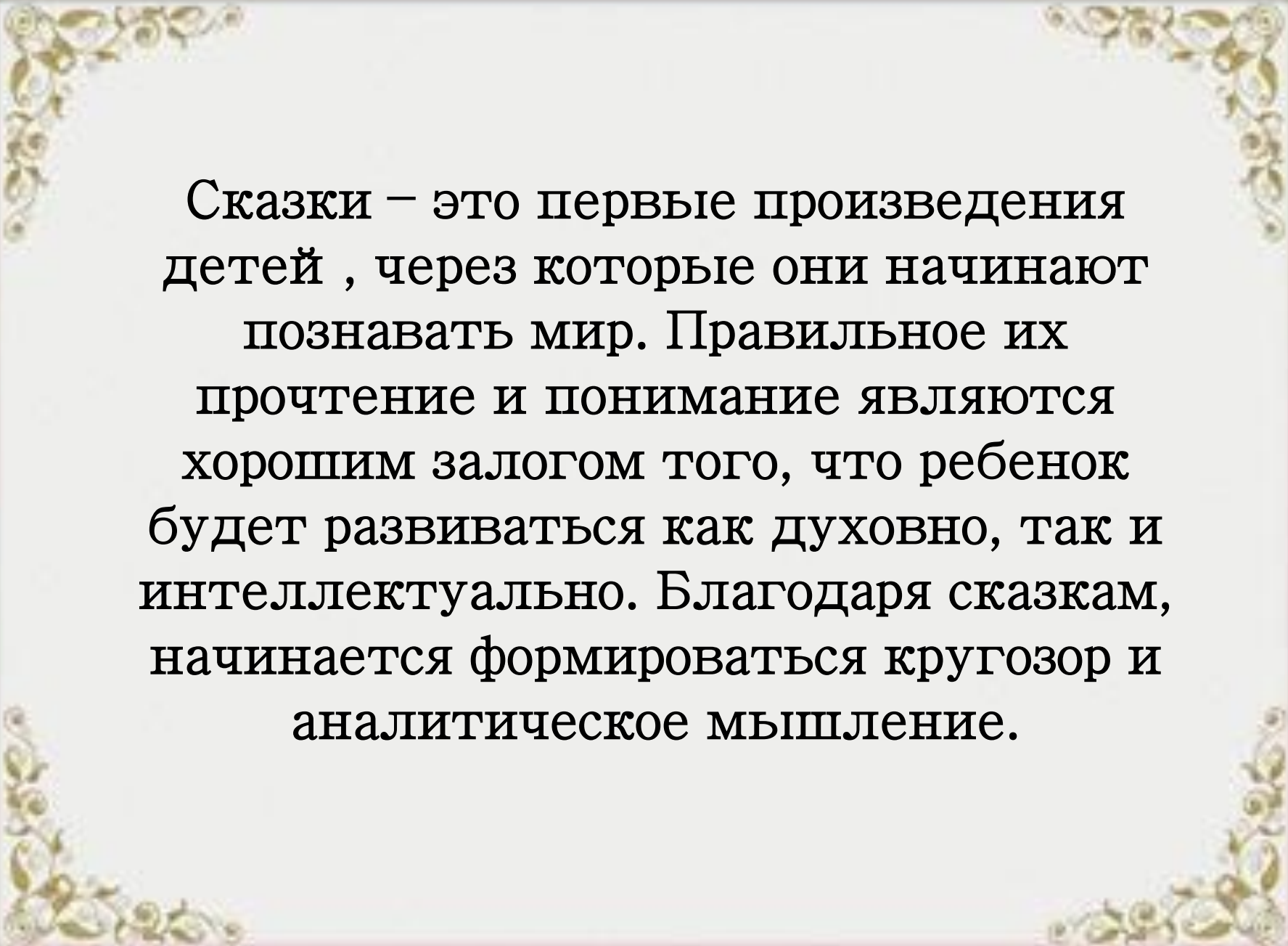


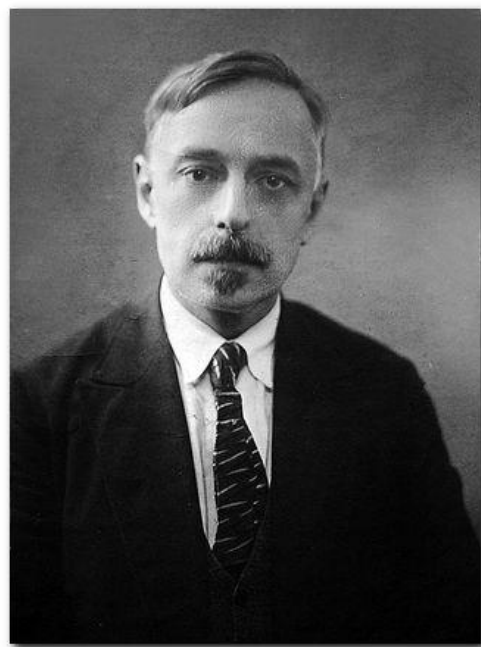


**«Карты
Проппа –
конструктор
сказок»**

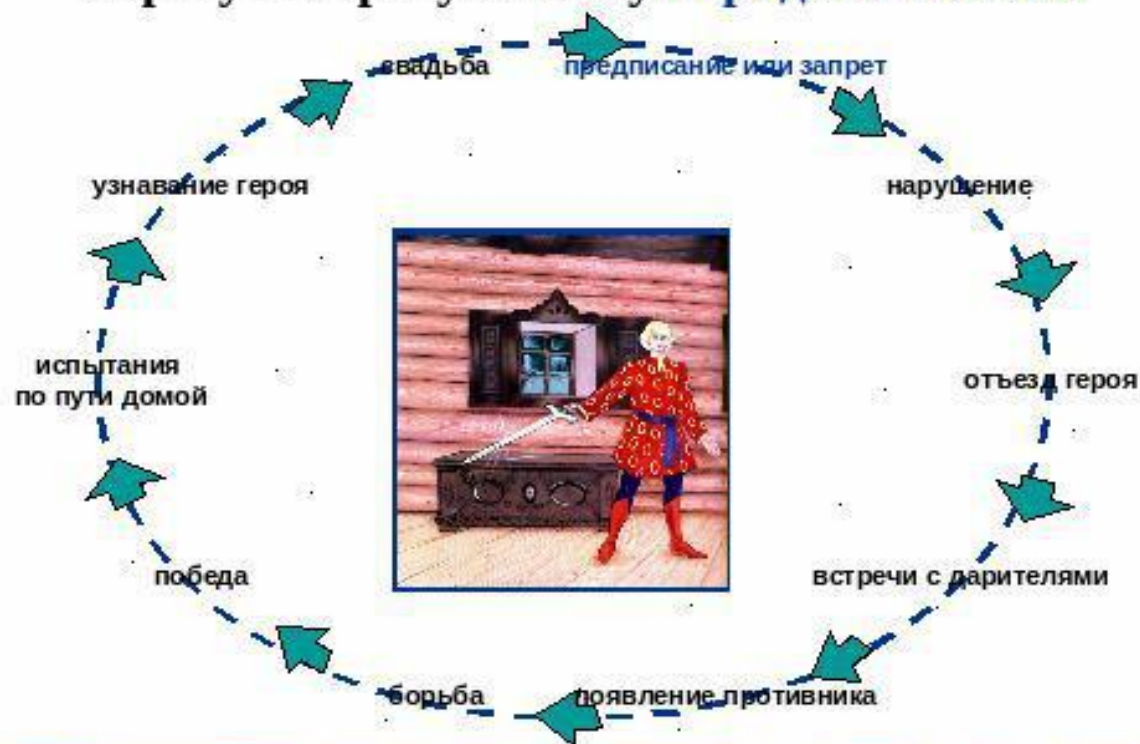


Сказки – это первые произведения детей , через которые они начинают познавать мир. Правильное их прочтение и понимание являются хорошим залогом того, что ребенок будет развиваться как духовно, так и интеллектуально. Благодаря сказкам, начинается формироваться кругозор и аналитическое мышление.

