

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад  
общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по  
познавательнo-речевому развитию воспитанников № 547

## **«Картотека игр и упражнений для мультстудии»**

**Исполнитель:**  
Воспитатель  
Горбунова Александра  
Сергеевна

г.Екатеринбург

# СОДЕРЖАНИЕ

<b>Введение.....</b>	<b>3</b>
<b>1. Развитие фантазии и генерация идей:.....</b>	<b>4</b>
○ Игры на генерацию идей.	
○ Упражнения на нешаблонное мышление.	
<b>2. Создание персонажа:.....</b>	<b>5</b>
○ Игры на придумывание характера.	
○ Упражнения на визуальное воплощение персонажа.	
<b>3. Создание движения и анимации:.....</b>	<b>7</b>
○ Игры на понимание принципов движения.	
○ Упражнения на отработку ключевых поз и анимационных циклов.	
<b>4. Озвучивание и работа со звуком:.....</b>	<b>10</b>
○ Игры на развитие дикции и интонации.	
○ Упражнения на подбор звуковых эффектов.	
<b>5. Создание сценария и раскадровки:.....</b>	<b>11</b>

## **Введение**

Добро пожаловать в мир, где оживают картинки и рождаются истории! Эта картотека создана специально для юных создателей мультфильмов, посещающих нашу мультстудию. Здесь вы найдете увлекательные игры и упражнения, которые помогут развить ключевые навыки, необходимые для волшебства анимации: от рождения самой идеи до воплощения ее в движении и звуке. Мы позаботились о том, чтобы каждое задание было понятным, интересным и полезным для детей дошкольного возраста.

**Наша цель** – сделать процесс обучения творческим, игровым и радостным, раскрывая потенциал каждого ребенка и прививая любовь к созданию собственных мультфильмов.

### **Как пользоваться картотекой:**

Игры и упражнения разбиты по основным этапам создания мультфильма. Выберите то, что соответствует текущей задаче вашей мультстудии или интересу детей. Следуйте красочным описаниям, не бойтесь добавлять свои детали и фантазировать!

### **Возраст:**

Все игры рассчитаны на детей дошкольного возраста (3-6 лет), но многие из них могут быть адаптированы и для детей постарше.

### **Принципы игр:**

- Простота и наглядность: Задания легко понять и выполнить.
- Развитие через игру: Обучение происходит в атмосфере веселья и творчества.
- Разнообразие навыков: Охватываем все – от фантазии до моторики.
- Индивидуальный подход: Возможность адаптировать задания под каждого ребенка.

## Раздел 1: Развитие фантазии и генерация идей

### 1. Игра: «Волшебный чемоданчик»

- **Название:** «Что внутри чемоданчика?»
- **Цель:** Стимуляция воображения, развитие умения придумывать неожиданные связи между предметами, генерация идей для сюжета.
- **Возраст:** 3-6 лет.
- **Количество участников:** Групповое (от 4 человек).
- **Материалы:** Небольшая коробка или «чемоданчик», карточки с изображениями самых разных предметов (от обычных до фантастических: кошка, звезда, шляпа-невидимка, говорящий горшок, ключ, банан, облако).
- **Ход игры/упражнения:**
  1. Ведущий достает из «чемоданчика» карточки с предметами по одной.
  2. После того как достали 2-3 предмета (например, «медведь», «фонарик», «корабль»), ведущий предлагает детям придумать, как эти предметы могут быть связаны.
  3. Дети предлагают свои варианты: «Медведь нашел фонарик и поплыл на корабле в темноте», «Корабль был очень большим, на нем жил медведь, и он светил фонариком, чтобы найти выход из тумана».
  4. Из предложенных мини-историй можно выбрать самую интересную для будущего мультфильма.
- **Вариации:**
  1. Доставать больше предметов – до 5-7.
  2. Задать тему: «Что можно найти в чемоданчике волшебника?», «Что лежит в чемоданчике у космонавта?».
  3. Один ребенок достает предметы, а другой рассказывает историю.
- **Дополнительные советы:** Поддерживайте любые, даже самые невероятные идеи. Главное – помочь детям мыслить свободно.

### 2. Упражнение: «Что если...?»

- **Название:** «А если бы...?»

