

# Волшебная сказка



Тематически-дидактическая  
интерактивная игра. Опыт  
сочинения сказок по картам В.  
Проппа.

# Цели работы с детьми:

- ❖ привить любовь к чтению
- ❖ развить литературно-художественные и творческие способности
- ❖ сформировать представление о сущности чтения и его свойствах

Эта игра предназначена для детей 6-8 лет,  
так как основное чтение в этом возрасте  
именно сказки





- **Игра обязательно должна проводиться в уютных условиях, чтобы дети могли быть самими собой и никого не стеснялись. Желательно группа детей не более 10 человек.**



- Для детей игра – сфера их социального творчества, полигон общественного и творческого самовыражения. Игра – это поиск себя в коллективе, обществе, человечестве, выход на социальный опыт, культуру, повторение социальной практики, доступной пониманию.

**Игровые элементы рекомендуется использовать в различных мероприятиях, проводимых для детей, чтобы создать эмоциональный настрой на восприятие новой**



**информации,  
развить умение  
строить диалог,  
способствовать  
формированию  
образного  
представления о  
предмете.**

# План игры:

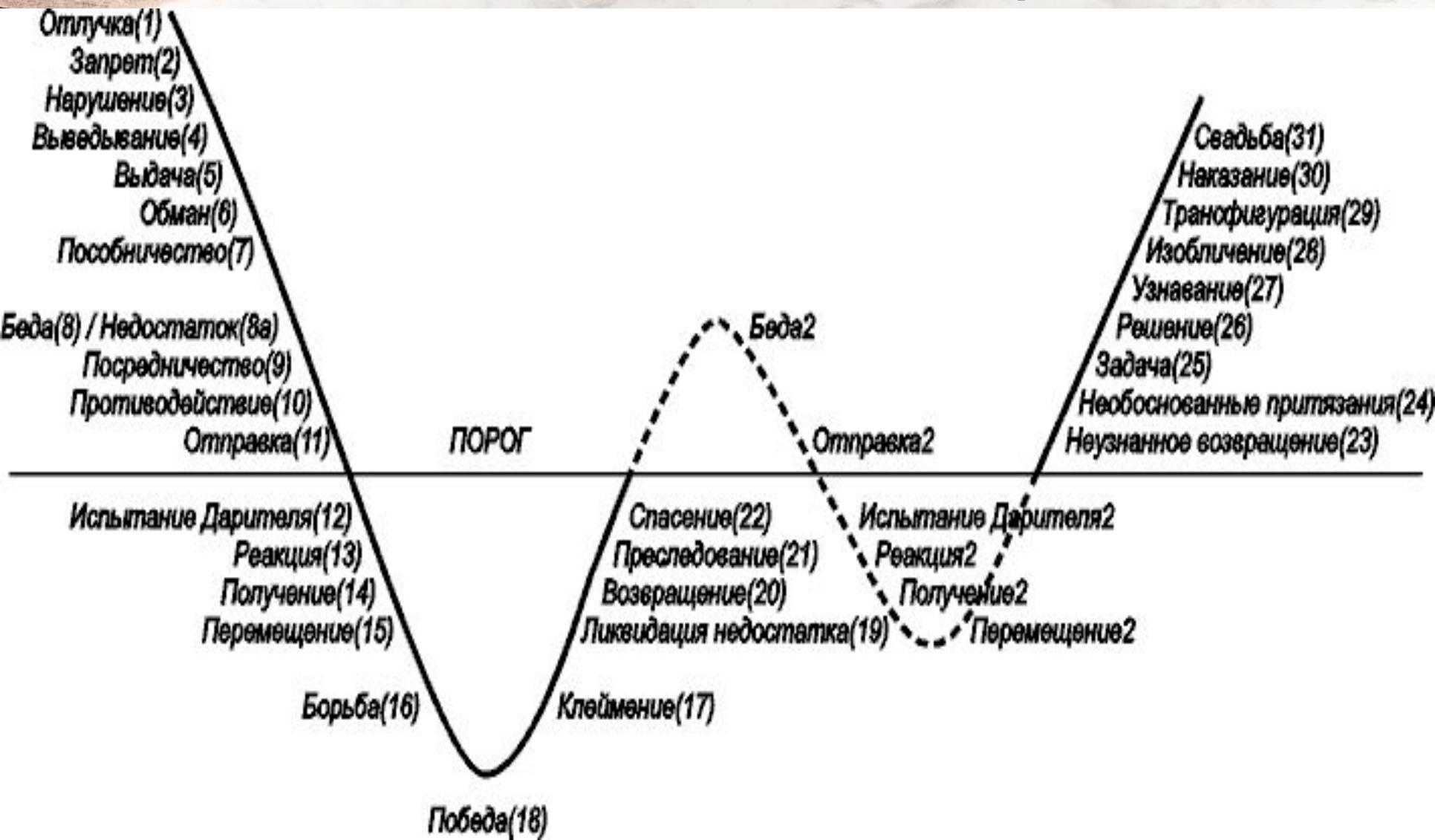
- 1 этап: познакомить детей со сказкой как жанром литературного произведения. Объяснить общую структуру сказки:
  - - присказка, зачин (приглашение в сказку);
  - - повествование;
  - - концовка сказки (возвращение слушателя в реальную действительность).