Знаменитый советский фольклорист
Владимир Яковлевич Пропп в своей
книге «Морфология сказки»
проанализировал структуру русских
народных сказок и выделил в них
набор постоянных структурных
элементов, или функций .



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



Позднее эти три десятка функций были урезаны различными учеными до 28

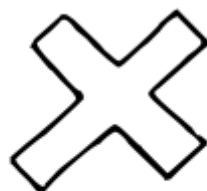




1. Жили-были



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



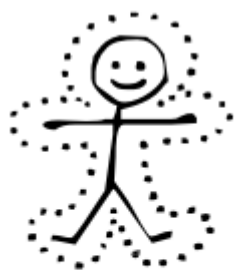
18. Метят героя



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).

Части текста(ситуации), расположенные в определенном порядке, называются композицией.

- *Присказка. Зачин* - приглашение в сказку (За далекими полями, за глубокими морями; В некотором царстве, в небесном государстве жили-были...)
- *Повествование* —основная часть сказки, в которой происходят все события сказочного сюжета.
- *Концовка* как и присказка ограничивает сказку от реальной жизни и возвращает к реальной действительности.(Устроили пир на весь мир, я там был мед-пиво пил, по усам текло, а в рот не попало; Вот вам сказка, а мне бубликов связка ...).

2 этап: «подготовительные игры»

«Волшебные имена»

«Кто на свете всех злее (милее, умнее)?»

«Хороший-плохой»

«Что в дороге пригодится?»

«Волшебные или чудесные вещи»

волшебные предметы



материал



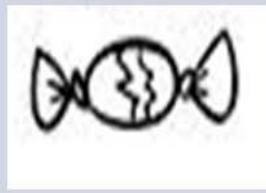
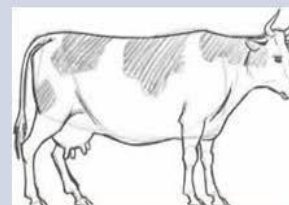
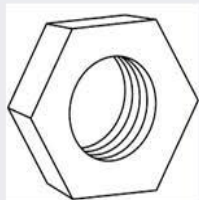
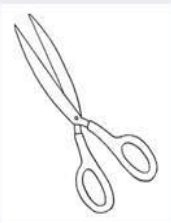
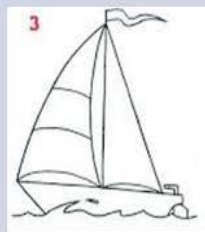
движение



звук



запах



- **3 этап:**

чтение сказки и сопровождение чтения
выкладыванием карт Проппа



«Кот, петух и лиса»



1. Жили-были

В лесу в маленькой избушке жили-были кот да петух. Кот рано утром вставал, на охоту ходил, а Петя-петушок оставался дом стеречь.



3. Запрет

Собирается кот на охоту и говорит петушку:

— Смотри, Петя, не выглядывай в окошко, не слушай лису, а то она тебя унесёт, съест и косточек не оставит.



4. Нарушение запрета

Ушёл кот, а Петя-петушок в избушке всё прибрал, пол чисто подмёл, вскочил на жёрдочку — сидит, песни поёт, кота ждёт. А лиса уж тут как тут. Опять уселась под окошко и запела:

- Петушок, петушок,
- Золотой гребешок,
- Выгляни в окошко —
- Дам тебе горошку.