- **Цель:** Развитие креативности, умения мыслить гипотетически, находить нестандартные решения.
- **Возраст:** 4-6 лет.
- **Количество участников:** Индивидуальное или парное.
- **Материалы:** Карточки с вопросами/ситуациями (или ведущий может их озвучивать).
- **Ход игры/упражнения:**
  1. Ведущий предлагает детям фантастическую ситуацию, начиная со слов «А что, если бы...?».
  2. Примеры ситуаций:
    - «... все животные научились говорить?»
    - «... солнышко стало зеленым?»
    - «... дома стали расти, как деревья?»
    - «... облака можно было есть, как мороженое?»
    - «... машины умели летать, как птицы?»
  3. Дети фантазируют, как бы изменился мир, что бы они делали в таких условиях, кто бы мог там жить.
- **Вариации:**
  1. Предложить детям самим придумать вопрос «А что, если бы...?».
  2. После обсуждения попросить нарисовать один день из такого необычного мира.
- **Дополнительные советы:** Цель – не дать «правильный» ответ, а побудить к размышлениям и созданию собственных уникальных сценариев.

## Раздел 2: Создание персонажей

### 3. Игра: «Собери героя»

- **Название:** «Мой необычный друг»
- **Цель:** Развитие воображения, моторики, умения сочетать несхожие элементы для создания уникального персонажа.
- **Возраст:** 3-6 лет.
- **Количество участников:** Парное или групповое (от 3 человек).

- **Материалы:** Разрезанные изображения различных животных, предметов, людей, сказочных существ (например, голова медведя, туловище бабочки, ноги паука, хвост рыбы, крылья птицы, руки робота, уши зайца). Можно использовать готовые раскраски или нарисовать самостоятельно.
- **Ход игры/упражнения:**
  1. Дети выбирают по несколько частей тела из разных "источников" (можно брать случайным образом).
  2. Затем они собирают из этих частей своего уникального персонажа, склеивая их на отдельном листе.
  3. После сборки персонажа, дети придумывают ему имя, рассказывают, где он живет, что любит делать, каков его характер.
- **Вариации:**
  - Сначала дать детям возможность раскрасить части тела, а потом собрать.
  - Создать «паспорт» персонажа, где нарисовать его и написать несколько фактов о нем.
  - Играть в «угадай, кто я», «оживляя» собранного персонажа.
- **Дополнительные советы:** Поощряйте самые смелые и неожиданные сочетания. Главное – чтобы персонаж вызывал интерес и желание узнать о нем больше.

#### 4. Упражнение: «Черты характера в облике»

- **Название:** «Кто я по характеру?»
- **Цель:** Развитие умения связывать внешние черты персонажа с его характером, основы создания выразительных образов.
- **Возраст:** 4-6 лет.
- **Количество участников:** Индивидуальное.
- **Материалы:** Бумага, карандаши, фломастеры.
- **Ход игры/упражнения:**
  1. Ведущий предлагает детям представить, что они создают персонажа для мультфильма.

2. Затем называет различные черты характера (например: «веселый», «грустный», «злой», «смелый», «осторожный», «любопытный», «ленивый»).
3. Задача ребенка – нарисовать такого персонажа, чтобы его внешний вид сразу говорил о характере.
4. Например, «веселый» персонаж может иметь улыбку, большие глаза, яркие цвета. «Осторожный» – маленькие глазки, нейтральные цвета, возможность спрятаться.
5. После рисования дети рассказывают о своих персонажах: «Этот дракон грустный, потому что он потерял свой любимый камень».

- **Вариации:**

1. Дать детям готовые, простые геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник) и попросить нарисовать персонажа, используя эти фигуры как основу.
  2. Придумать персонажа, который должен быть одновременно веселым и осторожным.
- **Дополнительные советы:** Обратите внимание детей на то, как форма носа, размер ушей, положение бровей могут влиять на выражение лица.

### **Раздел 3: Создание движения и анимации**

#### **5. Игра: «Живые картинки» (с предметами)**

- **Название:** «Волшебная оживалка»
- **Цель:** Понимание принципов движения, развитие наблюдательности, подготовка к покадровой анимации.
- **Возраст:** 3-6 лет.
- **Количество участников:** Парное или групповое (от 3 человек).
- **Материалы:** Небольшие предметы (игрушки, карандаши, кусочки пластилина, карточки), желательно на столе или плоской поверхности.
- **Ход игры/упражнения:**
  1. Ведущий или один из детей выбирает предмет.