- 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.

# Морфологическая схема волшебной сказки В. Проппа:



# Основные элементы:

- **1. Жили-были.**  
Создаем сказочное пространство.  
(Каждая сказка начинается с **вводных слов** "давным-давно", "жили-были", "в тридцатом царстве").



1. Жили-были

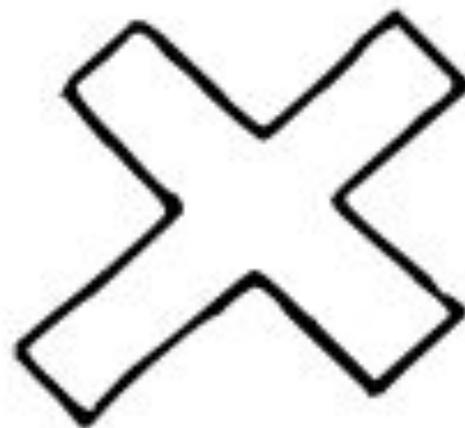


---

2. Особое  
обстоятельство

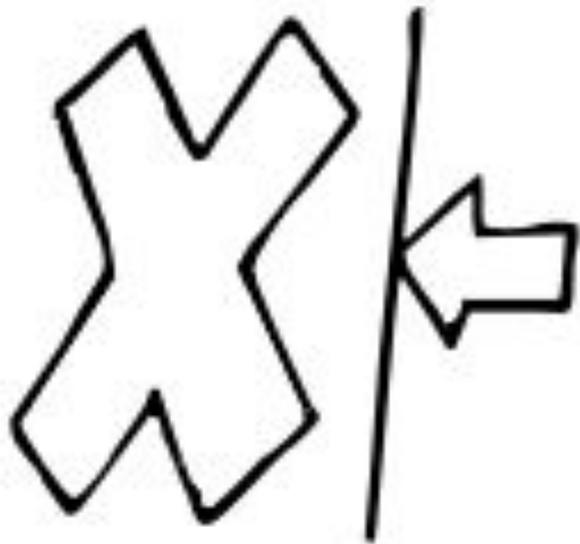
- **2. Особое обстоятельство ("умер отец", "солнце исчезло с небосклона", "дожди перестали лить, и наступила засуха").**

- 3. Запрет ("не открывай оконца", "не отлучайся со двора", "не пей водицы").



---

3. Запрет



---

## 4. Нарушение запрета

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



5. Герой  
покидает дом

- 5. 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 уходит из дома, превратившись в козлика после того, как запрет нарушен).

- **6. Появление друга-помощника (серый волк, кот в сапогах).**



**6. Появление  
друга -  
помощника**

- **7. Враг начинает действовать (змея похищает царевну, колдунья отравляет яблоко).**



**8. Враг  
начинает  
действовать**



9. Одержжание  
победы

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



14. Получение  
волшебного  
средства

- 9. Получение  
волшебного  
средства (оно  
может  
передаваться,  
изготавливаться,  
покупаться,  
появляться  
неведомо откуда,  
похищаться,  
даваться

- **10. Герой вступает в битву с врагом (иногда это открытый бой - со Змеем Горынычем, иногда состязание или игра в карты).**



16. Герой вступает в битву с врагом



---

17. Враг  
оказывается  
поверженным

- **11. Враг оказывается поверженным (в сказках антагониста не только побеждают в бою или состязании, но и изгоняют или уничтожают с помощью хитрости).**

- **12. Счастливым  
конец (пир на весь  
мир, свадьба, пол  
царства в придачу).**



