

«ЗНАКОМИМСЯ С ИСКУССТВОМ, ИГРАЯ»
(КАРТОТЕКА ИГР ПО ПРИОБЩЕНИЮ ДОШКОЛЬНИКОВ К МИРУ ИСКУССТВА)

Игровое упражнение «Волшебная линия»

Цель. Развитие эстетических способностей, воображения.

Ход. Воспитатель предлагает детям нарисовать разные по характеру, настроению линии (радостные, счастливые, озорные, печальные, расстроенные, строгие, злые, испуганные, тревожные и т. п.), рассмотреть их, выбрать наиболее выразительные. Затем предлагает обратить внимание на репродукции произведений, скульптурные объекты, иллюстрации детских книг и попытаться найти (соотнести), где такие линии спрятались. Следует обращать внимание не столько на полное соответствие линий, сколько на выразительность, передачу близкого настроения. В продолжение можно предложить детям подобрать линиям цвет одежды — раскрасить наиболее подходящими цветами. Важно принять любое предположение детей, вопросами направить на пояснение, ассоциирование. Нельзя формировать жесткий эталон соотношения «линия — характер».

Игровое упражнение «Придумаем пейзаж»

Выкладывание изображения пейзажа из деталей

Цель. Развитие композиционных умений, воображения, чувства гармонии (цвета, композиции).

Материалы. Полотно для художественного конструирования (ковролин), детали для составления композиций: различные варианты кроны и стволов деревьев, облаков, солнце разного цвета, размера, месяц (луна), фон разного цвета, «линии горизонта» (заниженная, завышенная) и т. п.

Ход. Воспитатель предлагает детям построить выразительный (интересный) пейзаж, рассмотреть, как изменяется его настроение, если используется разного цвета фон при одинаковом расположении элементов; при использовании разных «линий горизонта»; разных композиционных решениях и т. п.; придумать названия к каждому составленному изображению.

Игровое упражнение «Подбери палитру»

Цель. Развитие художественного восприятия, выделения средств выразительности (цвета), воображения.

Материалы. Картонные квадраты разных цветов и оттенков, репродукции произведений изобразительного искусства.

Ход. Воспитатель предлагает детям выбрать понравившуюся репродукцию, подобрать из квадратов разного цвета (лучше использовать большую коллекцию — по два-три оттенка каждого цвета) те цвета, которые использованы в произведении.

Варианты, участник получит карточку в том случае, если правильно назовет цвет или придумает интересное название (например: «цвет утреннего пробуждения», «цвет серых сумерек», «цвет лимонного утра», «цвет осенней грусти»).

Игра «Копировальный аппарат»

(для детей 4—6 лет)

Цель. Развитие умений штриховки или использования красок, освоение цвета, развитие эстетических способностей.

Материалы. 3—4 заготовки с простыми образами (цветок, чашка, силуэт гнома) или изображениями (пейзажи, сюжеты), цветные карандаши, мелки или краски.

Инструкция. Детям предлагается рассмотреть изображение и раскрасить заготовки, каждую — одним цветом. Сравнить, найти самую яркую, веселую, необычную... Придумать характер или имя (в случае раскрашивания силуэта персонажа).

Варианты. Раскрасить заготовки разными по силе нажима линиями или разными рисунками, передающими фактуру.

Игровое упражнение «Где чей контур?»

Цель. Совершенствование познавательной деятельности, наблюдательности, аналитических умений, развитие умений соотносить реальные объекты и их условные изображения.

Материалы. Наборы изображений объектов мира (например, 5—6 видов машин, деревьев (кустарников, цветущих растений), варианты формы ваз, моделей платьев и т. п. или коллекция предметов, отличающихся по форме, характеру поверхности и т. п.). Наборы материалов подбираются согласно интересам детей.

Ход. Педагог предлагает детям стать на время садовниками (варианты в зависимости от рассматриваемых материалов — конструкторами машин, дизайнерами одежды и т. п.). Демонстрирует изображения, предлагает их рассмотреть, назвать признаки сходства и различия. Затем педагог показывает ребятам набор контурных изображений видов деревьев (кустарников, цветущих растений), сообщает, что настоящие садовники очень внимательны, всегда смогут различить растения, и предлагает обнаружить загадочное дерево — по загаданному силуэтному рисунку выбрать растение из набора, пояснить ответ, соотнести. В ходе выполнения воспитатель с помощью вопросов обращает внимание детей на признаки сходства и отличия растений, подводя к тому, что силуэтное изображение является не точной копией, а некоторым обобщенным рисунком, передающим общие черты. Для активизации интереса можно предусмотреть провокационную карточку — силуэтное изображение не представленного в наборе растения.

