

## Учимся рисовать.

В живописи или в рисунке ребенок 5-7 лет может создать нечто такое, что признает ценным и общество, и профессиональная элита. Но, будучи художес-твенными, работы детей остаются детскими и в содержательном, и в фор-мальном отношении. Они явно отличаются от искусства взрослых, несут узнаваемые черты того или иного возраста.

Большинство взрослых, в том числе традиционно мыслящие педагоги, воспринимают это возрастное своеобразие с негативной стороны: как не-умение, слабость, от которой хорошо бы поскорее избавиться, научить ре-бенка рисовать, «как большие».

Но это неправильно: «детская художественность» — это цельная харак-теристика, и невозможно до срока устранить детскость, не разрушив нераз-дельно с ней связанную «художественность» — наивную выразительность, которая вызывает порою «зависть» высоких профессионалов.

Было бы абсурдно полагать, что приобретение специальных навыков вредит художественному развитию. Речь идет лишь о приоритетах: что является целью, а что — средством! Педагог не должен загружать малень-кого ребенка именно техническими задачами в качестве самоцели. Прежде надо увлечь ребенка творческой природой искусства, а потом давать ему технические средства, чтобы он мог воплощать замыслы, которые сам по-рождает и хочет воплотить. Конечно, нужно развивать руку маленького художника и знакомить его с различными приемами изображения.

Но для этого вовсе не обязательно использовать унылые специальные упражнения вроде проведения многочисленных наклонных, круговых и прочих линий или точное воспроизведение графических образцов. Гораздо эффективнее и психологически верно прибегнуть к непроиз-вольному обучению в игровой форме.

Благодаря игровым заданиям рука ребенка станет более гибкой, более послушной глазу и мысли. Но прежде о «правилах игры» для взрослых, если они заинтересованы в том, чтобы занятия прошли ус-пешно и с пользой для ребенка. Во-первых, надо найти время для того, чтобы самим играть со своим ребенком или наладить игру детей между собой. Во-вторых, ребенок не должен подозревать, что дело вовсе не в игре, а в каком-то ее «обучающем эффекте», что с ним играют не ради самой игры. Поэтому занятия должны быть добровольными, а результаты их можно обсуждать лишь с точки зрения чисто спортивных удач и неудач, а не с точки зрения успешности развития двигательных навыков. В ином случае наше обучение быстро превратится в произвольное, а потом и в принудительное. Рисунки для «обучающих» игр надо увеличить до размера листа писчей бумаги (можно и больше) и размножить. Играющие должны быть вооруже-ны карандашами разного цвета, не слишком остро заточенными. Оставляе-мые карандашами следы представляют собой неоспоримый документ хода соревнований. Когда после нескольких сыгранных «партий» лист станет непригодным из-за множества оставленных следов, его надо заменить новым.

### ***Игра «Трудная дорога»***

На рисунке изображена дорога, по бокам от нее — обрывы. Надо пос-тавить острие карандаша у начала дороги и «пройти» по ней, «не сорвав-шись» ни вправо, ни влево, т.е. провести линию, ни разу не выскочив за очерченные края тропы. «Пройти» из одного конца в другой и обратно. Провести линию при горизонтальном положении листа и при вертикальном. Правой рукой и левой.

### ***Игра «Вдоль по речке»***

На рисунке изображена речка с извилистыми берегами, островками, камнями, опасными водоворотами (их изображают спиралевидные зна-ки), загроможденная лодками и плавающими бревнами. Задача играю-щего — проплыть (т.е. опять-таки прочертить линию) по этой речке из конца в конец как можно быстрее, благополучно преодолев все препят-ствия. Плавать по реке надо и по течению, и против течения, не пово-ра-чивая лист и

выбирая каждый, раз несколько иной путь между препятствиями.

### ***Игра «Молния»***

Молния ударяет в землю. Надо с молниеносной быстротой пробежать карандашом по всем ее изломам до точки ухода в землю, не выйдя за края молнии.

### ***Игра «Чудовище на острове»***

Сказочное чудовище спит на острове, почти повторяющем форму его тела. Надо, ступив на остров по мостику, обойти чудовище кончиком карандаша, ни в коем случае не задев его (а то проснется и...), но и не сорвавшись в море. Пройти между зубами дракона, взять (т.е. прикоснуться карандашом) зажатое в пасти сокровище и вернуться другим путем. Время учитывается (чем дольше идешь, тем вероятнее, что дракон проснется!), но осторожность важнее.

### ***Игра «Два волшебника»***

Увеличьте и размножьте через копировальную бумагу силуэт сказочно-го волшебника. Покажите ребенку и попросите раскрасить рисунок так, как он хочет. Но с учетом одного условия: на рисунке изображен самый добрый, любимый детьми волшебник, и находится он в своем саду.

Не говорите ребенку: «Ты должен с помощью цвета показать его добро-ту!» — а только расскажите о нем, учитывая возраст и характер вашего ребенка, так, чтобы он почувствовал нежное и благодарное чувство к сказочному другу. Если ребенок еще дошкольник, объясните на всякий случай, где на рисунке небо, где — облако, где — волшебная палочка и т.д. Если ребенок будет спрашивать: «А как покрасить?», «А можно ли так-то или так-то?» — отвечайте: «Покрась, как хочешь, если ты считаешь, что это подходит для доброго волшебника».

А на следующем занятии дайте ребенку другой такой же рисунок, но пусть на этот раз он изображает злого колдуна. Поскольку силуэт в двух случаях одинаковый, то показать разницу характеров этих персонажей и своего отношения к ним ребенок может, лишь придав максимальную выразительность цветовому решению.