Приложение №4

Дидактические игры

1.Птичка в клетке.

В ходе ознакомительных занятий применяю игры.

Нам понадобятся:

- два картонных диска,
- чёрный маркер,
- клей,
- карандаш или палочка.

На одном диске нарисуем птичку, на другом – клетку. Склеим чистой стороной внутрь, так чтобы получился цельный диск, у которого с одной стороны – птичка, с другой – клетка. Карандаш или палочку просунуть между дисками и закрепить. Попробуйте в ладонях прокрутить карандаш или палочку. Что вы видите?

Что ещё можно нарисовать, чтобы получился похожий рисунок?

Грибы в корзинке, цветы в вазе, девочка в очках, мальчик в кепке.

1

2

3

4

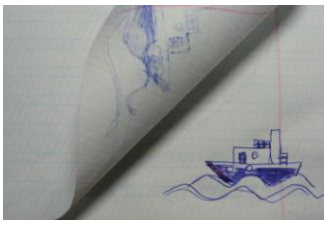
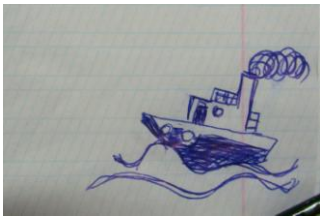
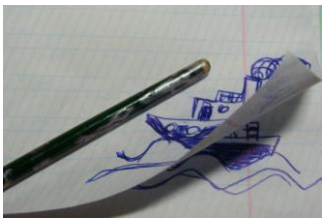
Это происходит потому, что зрение человека устроено так, что когда вращение происходит с большой скоростью, рисунки «объединяются». Это свойство зрения помогает увидеть плавное движение предмета в фильме, хотя и снятого отдельными кадрами. Называется это явление инерцией зрения.

2.Раскрутка

Ещё один способ получить движущееся изображение это - раскрутка

Нам потребуется:

- лист бумаги
- карандаш
- фломастер.

1  2  3 

Сложим лист бумаги пополам. От уголка закрутим половинку листа на карандаш.

На уголке нарисуем пароходик с трубой. Из трубы идёт дым. Раскрутим уголок и нарисуем на нём такой же пароходик, без дыма. Снова свободно закрутим бумагу и будем двигать карандаш, то открывая, то закрывая часть листа с пароходиком.

Что у вас получилось? (пароходик качается на волнах и дым – то идёт, то не идёт из трубы)

Что ещё может стать темой для такого рисунка? (Морячок, размахивающий флажками, летящая птица, человечек, поднимающий и опускающий руки)

А вам не кажется, что вы уже сделали простейший мультфильм?

3. Весёлый мяч

Нашу сегодняшнюю игру мы посвятим изучению движения мяча в пространстве. Узнаем что такое центр тяжести.

Первые рисованные мультфильмы появились задолго до Уолта Диснея, но именно он придумал, как можно рисовать героя, чтобы его движения были по-настоящему интересными. Одной из таких находок было изображение

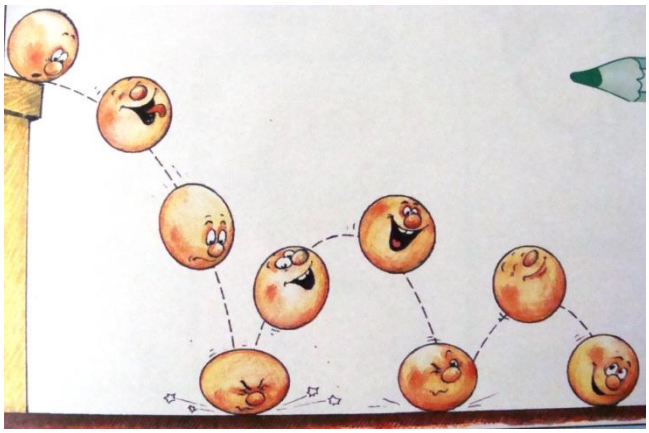
деформации тела во время перемещения в пространстве при переносе центра тяжести.