2. Затем предмет «оживает» – его немного передвигают, меняют положение.
3. Задача остальных – наблюдать за этим процессом и попробовать «договорить», что происходит с предметом, или показать, как бы он двигался дальше.
4. Для более продвинутого варианта: ведущий делает одно очень маленькое изменение положения предмета, просит всех закрыть глаза, затем дети открывают глаза и должны угадать, какое следующее движение сделал предмет.

- **Вариации:**

1. Использовать пластилин: небольшими порциями менять форму и положение, чтобы создать эффект постепенного движения.
2. «Оживлять» рисунки: ведущий рисует простой рисунок, затем чуть-чуть его дорисовывает/изменяет, и дети угадывают, что произошло.

- **Дополнительные советы:** Подчеркните, что движение может быть очень медленным и плавным. Важно замечать каждую мелочь.

## **6. Упражнение: «Походка персонажа»**

- **Название:** «Шаги героя»
- **Цель:** Развитие понимания, как походка отражает характер и настроение персонажа, основы создания движения.
- **Возраст:** 4-6 лет.
- **Количество участников:** Индивидуальное.
- **Материалы:** Свободное пространство для движения.
- **Ход игры/упражнения:**
  1. Ведущий предлагает детям представить себя в роли разных персонажей и показать, как они ходят.
  2. Примеры персонажей:
    - Маленький зайчонок, который боится, что его поймают.
    - Большой, но добрый медведь, который идет домой после долгой прогулки.



- Нарядная принцесса, которая идет на бал.
- Робот, у которого заедает нога.
- Осторожная мышка, которая крадется по кухне.

3. Дети показывают свои походки, а остальные пытаются угадать, кто это.

- **Вариации:**

1. Сначала показать, как такой персонаж идет, а потом, как он бежит или прыгает.
2. Дать персонажу задание: «Этот зайчонок несет корзину с ягодами, как он пойдет?».

- **Дополнительные советы:** Обратите внимание детей на то, как двигаются руки, как они ставят ноги, как держится спина.

## 7. Упражнение: «Мимика и эмоции»

- **Название:** «Что чувствует мой герой?»
- **Цель:** Развитие умения передавать эмоции с помощью мимики, понимание важности выражения лица для персонажа.
- **Возраст:** 3-6 лет.
- **Количество участников:** Индивидуальное.
- **Материалы:** Зеркало (при возможности).
- **Ход игры/упражнения:**
  1. Ведущий называет эмоцию (радость, грусть, удивление, страх, злость, спокойствие).
  2. Задача ребенка – показать эту эмоцию своим лицом, используя только мимику (можно зеркало, можно перед другими детьми).
  3. Другие дети и ведущий угадывают, какую эмоцию показали.
  4. Затем можно попросить нарисовать лицо персонажа, выражающее эту эмоцию.
- **Вариации:**
  1. Показать, как персонаж передает эмоцию, выполняя какое-то действие (например, грустно моет миску).

2. Показать "смешанные" эмоции (например, немножко страшно, но очень интересно).

- **Дополнительные советы:** Поощряйте детей наблюдать за мимикой друг друга и за тем, как выражают эмоции люди вокруг.

## Раздел 4: Работа со звуком и озвучивание

### 8. Игра: «Звуковые истории»

- **Название:** «Ушки слушайте!»
- **Цель:** Развитие слуха, воображения, умения имитировать звуки, создание звуковой дорожки для мультфильма.
- **Возраст:** 3-6 лет.
- **Количество участников:** Групповое (от 4 человек).
- **Материалы:** Не требуются, кроме голоса и тела.
- **Ход игры/упражнения:**
  1. Ведущий предлагает детям представить себя в определенной среде (лес, город, море) и изобразить звуки, которые там есть.
  2. Например, в лесу: пение птиц, шелест листьев, треск веток, вой волка, писк мыши.
  3. Каждый ребенок выбирает себе звук и старается его качественно воспроизвести.
  4. Когда все готовы, ведущий дает команду, и дети одновременно издают свои звуки, создавая общую «звуковую картину».
- **Вариации:**
  1. Показать, как звучит персонаж, когда он ест, бежит, плачет, смеется.
  2. Создать звуки для короткой истории, которую рассказывает ведущий (например, «Шел по лесу зайчонок...»).
- **Дополнительные советы:** Чем больше разных звуков дети могут воспроизвести (шипение, щелчки, хлопки, свист), тем интереснее будет озвучивание.

