

**Методичний коментар до добірки картин Джима Дейлі про гру**

Від сюжетної картини про ігри мишенят перейдемо до картин американського художника **Джима Дейлі** (Jim Daly), у яких художник майстерно змальовує ігри дітей. Коли дорослі дивляться на картини цього художника, то часто відчують, що дитинство повертається, а діти легко впізнають себе в героях картин, захоплюються сюжетом творів живопису, залюбки входять у картини та знайомляться з життям однолітків.

Джим Дейлі з дитинства відчував, що стане художником. Коли почав малювати, його надихали роботи Нормана Роквелла — митця з теплим гумором і гострим пензлем. Четверо дітей Джима та дружина іноді виступають моделями для його картин. Майстер також спробував себе в ролі вчителя та є автором ілюстрацій до кількох книжок.

Про свою творчість Джим Дейлі каже: “Я хочу, щоб моє мистецтво було захопливим; з елементами драматизму, близькості, емоціями, почуттями і завжди було візуально гарним. Для мене мистецтво має прибути прямо з серця”.

Запропонуємо малятам роздивитися добірку картин Джима Дейлі, уявити себе їхніми героями та розповісти, що зображено на них, порівняти, знайти спільне.

- Чим картини схожі?
- Як можна назвати добірку картин?

Проведіть паралель між іграми мишенят і малят на картинах, запропонуйте дітям дізнатися про назви та особливості ігор американських однолітків.

- Як граються діти на картині? *(Обговоріть з учнями, хто з ким грається, чи всіх цікавить гра тощо).*
- Який у них настрій?

Зверніть увагу малят на те, що саме розповідає про настрій зображених дітей (поза, жести, вираз обличчя тощо).

- Яка картина тиха, а яка — голосна? *(Діти розкладають картини в ряд від найтихішої до найголоснішої).*
- Вийдемо за межі полотен. Що було до того, як художник почав малювати? Що буде після?
- У яку картину малята захотіли увійти найперше? Чому?
- Про що вони розпитали б її персонажів? Яку участь у грі взяли б?
- Чи є в українських дітлахів схожі ігри? Які саме?

Зверніть увагу малят на картину, де зображено як діти після гри вітають переможця.

- Як художник змалював радість переможця?
- Які діти радіють разом з ним?
- Та чи всі малята радіють? Як ви гадаєте, чому так вийшло?
- Які деталі картини допомагають нам дізнатися назву гри, у яку бавилися діти?

*Пантоміма-імпровізація “Жива картина”.* Діти об’єднуються у групи, домовляються яку картину будуть показувати. Педагог промовляє “Один, два, три, картина завмри” і діти утворюють сценку з однієї з картин, немов гралися і завмерли (можна продовжувати дію


картини, вводити нових персонажів тощо), решта малят намагаються вгадати й розповісти про гру, у яку бавилися діти, показати відповідну картину.

- Що означають слова “мистецтво гри”?
- Чи цікаві вам ці картини?
- Чи може така ситуація трапитися у вашому житті?

Кожна гра має свої правила, запропонуйте малятам поміркувати, яких правил дотримуються діти на картинах Джима Дейлі. Розповісти учням про важливість правил в іграх допоможе ще й таке завдання.



**Завдання з робочого зошита (частина 2, с. 4, завдання 1)**

Розкажіть, у які ігри граються діти. Познач  символом групу дітей, у якій вам хотілося б опинитися. Чому?



- Знайдіть найголоснішу картинку. Чому ви так вважаєш?
- Чи в усі ігри можна гратися тихо? Поясніть свою думку.
- Порадь малятам, як зробити їхню гру комфортною для всіх дітей.