**27. Счастливым  
конец**



---

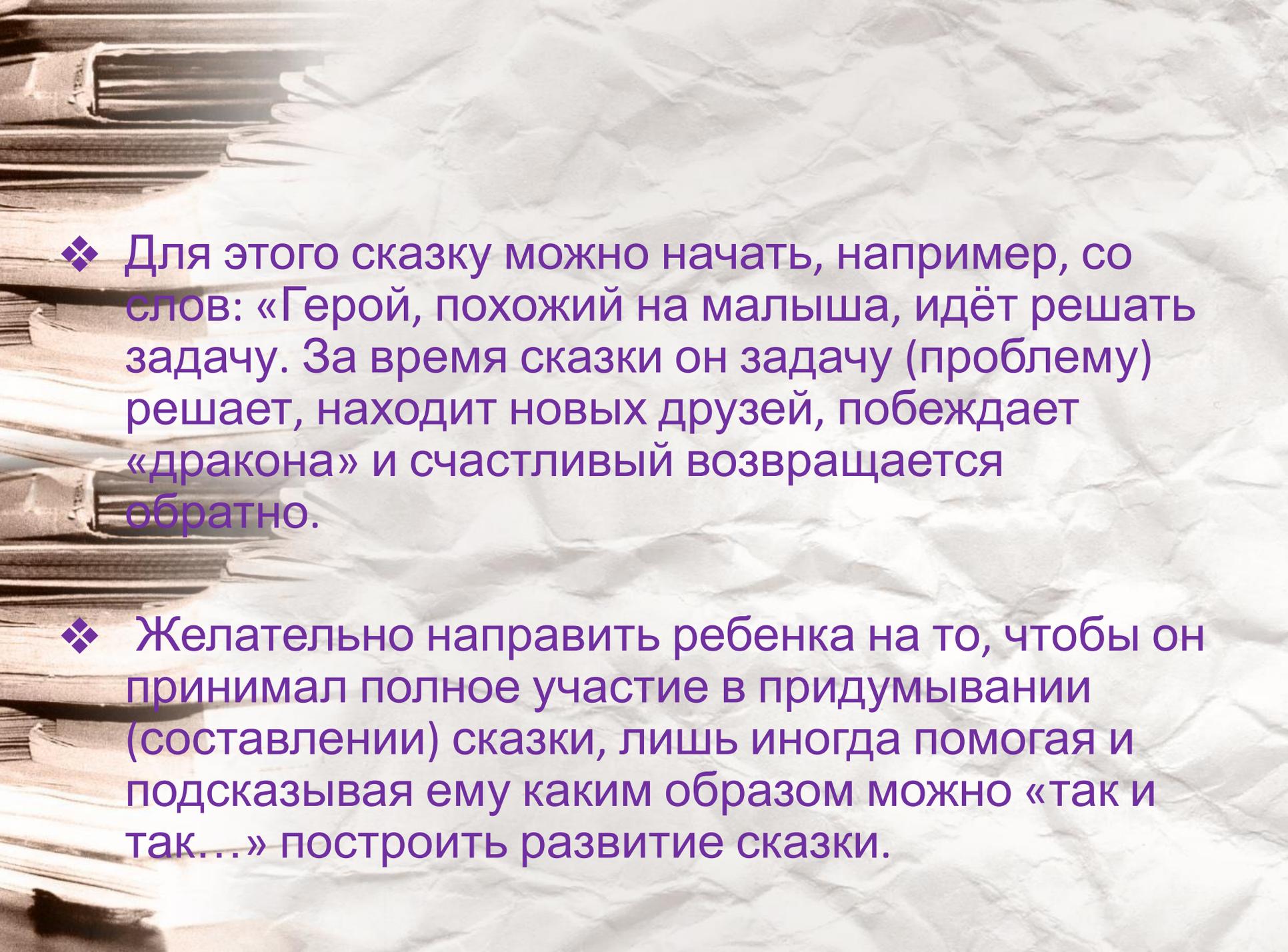
28. Мораль

- **13. Мораль (какой вывод можно сделать из случившейся истории).**

# Как можно использовать метод сказки для того, чтобы помочь ребенку справиться с какой-то задачей?



- Применяя этот метод ребенок, так или иначе, отождествляет себя с главным героем, проигрывает ситуации, что в итоге помогает опять же творчески подойти к возникшей перед ним задаче и подготовиться к ней психологически.

- 
- ❖ Для этого сказку можно начать, например, со слов: «Герой, похожий на малыша, идёт решать задачу. За время сказки он задачу (проблему) решает, находит новых друзей, побеждает «дракона» и счастливый возвращается обратно.
  - ❖ Желательно направить ребенка на то, чтобы он принимал полное участие в придумывании (составлении) сказки, лишь иногда помогая и подсказывая ему каким образом можно «так и так...» построить развитие сказки.

Для того, чтобы получить максимальный эффект от составления сказки рекомендуется соблюдать ряд простых правил:

- 1 Желательно чтобы у главного героя и у ребенка были какие-то общие черты. Может они оба любят варенье или смотрят один и тот же мультфильм.