### 9. Упражнение: «Голос персонажа»

- **Название:** «Мой герой говорит!»
- **Цель:** Развитие вокальных навыков, умения изменять голос для создания разных персонажей, осознание связи голоса и характера.
- **Возраст:** 4-6 лет.
- **Количество участников:** Индивидуальное.
- **Материалы:** Не требуются.
- **Ход игры/упражнения:**
  1. Ведущий описывает персонажа (например: «Это очень старый, медленный и ворчливый крокодил», «Это маленький, бойкий и быстрый мышонок», «Это добрая, ласковая кошка»).
  2. Задача ребенка – придумать и озвучить этого персонажа, используя свой голос.
  3. Попробовать произнести одну и ту же фразу («Привет!», «Я голоден!», «Давай играть!») голосами разных персонажей.
- **Вариации:**
  1. Попробовать произнести фразу очень тихо/очень громко, очень быстро/очень медленно.
  2. Дать персонажу простой реплику: «Я ищу свой дом».
- **Дополнительные советы:** Поощряйте эксперименты с высотой, тембром и скоростью речи.

## **Раздел 5: Создание сценария и раскадровки**

### **10. Игра: «История из картинок»**

- **Название:** «Картинки рассказывают»
- **Цель:** Развитие навыков построения сюжета, понимание последовательности событий, основы раскадровки.
- **Возраст:** 4-6 лет.
- **Количество участников:** Групповое (от 3 человек).
- **Материалы:** Набор карточек с готовыми рисунками (или ведущий может быстро нарисовать), изображающими начало, середину и конец простой

истории (например, солнце -> туча -> дождь -> радуга; котенок спит -> проснулся -> увидел мячик -> играет).

- **Ход игры/упражнения:**

1. Карточки с картинками перемешиваются.
2. Дети должны разложить их в правильной последовательности, чтобы получилась понятная история.
3. После того как история составлена, дети рассказывают ее по картинкам.

- **Вариации:**

1. Дать только начало истории и попросить детей нарисовать, что может произойти дальше, а потом разложить по порядку.
2. Создать историю из 4-5 картинок.

- **Дополнительные советы:** Помогите детям осознать, что в истории есть начало, середина и конец, а события идут друг за другом.

## 11. Упражнение: «Нарисуй, что будет дальше?»

- **Название:** «Продолжи сказку»

- **Цель:** Развитие способности к предвидению развития сюжета, стимулирование творческого мышления, основы создания эскизов для кадров.

- **Возраст:** 5-6 лет.

- **Количество участников:** Индивидуальное.

- **Материалы:** Бумага, карандаши.

- **Ход игры/упражнения:**

1. Ведущий начинает рисовать простую историю на бумаге, останавливаясь на самом интересном моменте. Например: «Жил-был маленький ежик. Однажды он гулял по лесу и увидел...» (и нарисована, например, большая ягода или яркий цветок, но не видно, что будет дальше).
2. Задача ребенка – дорисовать, что произошло дальше. Как ежик отреагировал? Что сделал?
3. Можно показать несколько таких «незаконченных» рисунков, и ребенок будет рисовать продолжение каждого.

- **Вариации:**

1. Задать тему: «Что увидел ежик, когда заглянул в норку?», «Что случилось, когда машина взлетела?».
  2. Попросить нарисовать не одно, а 2-3 последующих события.
- **Дополнительные советы:** Поощряйте разнообразные варианты развития событий. Нет «правильного» или «неправильного» продолжения – главное, чтобы оно было логично (в рамках выдуманного мира) и интересно.

### **Заключение**

Эта картотека — лишь начало увлекательного пути в мире анимации. Надеемся, предложенные игры и упражнения станут вашими верными помощниками в развитии юных талантов. Помните, что самое главное в работе с детьми — это любовь, терпение и вера в их безграничные творческие способности!