Игровое упражнение «Есть ли?»

Цель. Развитие внимательности, умений наблюдения.

Ход. Воспитатель предлагает детям внимательно рассмотреть собеседника (или игрушку, предмет, изображение) в течение минуты, отвернуться и ответить на вопросы водящего, например: «Есть ли в одежде собеседника красный цвет? Большая пуговица? Хвостики? Челочка на лбу?» Аналогично игра проводится с рассматриванием изображений (в старшей и подготовительной группах): «Есть ли изображения колеса, петуха и т. п. на картине?» Желательно использовать вопросы-провокации — спрашивать о том, чего нет (не изображено на картине).

Игра «Вкладыши-чудеса»

Цель. Развитие умений различать и соотносить геометрические фигуры и формы, обследовать форму предметов, освоение сенсорных эталонов форм.

Материалы. Вкладыши Марии Монтессори, карандаши или мелки, гуашь.

Инструкция. Воспитатель предлагает детям нарисовать необычные картины: макая вкладыши в гуашь и оставляя отпечатки на ватмане так, чтобы получился интересный узор (чередую цвета и формы), или придумать и дорисовать в отпечатке образ (животное, человечка и т. п.). Далее дети дорисовывают изображение или обыгрывают изображенное.

Варианты. Воспитатель предлагает детям обвести фигуру и дорисовать ее. Для коллективной игры: каждый ребенок оставляет след своим штампом-фигурой.

Игра-развлечение «Тайны изображений»

Цель. Развитие художественного восприятия, понимания образа, творческих и эстетических способностей (синестезии, ассоциирования), умения выделять средства выразительности в соответствии с замыслом, умений познания (умений считывать информацию с изображения, сравнивать).

Материалы. Репродукции картин, подобранные по принципу парности, например: А.Маковский «Пасхальный стол», И. Грабарь «Утренний чай. Подснежники», А. Саврасов «Зимний пейзаж. Иней», К. Юон «Мартовское солнце» или А. Куинджи «Солнечные пятна на инее».

Развитие игры. Воспитатель предлагает детям внимательно рассмотреть изображения, найти сходства и различия (пояснить — доказать). Представить ощущения или звуки, которые можно «услышать» или «ощутить» при «вхождении в картины». Подобрать сравнения, образные слова или названия.

Выбрать цвета и формы, более соответствующие изображению. «Озвучить» картины, подобрав звуки из «сенсорной коллекции». Сравнить необычные изображения («обманки», сюжетные натюрморты), найти на них (по загадке или образу-силуэту) предметы, спрятанные в изображении. Пофантазировать о хозяевах (их характере, привычках) с опорой на представленные предметы (например: Г. Теплов «Натюрморт с нотами и попугаем», Т.Ульянов «Натюрморт с книгами» — заметить попугая, ключ, расческу для усов, нотный блокнот, смятый платок). Подумать, кому могут принадлежать предметы (на выбор из двух-трех силуэтов или изображений: портрет бравого кавалера, дамы, девушки из купеческого рода, императрицы), выбрать и пояснить назначение. Поиграть в «детективов» и подумать, что необычного можно заметить (сломанная свеча, смятый платок свидетельствуют о небрежности, неаккуратности хозяина; высокая свеча — о раннем укладывании спать). Пофантазировать о предметах (что открывает ключ, что находится за дверью или в сундуке, какие мелодии записаны в открытых листах блокнота, с кем и о чем говорит попугай).

В заключение можно предложить детям составить свой натюрморт- «обманку» или портрет, используя изображения любимых предметов («Что бы вы поместили на своей картине, чтобы вещи могли „рассказать" о вас?»).

Игра «Узнаем тайну предмета»

Цель. Развивать умения познания музейного предмета (умение считывать информацию с предмета), выделять значимые свойства (сенсорные, эстетические), анализировать структуру предмета, устанавливать связи между некоторыми свойствами и качествами предмета, строить предположения на основе установления логических связей и освоенных представлений об объектах, явлениях, закономерностях мира.

Материалы. Предмет, знакомый детям (не новый, не растиражированный, имеющий некоторую оригинальность) с интересными деталями, своеобразными свидетельствами времени (выбоинами, сколами, потертостями), считывая которые можно сделать некоторые предположения (варианты: старая бальная перчатка дамы, потертый веер, помятый сбоку самовар, испачканное перо для письма). В случае проведения более детальной диагностики материалами могут являться: предметы декоративно-прикладного промысла (свистулька, игрушка, оригинальный поднос или шкатулка, кружевной воротничок, необычный оберег) или эстетически привлекательные природные объекты (необычное корневище, шишка или интересно изогнутая ветка).

