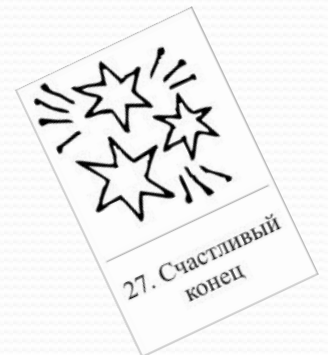


Поиграем в карты

Проппа



«Карты Проппа»

Владимир Яковлевич Пропп был известным филологом, фольклористом. Он занимался изучением русских народных сказок. В ходе своей работы Пропп разделил сказку на набор, состоящий из 28 функций.

«КАРТЫ ПРОППА» -

Игровое пособие из 28 карточек, которые состоят из символов и иллюстраций, по которым дети узнают события и эпизоды сказки.

«КАРТЫ ПРОППА»

```
graph TD; A[«КАРТЫ ПРОППА»] --> B[обучение творческому рассказыванию]; A --> C[сочинение сказок];
```

*обучение
творческому
рассказыванию*

*сочинение
сказок*

В. Пропп

утверждал:

Волшебная сказка похожа на формулу, в которой меняются переменные. Если изобразить их в виде простых рисунков, то ребенок, глядя на них, легко восстановит смысловую цепочку событий, сможет даже сочинить свою собственную сказку.

ПЕРВЫЙ ЭТАП:

Знакомим детей со сказкой. Выявляем ее отличие от других жанров (рассказов, стихов) и вычленяем структуру сказки.

ВТОРОЙ ЭТАП:

Играем с детьми в игры, которые помогут освоить карты:

- «Волшебные имена»
- Кто на свете всех злее (милее, умнее)?
- «Хороший - плохой»
- Что в дороге пригодится?

ТРЕТИЙ ЭТАП:

Читаем сказку и сопровождаем ее
выкладыванием карт.

**Сказка «Волк и
семеро козлят»**

№1 Жили-был

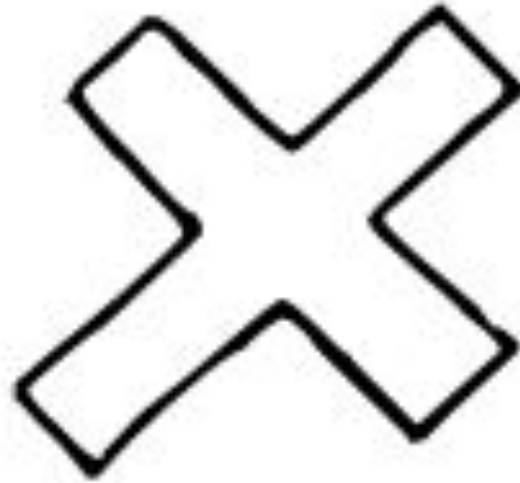
*Жила-была
старая коза. Было
у нее семеро
козлят.*



1. Жили-были

№3 Запрет или предписани е

*Вот созвала она
всех семерых
деток и говорит:
-Милые детки,
хочу я в лес
пойти, а вы
смотрите волка
берегитесь.*