10. Погоня
(преследование)



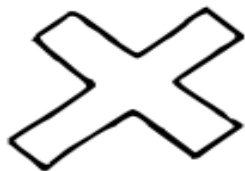
27. Счастливый
конец

- Петя выглянул, а лиса его — цап-царап — схватила и понесла. Петушок испугался, закричал:
 - — Несёт меня лиса за тёмные леса, за высокие горы. Котик-братик, выручи меня.
 - Кот хоть далеко был, а услышал петушка. Погнался за лисой что было духу, догнал её, отнял петушка и принёс его домой.
-
- С тех пор опять кот да петух живут вместе, а лиса уж больше к ним не показывается.

На **4 этапе** мы предлагаем пересказать
детям сказку, опираясь на карты Проппа.



1. Жили-были



3. Запрет



4. Нарушение
запрета



10. Погоня
(преследование)



27. Счастливый
конец



28. Мораль

Ш. Пьеро

Красная шапочка



Жила – была девочка. Бабушка подарила ей красную шапочку. Девочка носила шапочку каждый день, и прозвали ее Красной Шапочкой.



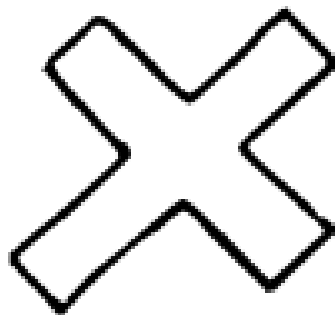
1. Жили-были

Однажды мама попросила Красную Шапочку пойти к бабушке, отнести ей пирожок и горшочек масла.



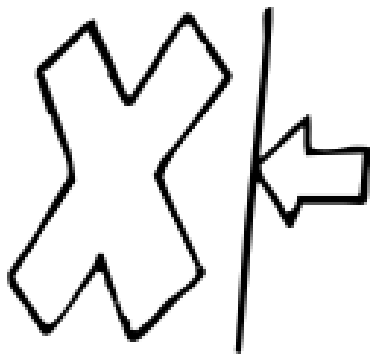
5. Герой
покидает дом

“Иди прямо по дорожке и никуда не сворачивай”,— наказывала ей мама. "Ни с кем не разговаривай по дороге, это очень опасно".



3. Запрет

Но девочка свернула с дорожки, стала собирать цветочки, лакомилась ягодками, громко пела и встретила волка. Она рассказала ему, что идет к бабушке, которая живет за лесом



4. Нарушение запрета

Волк побежал к бабушке по короткой дорожке,
опередил Красную Шапочку и съел бабушку.



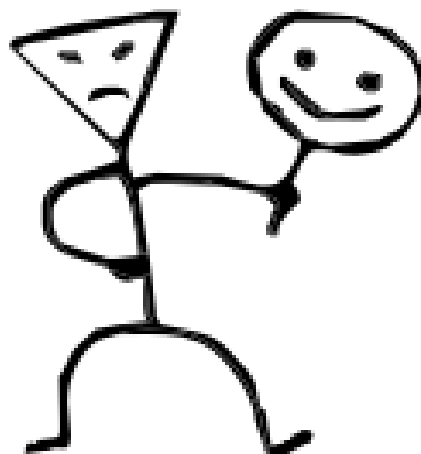
8. Враг
начинает
действовать

Потом волк переоделся в бабушкину одежду
и стал ждать Красную Шапочку.



24. Появляется
ложный
герой

Красная Шапочка пришла в дом к бабушке. После серии вопросов - ответов волк проглотил девочку.



25. Разоблачение
ложного героя

Сытый волк уснул и захрапел. Его храп услышал охотник, который проходил мимо.



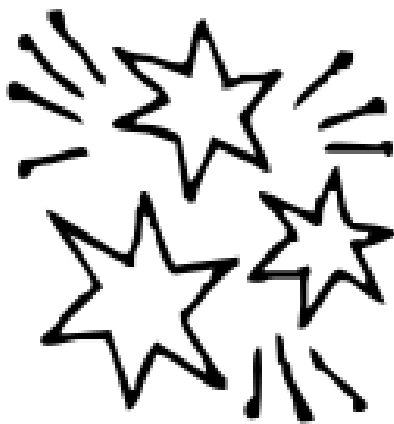
6. Появление
друга -
помощника

Охотник вбежал в дом и убил волка.