Развитие игры. Воспитатель предлагает детям внимательно рассмотреть предмет и рассказать о нем как можно больше (например, при использовании игрового персонажа Следопыта - Тайноразгадывателя: «Представь, Следопыт умеет разгадывать тайны предметов! Он внимательно рассматривает предметы в волшебную лупу и по „следам" на предмете узнает, что с ними происходило, кому они принадлежали. А ты умеешь? Давай попробуем превратиться в следопытов. Посмотри внимательно на этот предмет (демонстрируется один предмет). Представь, что Следопыт дал тебе волшебную лупу. Расскажи все, что сможешь,

именно об этом предмете (какой он, кому принадлежал, что с ним происходило) — по „следам" на нем прочитай его тайну-историю».

Дальнейшее развитие ситуации. Рассматривание предметов и загадывание загадок-описаний для других детей, ассоциирование — фантазирование об обладателе (хозяине) предмета, придумывание его характера, судьбы.

Упражнение «Впечатления»

Цель. Развивать синестезию, воображение.

Материалы. Репродукции картин, интересные предметы (плоды, камни), материалы и предметы разной фактуры, помещенные в «чудесный мешочек» (наждачная бумага, кусочки меха, подсохшего клея, сухих грибов или еловой смолы, фантик из фольги).

Ход. Воспитатель предлагает детям словом или жестом передать впечатление от увиденного (выбранная репродукция, предметы). В более сложных вариантах используются отображение пластикой и жестом называемых педагогом или детьми слов (например: «счастье», «гордость», «веселье», «печаль», «злость», «лень»), звуков.

Упражнение «Этюды»

Цель. Развивать воображение, ассоциирование, эстетические способности.

Ход. Воспитатель предлагает детям придумать выразительный (интересный) образ векового дуба (тоненькой испуганной липки, плакучей ивы, веселой пальмы, гордой сосны, испуганной елочки, вредного мухомора, солнечного лучика, печальной капельки и т. п.), рассказать о нем (что с ним происходит), изобразить - показать его характер пластикой, мимикой, жестами, произнести какую-либо фразу от лица персонажа. Возможно использование атрибутов и вспомогательных предметов (кусочков ткани, веточек).

Усложнение упражнения. Воспитатель предлагает детям составить диалог между героями («Что расскажет травинка дереву?», «Как спорили береза и ель», «Снежинка и ветер», «Туча и гриб», «Солнечный лучик и грозовая туча»).

Игровое упражнение «Черно-белое и цветное»

Цель. Способствовать освоению средств выразительности (цвета).

Материалы. Цветное и черно-белое изображения объектов (виды города, фрукты и овощи, цветы и т. п.).

Ход. Педагог демонстрирует детям черно-белый (слайд, ксерокопия) и цветной варианты одного и того же изображения объекта, предлагает сравнить, увидеть, как меняется впечатление с изменением цвета в изображении (грустное, веселое, тревожное, спокойное и т. д.).

Игра-сюжет «Дизайнеры спешат на помощь, или Передача „Снимите это немедленно!"»

Цель. Развивать воображение, эстетические способности. Активизировать детскую дизайн-деятельность, коллективное творчество.

Материалы. Силуэты людей с разной формой лица, прической, силуэты с разной формой платьев и другой одежды, бумага, карандаши или фломастеры.

Ход. Воспитатель предлагает детям «открыть дизайн-студию» или «поучаствовать в передаче». Предлагаются варианты:

1) придумать прическу (форму, длину волос, цвет и декор) для лиц — силуэтов или кукол; форму, цвет, фасон и варианты украшения для платьев по заказу игровых персонажей (Бабы Яги, Снежной королевы, бабушки, Снегурушки, сестер Золушки, семи гномов и т. п.);

- 2) по условию (на основе определенной формы, например цилиндра) или из определенного материала (бумаги, фольги и т. п.) придумать вариант одежды;
- 3) создать дизайн рамок к картинам и фотографиям с учетом представленного в них изображения (для сельских, городских, космических пейзажей, парадных, детских, семейных портретов и т. п.).

Игра «Детали в картине (предмете)»

Цель. Развивать художественное восприятие, эстетические способности, умение внимательно рассматривать объект.

Материалы. Набор репродукций картин (или пластики малых форм, народных игрушек), набор (коллекция) предметов (часы современные и механические на цепочке, вышитый в народной стилистике платок, яркий пышный бант, кукла из лоскута, скалка и ложка и т. п.).

