**Консультация**

**для родителей по теме:**

**«Развиваем творчество в игре»**

1. ВИНОГРАД.

Развитию восприятия природы, внимательном}/ вглядыванию в нее служит занятие по рисованию «Виноград». Дети его очень любят. (Прикрепим гроздь винограда так, чтобы она висела перед ребенком. Затем разделим тонкой линией лист бумаги на две вертикальные части. В левой части листа ребенок рисует гроздь, стараясь верно передать форму и цвет ягод. После того, как гроздь нарисована, ребенок съедает ягоды и в правой части листа рисует то, что осталось - ветку. Теперь можно видеть, как прикрепляется каждая ягодка и почему вверху их больше, а внизу меньше. Оказывается, ветка тоже красивая и от нее зависит, какой формы гроздь. Хорошо, если родители выполнят задание параллельно с ребенком и затем сравнят результаты.

2. НА ЧТО ПОХОЖЕ?

Детям раздают заранее подобранные корни, спилы и срезы древесного ствола, овощи - картофель или морковь необычной формы. Дети по очереди рассказывают, что увидел каждый: один сумел увидеть в форме корня фантастическое животное, другой в рисунке среза дерева - лицо человека, в морковке - зайчика, в картошке -ладонь с растопыренными пальцами. Дети могут предлагать смешные, порой неожиданные или, на взгляд взрослого, нелепые ответы. Задача взрослого - в каждом ответе увидеть его оригинальность, похвалить ребенка, а в том случае, если его сравнение не исчерпало тех возможностей, которые заложены в натуре, а ухватило лишь одну его черчу, попросить дополнить. Обычно ребята сами с удовольствием предлагают свои варианты.

Проводить интересные игры-наблюдения можно дома - в тот момент, когда на кухне моются овощи, интересно рассматривать их срезы, цвет, форму.

3. ВГЛЯДИСЬ И РАССКАЖИ.

Можно придумать много игровых заданий с целью научить видеть выразительность и" красоту форм и линий в окружающей природе.

Вот одно из игровых заданий, оно называется «Волшебный лес» и проводится на ступенях мраморной лестницы. Детям предлагают путешествие в волшебный, заколдованный лес. Лес - это прожилки мрамора, рассматривая их, ребята, каждый самостоятельно и одновременно делясь своим «открытием» с другими, отыскивают сказочных персонажей, силуэты зверей, чудовищ и т.д. Дети получают полную свободу двигаться и фантазировать, каждый может проявить свои способности. Способность видеть в незнакомых очертаниях или рисунке трещин знакомые или фантастические образы подготавливает детей к восприятию произведений прикладного искусства - изделий из керамики, вышивки, узоров на ткани, с которыми они познакомятся позже в музее.

4. ВЕЩИ, ПРИРОДА И ЛЮДИ.

Игровое занятие на тему «Вещи, природа и люди - единый мир» начинается с беседы. Детям предлагается вопрос: «Как вы думаете, есть ли что-нибудь общее между цветком и человеком?» Дети отвечают, называя различия, и приходят к мнению, что «ничего общего нет, они совсем разные». Их ответы строятся на наглядном сравнении, внешнем сличении, и поэтому они правы - взрослый подтверждает их правоту, продолжая выделять признаки «непохожести»: «Люди носят одежду, говорят, двигаются, а цветок ничего этого не может». Но вот он обращает внимание ребенка на строение цветка. Стебель, корень, листья, головка - нельзя ли их сравнить с нашим телом; стебель похож на туловище, корни - ноги, листья - руки, голова - сам цветок. Кроме того, внутри стебля течет сок, как кровь у человека, цветку нужно солнце, вода - его питание; маленькие бутоны вокруг большого цветка - как дети вокруг мамы, если не будет воды и солнца, цветок погибнет, засохнет, если сломать стебель, ему будет, наверное, больно, как и человеку.