3. Запрет

№ 2 Уход
(отлучка)
кого-либо из
членов семьи

*И пошла коза в лес,
корму принести.*



5. Герой
покидает дом

№ 4

Появление ложного героя

*Вдруг кто-то
стучится в дверь и
кричит:*

*- Детки милые,
отомкнитесь, ваша
мать пришла, вам
гостинцев
принесла.*

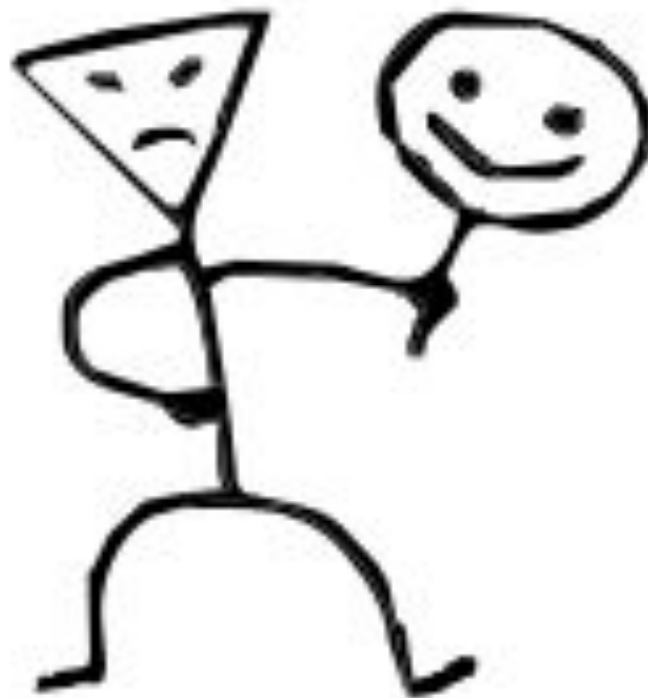


24. Появляется
ложный
герой

№5

Разоблачен
ие
главного
героя

*- Не откроемся, -
закричали они, - ты
не матушка наша; у
той голос добрый и
тонкий, а твой
голос толстый: ты
волк.*

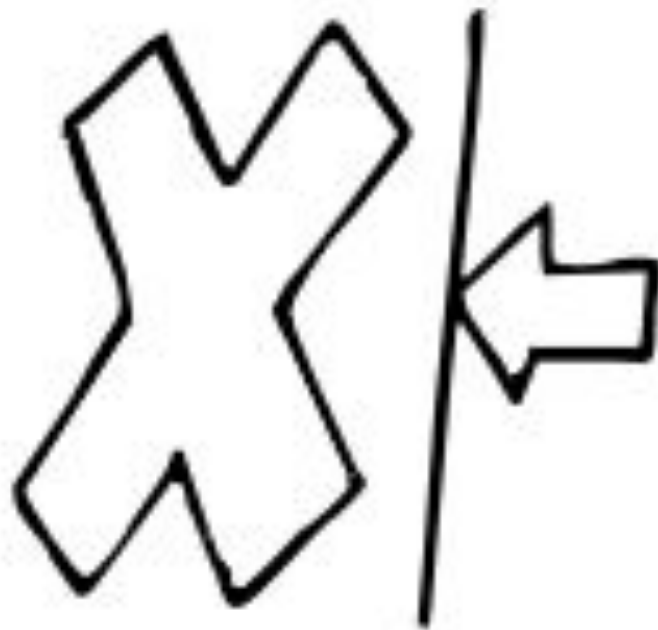


25. Разоблачение
ложного героя

№6

Нарушение
запрета

*...отворили ему
дверь. А тот,
кто вошел, был
волк.*



4. Нарушение
запрета

№7

Действие
врага

*Всех их нашел
волк и не стал
долго
разбираться:
разинул пасть и
проглотил одного
за другим.*



8. Враг
начинает
действовать

№8

Возвращени
е домой

*Приходит
вскоре старая
коза из лесу
домой.*



22. Герой
возвращается
домой

№9 Наказание ложного героя

*Вот вспорола она
чудовищу брюхо, - тут и
выскочили один за другим
все семеро.*

*Натащили тут семеро
козлят много-много
камней и засунули их
волку в брюхо столько,
сколько влезло. Подошел к
колодцу, наклонился к
воде, так там и утонул.*



17. Враг
оказывается
поверженным

№10

**Счастливы́й
конец**

*- Волк утонул! –
и стали на
радостях
плясать вместе
со своей
матушкой
вокруг колодца.*



**27. Счастливы́й
конец**

№11

Мораль

Мораль:

- *Слушайся маму*
- *Никогда не открывай дверь незнакомцам, а если никого из взрослых нет дома – вообще не подходи к двери*
- *Никогда не впускайте незнакомых людей в свой дом*
- *Не верь обещаниям посторонних людей и не иди у них на поводу*
- *Добро всегда сильнее зла*



28. Мораль

ЧЕТВЕРТЫЙ ЭТАП:

Предлагается пересказать детям сказку, опираясь на карты Проппа.

ПЯТЫЙ ЭТАП:

Происходит самая интересная работа
- дети сочиняют сказку сами,
используя карты Проппа.

*Нельзя просто так взять,
и закончить презентацию.*

Поэтому, я говорю Вам

*«СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ»*