


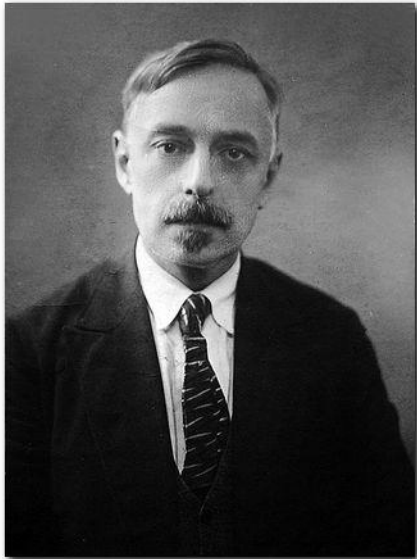
# Карты Проппа



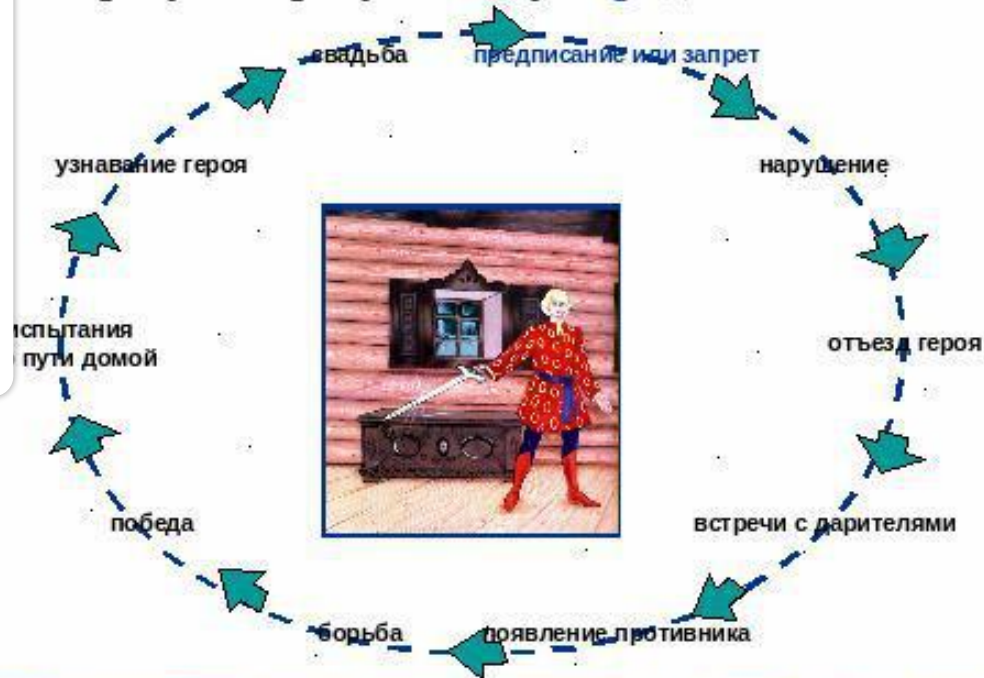
## Задачи

- 
- Обучить детей самостоятельному составлению творческих рассказов с помощью карт Проппа.
  - Научить детей выявлять основные действия и мотивы в сказках и соотносить их с картами Проппа
  - Развивать потребность в выражении мыслей сложными предложениями, законченными речевыми конструкциями;
  - Расширять и активизировать словарный запас детей;
  - Совершенствовать диалогическую и монологическую речь;

# Карты Проппа: конструктор сказок



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



# Конструирование сказки по методу Проппа

- 1. Жил-был ...
- 2. Где он (она) жил(а).....
- 3. Каким был наш герой ...
- 4. Что он любил делать? Чем заниматься?
- 5. И был у него друг. Кто?
- 6. Чем друг занимался?
- 7. У героя был враг...
- 8. Как он навредил нашему герою?
- 9. Друг героя хотел ему помочь. Что он сделал?
- 10. Какой волшебный предмет был в помощь?

# 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»



## ***Игра "Примени символ к сказке"***

На игровом поле расположены основные карты Проша, бросая кубик, ребенок "ходит" по игровому полю, и остановившись возле какого-либо символического изображения, называет его. Например "Победа", он вспоминает, в какой сказке есть такой сюжет и объясняет, почему эта карта подходит к этой сказке. Можно работать, как по одной, так и по нескольким сказкам, но их содержание дети хорошо должны знать.

# Предварительная работа

- - «Чудеса в решетке» — 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 вычлениить 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.).

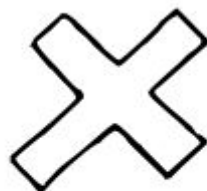




1. Жили-были



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. 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



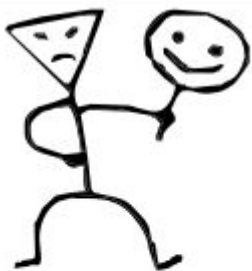
22. Герой  
возвращается  
домой



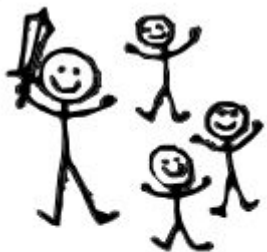
23. Героя  
не узнают  
дома



24. Появляется  
ложный  
герой



25. Разоблачение  
ложного героя



26. Узнавание  
героя



27. Счастливый  
конец



28. Мораль

## Сказка «Маша и

**медведь»**. Пошла Маша в лес с подружками. Это какая сказочная ситуация?

- От лучка кого-либо из членов семьи. (5)

Родители говорили не ходить далеко.

- Запрет , обращенный к герою. (3)

Маша дерево за дерево, кустик за кустик и ушла далеко в лес.

- Нарушение запрета. (4)

Медведь говорит, у меня будешь жить меня кашей кормить.

- Вредит ельст во. (8)

Маша хотела вернуться домой, но медведь её не отпускал.

- Герою предлагает ся т рудная задача. (7)

Маша придумала, как сделать, чтобы медведь САМ отнёс её домой.

- Беда ликвидирует ся. (7)

Медведь принес Машеньку домой.

- Возвращение героя (22)

Стали Машеньку обнимать, целовать, умницей называть

- Победа, подарок, радость б. (27)



5. Герой покидает дом



3. Запрет



4. Нарушение запрета



8. Враг начинает действовать



7. Способ достижения цели



22. Герой возвращается домой



27. Счастливый конц



28. Мораль

# Сказка «Кот, петух и лиса»



1. Жили-были



3. Запрет



4. Нарушение запрета



10. Погоня  
(преследование)



27. Счастливый  
конец



## Методика обучения:

**1 этап:** познакомить детей со сказкой. 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!**