Это занятие дает ребенку возможность впервые задуматься о строении своего тела, почувствовать общность всего живого, возбуждает интерес и сочувствие к живому, но более слабому, чем он сам. Для некоторых это занятие станет началом нового увлечения -наблюдения и ухода за растениями, желания вырастить самому из семечка что-нибудь особенное: финиковую пальму, лимон, перец.

5. ОБЩНОСТЬ ЖИВОГО И НЕЖИВОГО.

Игру-наблюдение «Общность живого и неживого» можно продолжить во время прогулок. Если вы живете в деревне или поселке, то, наверное, замечали, что есть очень выразительные дома. Вглядевшись повнимательнее, можно заметить, что в некоторых угадывается сходство с человеком: стена - это лицо, окна - глаза, дверь -рот. Кажется, что он улыбается: это веселый, добрый, приветливый дом. А вот дом с покосившейся крышей и окнами, он кажется нахмуренным - у каждого свой «характер».

Если вы живете в городе с современной застройкой многоэтажных домов, то вечером, во время прогулки с ребенком, обратите его внимание на фасад дома, в котором начинают зажигаться окна. С далекого расстояния, даже сидя в автобусе, можно видеть, что сочетания зажженных окон образуют различные узнаваемые фигуры -гигантские цифры, буквы, лошадку и т. д. Все изображения имеют обобщенные геометризованные формы - ведь они складываются из прямоугольников окон.

6. ЛОСКУТКИ И КОЛОКОЛЬЧИКИ.

На лужайке полукругом сидят дети и родители. На земле разложены свистульки из глины, колокольчики, дудочки, флейта, гранат с сухими зернами, бубен и другие простые инструменты.

В руках мешочек с различными лоскутками. Они однотонно окрашены, но разной фактуры: бархатные, хлопковые, шелковые, фланелевые.... Условия игры: каждый ребенок по очереди с закрытыми глазами вынимает из мешочка один лоскуток. Он пробует его на ощупь, трет тыльной стороной ладони, и говорит нам о своих ощущениях, определяет цвет: ткань теплая, шершавая, короткая, приятная, похожа на морской песок, желтая и т. д. Затем открывает глаза, подбирает звук. Перебирает звучание всех инструментов и останавливается на том, который ему кажется наиболее близким, подходящим. Естественно, что эта игра ориентирована на индивидуальное восприятие каждого. Не важно, если названный ребенком цвет не совпал с реальным, ведь он основывался только на своих ощущениях. Главное, что впервые в его сознании цвет и звук соединились. Именно это ему пригодится в понимании живописи и в его собственном художественном творчестве.

7. ОЖИВШАЯ СКУЛЬПТУРА

Вначале вспоминаем миф о подвиге Геракла, затем ребенку дается задание вообразить себя Гераклом, стреляющим из лука. Он пробует принять позу статуи, и здесь выясняется, что он не так хорошо рассмотрел и запомнил все детали; на какую ногу нужно опираться, а какая согнута в колене, как поставлены руки. Оказывается, что в такой позе трудно удержать равновесие и, подняв голову, смотреть вперед, «прицеливаться». Неудачная попытка заставляет внимательней вглядываться, детально рассматривать, запоминать и «проигрывать» на себе позу статуи. Для детей 4-6 лет это непростая задача, тем более, что многие еще путают «право» и «лево»: не умея удержать в памяти «изображение», они ищут зрительной опоры, повернувшись лицом к статуе, - получается «зеркальное» отображение. Но постепенно ребенок начнет быстрее и легче справляться с такими заданиями.

8. СКУЛЬПТОР И ГЛИНА.

Для игры выбирается статуя «Мальчик, вынимающий занозу» V в. до и. э. Взрослый рассказывает о том, что в Древней Греции детей воспитывали так, чтобы они были сильными, ловкими, выносливыми, для этого устраивали специальные соревнования по бегу, метанию копья и другим видам спорта. Победитель соревнований считался героем, в честь него устанавливали статую. Однажды во время соревнований но бегу мальчик, бежавший среди других, почувствовал, что в ногу вонзилась заноза, но он, превозмогая боль, продолжал соревнование и одержал победу - первым пришел к финишу. Скульптор изобразил его после соревнований, когда он сел, чтобы вынуть занозу.