Развитие игры. Детям предлагается внимательно рассмотреть изображение и подобрать предметы, к нему подходящие, например к изображению богато одетой девочки (Б. Кустодиев «Дети в карнавальных костюмах») подойдут бант, яркая нарядная пуговица, но не подойдут современные часы и скалка.

Игра «Волшебные контуры»

Цель. Развивать художественное восприятие, воображение, умение прослеживать контур предметов, фигур.

Материалы. Набор силуэтных изображений предметов (несложные и типичные силуэты знакомых детям персонажей, мебели, предметов и природных объектов) или фигур; карандаши для зарисовывания.

Развитие игры. Детям предлагается внимательно рассмотреть силуэты, обвести контуры пальчиком, догадаться о том, кто на них изображен. Для усиления эффекта контуры могут демонстрироваться в игровой форме (как представление или с использованием теневого театра-ширмы). Правильно разгаданный контур дети раскрашивают по своему усмотрению.

Игровое упражнение «Отгадай по описанию»

Цель. Развивать художественное восприятие (умение внимательно рассматривать изображение), способствовать освоению средств выразительности.

Материалы. Репродукции картин, изображения скульптурных объектов из фонда детского сада.

Ход. Воспитатель кратко, но интересно описывает задуманное произведение, предлагает детям догадаться, о каком из них идет речь, ответить на вопрос: «Как догадался?»

Усложнение упражнения возможно как за счет повышения самостоятельности детей (дети загадывают и описывают произведения друг для друга), так и использования произведений, близких по сюжету, средствам выразительности.

Игровое упражнение «Знайка»

Цель. Уточнить и систематизировать представления о видах и жанрах искусства. Развивать познавательный интерес, умение задавать вопросы.

Материалы. Репродукции произведений.

Ход. Дети выбирают «знайку». Он становится рядом с мольбертом, на котором находятся репродукции произведений. Дети по очереди задают вопросы, «знайка» отвечает.

Игровое упражнение «Собери коллекцию»

Цель. Уточнить и систематизировать представления о видах и жанрах искусства. Развивать познавательный интерес, умения выбирать основание для классификации, выделять существенные признаки (для построения коллекции).

Материалы. 36—48 карточек с изображениями произведений разных видов и жанров; можно использовать репродукции и фотографии известных произведений — открытки или календари.

Ход. Воспитатель раздает детям по 6 карточек из набора. Предлагает каждому внимательно рассмотреть свои карточки, выбрать коллекцию, которую каждый из них будет собирать (пейзажи, портреты, натюрморты и т. п.). Каждый участник в свой ход передает не нужную ему карточку соседу слева. Кто раньше соберет все карточки своего вида, тот и выиграл.

Вариант, «ненужные» карточки складываются в стопку, водящий из оставшихся карточек выбирает верхнюю, показывает всем участникам. Те дети, которые собирают коллекцию данного вида (жанра) искусства, как можно быстрее поднимают руку и поясняют, почему они думают, что это произведение из их коллекции.

Игра-развлечение «Тайны изображений»

Цель. Развитие художественного восприятия, понимания образа, творческих и эстетических способностей (синестезии, ассоциирования), умения выделять средства выразительности в соответствии с замыслом, умений познания (умений считывать информацию с изображения, сравнивать).

Материалы. Репродукции картин, подобранные по принципу парности, например: В. Суриков «Вид памятника Петру I на Сенатской площади в Петербурге» и М. Воробьев «Исаакиевский собор и памятник Петру I».

Примерный план. Воспитатель предлагает детям внимательно рассмотреть изображения, найти сходство и различие (пояснить, доказать), представить ощущения или звуки, которые можно «услышать» или «ощутить» при «вхождении» в картины, подобрать сравнения, образные слова или названия, выбрать цвета и формы, более соответствующие изображению, «озвучить» картины, подобрав звуки из «сенсорной коллекции». Затем предлагается «расколдовать» некоторые предметы (представить, что может происходить). Например, в первом изображении силуэт собора можно сравнить с просыпающимся на защиту города богатырем (массивные плечи — «косая сажень в плечах», богатырский шлем), на втором — с кремово-воздушным тортом, шапкой, венчающей голову императора.

Игровое упражнение «У природы нет плохой погоды»

Цель. Развивать воображение, эстетические способности (синестезию).

Ход. Ведущий называет какое-либо природное явление и состояние (яркий листопад, спокойный снег, мокрый снег, молния, слякоть, гроза, морозящий дождик, ливень, суровый мороз и т. п.), дети изображают их пластикой, мимикой, жестом.