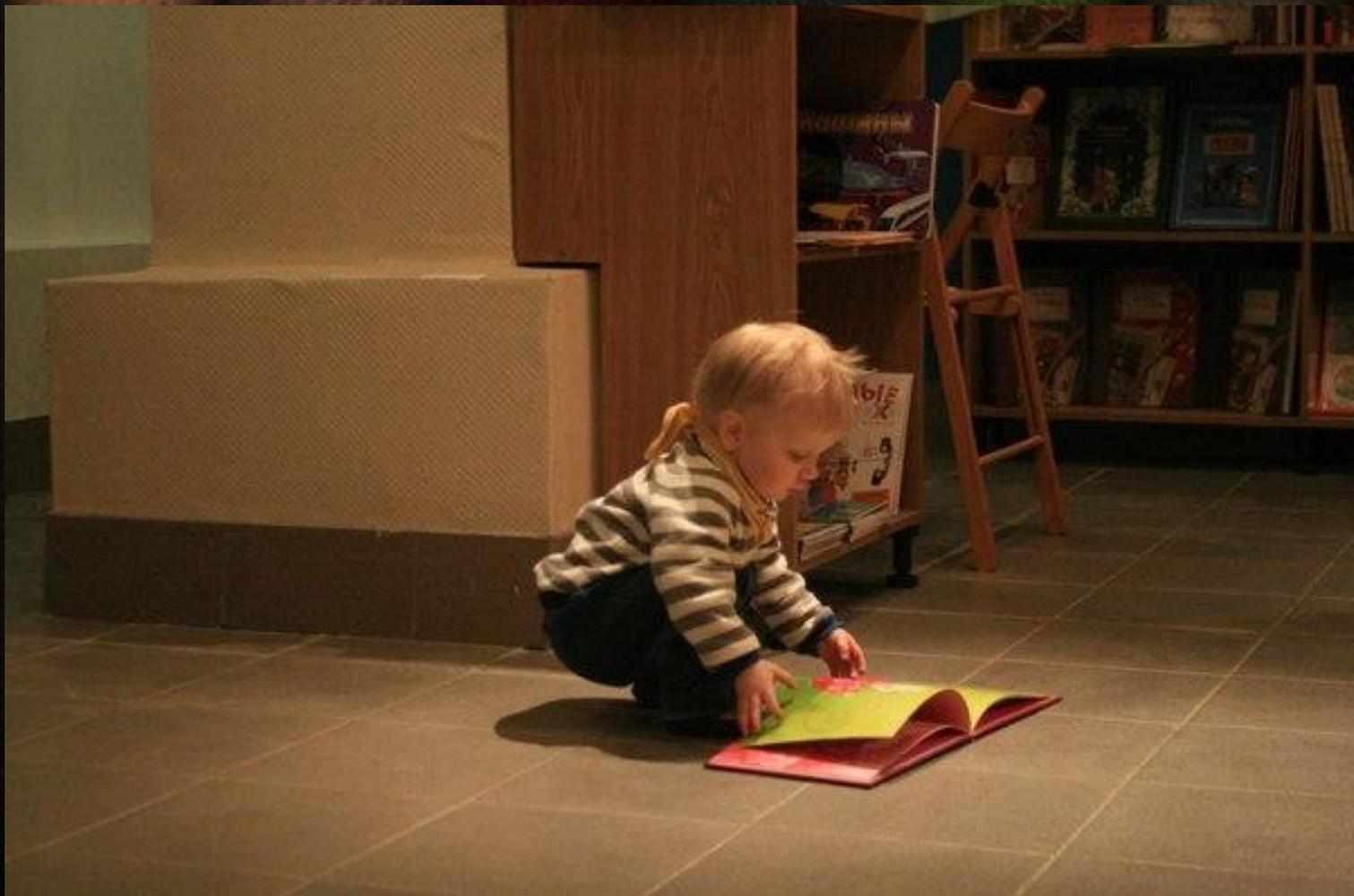
2 Необходимо при построении сказки для главного героя создать безопасное волшебное пространство. Поэтому используются формулы вроде: «Давным-давно, в некотором царстве-государстве»...





- 3 Хорошо, когда в пространстве сказки у главного героя оказывается друг- помощник. Друг в сказке помогает ослабить психическое напряжение и разрядить эмоции.
- 4 В ходе сказки необходимо решить какую-то задачу. Главный герой решает задачку, приобретает определенный навык и преобразуется.

- 5 В сказку вводится антигерой – персонаж, которого надо победить (или может быть изменить его).
- 6 Финал сказки должен быть позитивный. Проблема решена, после чего герой возвращается домой, получает полкоролевства и красавицу жену.



Эта всесторонне развивающая игра будет интересна всем детям, если удастся провести все четко по правилам. Благодаря такому направлению библиотечно-информационного обслуживания библиотека привлечет к себе внимание новых и новых читателей



Благодаря таким интересным проектам мы сможем привлечь детей в библиотеки и привить им любовь к чтению. И тогда Россия вновь станет самой читающей страной!





Спасибо за  
внимание!

Работу выполнила  
Егорова Елена 21411