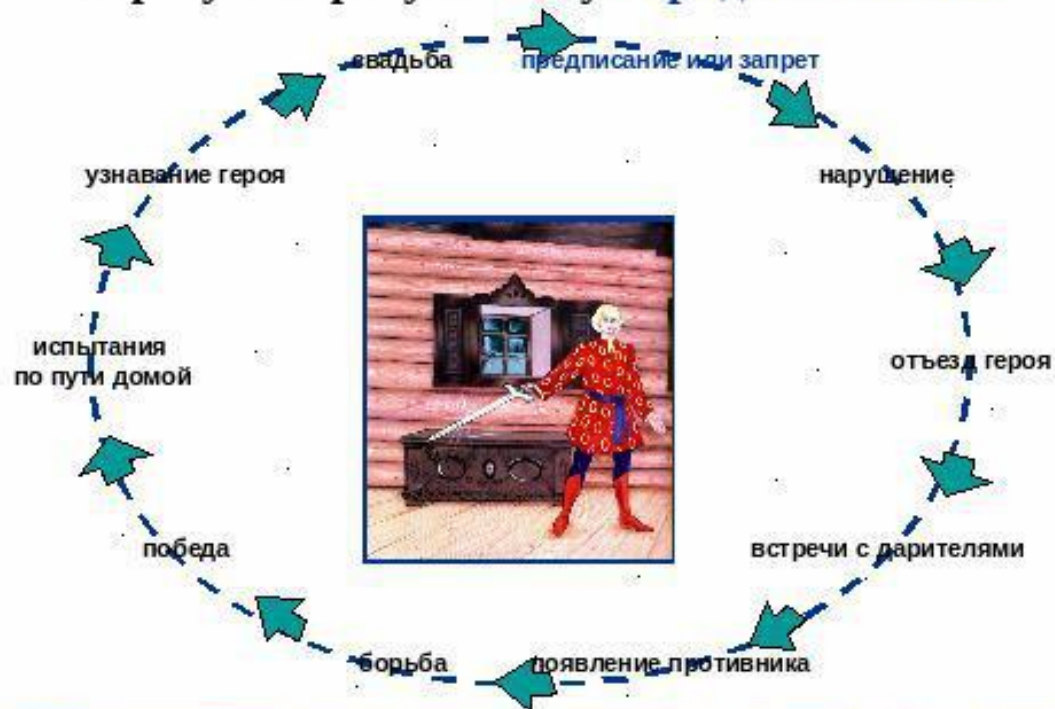


Матюнина А. С.
МБДОУ «Детский сад № 2 «Сибирячок»

«Карты Проппа»

Карты Проппа: конструктор сказок

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




Принципы построения сказки по Проппу:

- 1. «Постоянными, устойчивыми элементами сказки служат функции действующих лиц, независимо от того, кем и как они выполняются».
- 2. «Число функций, известных волшебной сказке, ограничено».
- 3. «Последовательность функций всегда одинакова».

Сказочные ситуации или функции:

- 1. Запрет.
- 2. Нарушение запрета
- 3. Вредительство
- 4. Герой, героиня
- 5. Отъезд героя
- 6. Задача
- 7. Встреча с дарителем
- 8. Волшебные дары или волшебное средство
- 9. Появление героя или помощников
- 10. Встреча с вредителем

- 
- 11. Борьба
 - 12. Победа
 - 13. Прибытие домой
 - 14. Ложный герой
 - 15. Трудные испытания
 - 16. Ликвидация беды
 - 17. Узнавание героя
 - 18. Изобличение ложного героя
 - 19. Наказание ложного героя
 - 20. Свадьба или счастливый конец.

Предварительная работа

- - «Чудеса в решете» — как и с помощью чего осуществляются превращения, волшебство (волшебное слово, палочка и другие предметы, и их действия);
- - «Кто на свете всех добрее или злее?». Выявление добрых или злых и коварных сказочных героев, описание их внешнего облика, характера, образа жизни, привычек, жилища.
- - «Заветные слова» — попытка вычленить самые действенные, значимые слова в сказке (волшебные слова, сказочные приговоры).



- - «Что в дороге пригодится?» (скатерть-самобранка, сапоги-скороходы, аленький цветочек, меч-кладенец и т.д.). Придумывание новых предметов-помощников.
- - «Что общего?» — сравнительный анализ различных сказок с точки зрения сходства и различия между ними («Теремок» и «Рукавичка»; «Мороз Иванович» и «Госпожа Метелица»).
- - «Волшебные имена». Выяснение причин, почему дали именно такое имя герою (Золушка, Баба-Яга, Красная Шапочка и т.д.).

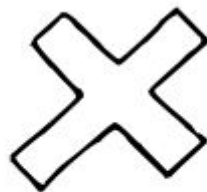




1. Жили-были



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



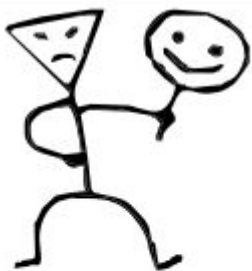
22. Герой
возвращается
домой



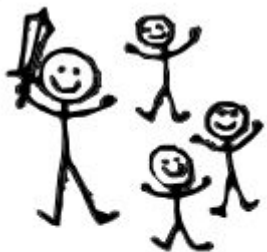
23. Героя
не узнают
дома



24. Появляется
ложный
герой



25. Разоблачение
ложного героя



26. Узнавание
героя




27. Счастливый
конец



28. Мораль

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.



Спасибо

за

ВНИМАНИЕ!