Задача1 - мяч находится на ровной плоскости в покое. Поскольку мяч мультипликационный значит – «живой», то есть у него есть части тела и лицо. Необходимо изобразить это состояние.

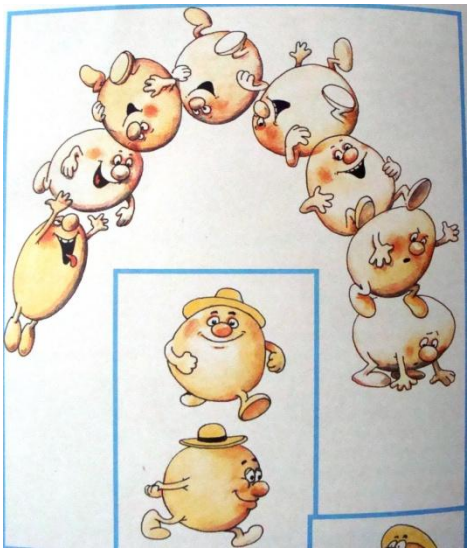
Задача 2 – мяч подпрыгивает вверх. Что происходит с формой мяча? (дети пытаются угадать). Я делаю первый рисунок, обращая внимание на изменения.

Задача 3, 4, 5, - изменение движения мяча и особенности деформации – трансформации.

Усложняю задачу – теперь у нас не один, а два мяча. Дети пытаются изобразить догонялки мячиков, столкновение, падение.



Затухающий прыжок



Тело – мяч всегда вращается собственного центра тяжести.

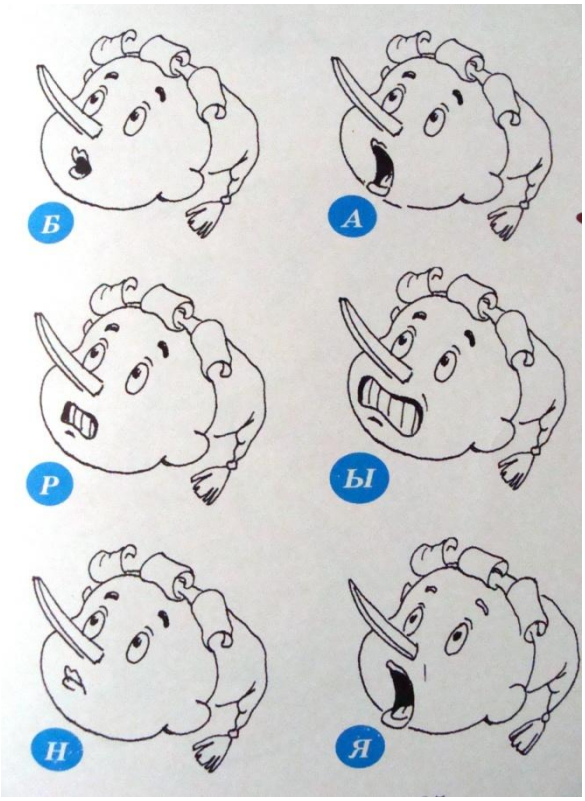
4. Как мы говорим?

В обычной жизни мы не задумываемся, как мы произносим слова, звуки. В мультипликации это очень важная тема, ведь если герой говорит слова, то они должны и на рисунке отразиться.

Посмотрите друг на друга и произнесите слово: кошка, что вы увидели? (ответы детей) Правильно – у вас двигаются губы и челюсть. Вот это движение называется артикуляция.

Осень часто художник-мультипликатор в своей работе использует зеркало. Зачем? Он рисует своего героя, стараясь правильно изобразить каждую букву.

Предлагаю вам, глядя в зеркало, нарисовать наш знакомый мячик, будто он разговаривает. А поможет нам Буратино. Посмотрите, как он произносит отдельные буквы.



А теперь найдите картинку с похожей артикуляцией.

В конце занятия дети показывают рисунки объясняют их.