17. Враг
оказывается
поверженным

Из его живота вылезли бабушка и Красная Шапочка.
Они закопали волка в лесу и пригласили охотника на
чай и пирожки с маслом.



27. Счастливый
конец

А девочка с тех пор всегда ходила короткой дорожкой и никогда не разговаривала с незнакомцами.



28. Мораль

Основные правила при составлении сказок с использованием карт Проппа:

1. При построении сказки необходимо создать для главного героя безопасное волшебное пространство (для этого используются слова: «Давным-давно...», «Жили-были...», «В некотором царстве – в некотором государстве...», и т.п.)
2. Хорошо, когда в сказке у главного героя оказывается друг-помощник.
3. В ходе сказки необходимо решить какую-то задачу. Главный герой решает задачу, приобретает награду (определенный навык, волшебную вещь и т.п.) и преобразуется.
4. В сказке должен появиться «антигерой» (враг) – персонаж, которого надо победить (или изменить, перевоспитать и т.п.)
5. Финал сказки должен быть позитивным (проблема решена, награда получена, враги повержены и т.п.), после чего герой возвращается домой .
6. Обязательно сделать вывод (мораль), как следствие тех или иных поступков (действий или бездействий)

На **5 этапе** - дети сочиняют сказку
сами, используя карты Проппа.



«Утёнок и пёс»

Жил-был утёнок Цып. Он жил с другими утятами в клетке. Однажды Цып решил сбежать на озеро, чтобы поплавать и понырять в воде. На пути к озеру утёнок встретил большого злого кота. Кот хотел съесть маленького утёнка. Но тут на помощь Цыпу подоспел его друг – пёс Гав. Пёс начал лаять и рычать на кота. И кот со страху упал в озеро. Он очень боялся воды, поэтому быстро выбрался из озера и убежал. А друзья построили домик у озера и стали жить в нём вместе. Утенок Цып плавал и нырял, а Гав его охранял. Хорошо иметь верных друзей !

Карты Проппа, используемые в сказке:



1. Жили-были



5. Герой
покидает дом



8. Враг
начинает
действовать



6. Появление
друга -
помощника



17. Враг
оказывается
поверженным



27. Счастливый
конец



28. Мораль

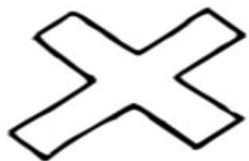
Давайте попробуем сочинить свою сказку



1. Жили-были



2. Особое
обстоятельство



3. Запрет

- **Жили-были.** Создаем сказочное пространство.
- (Каждая сказка начинается с вводных слов «давным-давно», «жили-были», «в тридесятом царстве»).

- **Особое обстоятельство** («умер отец», «солнце исчезло с небосклона», «дожди перестали лить, и наступила засуха»).

Запрет («не открывай оконца», «не отлучайся со двора», «не пей водицы»).



4. Нарушение запрета

Нарушение запрета (персонажи сказок и в конце выглядывают, и со двора отлучаются, и из лужи водицу пьют; при этом в сказке появляется новое лицо —антагонист, вредитель).



5. Герой покидает дом

Герой покидает дом (при этом герой может либо отправляться, отсылаться из дома, скажем, с благословения родителей разыскивать сестренку, либо изгоняться, например, отец увозит изгнанную мачехой дочь в лес, либо уходить из дома, превратившись в козлика после того, как запрет нарушен).



8. Враг начинает действовать

Враг начинает действовать (змей похищает царевну, колдунья отравляет яблоко).



6. Появление
друга -
помощника



9. Одержанье
победы



27. Счастливый
конец

Появление друга-помощника (Серый волк, Кот в сапогах).

Одержанье победы (разрушение злых чар, физическое уничтожение антагониста —Змея, Кощея Бессмертного, победа в состязании).

Счастливый конец (пир на весь мир, свадьба, пол царства в придачу).