После рассказа объясняем ход игры. Желательно участие двоих детей: один будет скульптором, другой - глиной. Ребенок-скульптор должен так посадить партнера, чтобы его поза точно совпадала с позой статуи. Давая задание, нужно объяснить, что для ее выполнения недостаточно рассмотреть статую спереди, необходимо обойти ее, обратить внимание на то, как изогнута спина, наклонена голова, расположены руки.

9. НАЙДИ ЗНАКОМЫХ ГЕРОЕВ.

Это игра-поиск. Взрослый заранее предупреждает ребенка, нацеливая на поэтапную работу: найти, вспомнить, рассказать, дополнить. Затем они вместе отыскивают в зале статую знакомого героя, останавливаются около нее и вспоминают связанный с героем миф. Эта игра может проводиться и в залах картинной галереи, на материале живописи. В этом случае гораздо большие возможности открываются для занятий по библейским сюжетам (например, «История Христа»). Особенно актуальным подобное занятие становится накануне больших праздников - Рождества, Пасхи.

10. НАЙДИ КАРТИ11У ПО ДЕТАЛЯМ.

Игра-поиск. Заранее, дома приготовьте 2-3 детали известного вам натюрморта -морскую раковину, фрукт, цветок, очки и т. д. В зале покажите их ребенку и вместе с ним начните поиск картины с этой деталью. Потом внимательно рассмотрите вместе найденный натюрморт, называя каждый предмет, его цвет и форму. Обратите внимание на особенно красивую деталь.

11. РАМКА С НАТЮРМОРТОМ.

Дома можно поиграть так. Возьмите небольшую рамку. Вместе с вами или самостоятельно ребенок может обследовать окружающее с целью найти натюрморт. Предметы, попадающие в рамку, наставленную на них, как объектив фотоаппарата, образуют неожиданно красивые, гармоничные композиции - законченные «натюрморты», созданные самой жизнью. В рамку может «случайно» попасть пейзаж (вид из окна) или портрет... Такие незамысловатые этюды с рамкой открывают юному взору новый взгляд на мир, помогая увидеть красивое в обыденном, учат внимательно вглядываться в окружающее.

После таких занятий дети с удовольствием рисуют натюрморты «то, что лежит на столе», правда, не такие, как они только что видели, а свои, с любимыми фруктами и овощами. Девочки чаще рисуют цветы в вазе.

12. ВСПОМНИТЬ ВСЕ.

Выберите знакомую картину. Еще раз вместе внимательно изучите ее, вплоть до деталей. Во время предварительного рассматривания и описания взрослый учит детей правильно подбирать слова, подыскивая те, что наиболее точно передают увиденное, а также правильно обозначать части картины - центр, середина, правый верхний угол, нижняя часть картины и т. д.

Ребенок встает спиной к картине, а вы придумываете и задаете ему вопросы: «Что лежит на середине стола? Какого цвета инжир? Какие фрукты лежат в корзине, какого они цвета?» и т. п. В этой игре ребенок вспоминает все, о чем говорили вместе со взрослым.

Это - «тренинговая игра». Она развивает художественную память ребенка, его способности цветоразличения, готовит к рисованию по памяти.

13. Я-ЭКСКУРСОВОД.

Взрослый предлагает ребенку 5-6 лет стать экскурсоводом. Ребенок ведет всех к произведению, которое ему нравится и которое он запомнил. Еще недостаточно свободно ориентируясь в музее с ею обилием залов, он просит помощи у взрослою («Как пройти к статуе Афины со змеей?») Оказавшись у памятника, дает задание изобразить Афину и змею. Затем «экскурсовод» ведет своих экскурсантов «наугад», останавливаясь перед теми произведениями, которые ему знакомы, предпочитая самостоятельно выполнять задания, задавать вопросы и отвечать на них.