

**Олена Половіна**  
*кандидат педагогічних наук, доцент,  
завідувач кафедри дошкільної освіти  
Факультет педагогічної освіти*

**Київський столичний університет імені Бориса Грінченка**

**Артгра** – вільна діяльність дитини з різноманітними художніми матеріалами, музичними інструментами, театральними атрибутами та їхніми замінниками, в основі якої є ігровий сюжет, що спонукає до ігрових дій. Ці ігри сприяють розвитку уяви, фантазії: ігри з фарбами, кольоровими олівцями, крейдочками, з репродукціями творів живопису; з пластичними матеріалами (солоним тістом, полімерною глиною, холодною порцеляною, пластиліном, глиною, піском, снігом); конструктивними матеріалами (кольоровим папером, серветками, шматочками тканини, пір'ям, хутром, стрічками тощо); з дитячими музичними і шумовими інструментами тощо. Така ігрова діяльність дітей ґрунтується на синтезі різних видів мистецької діяльності й охоплює художньо-продуктивну, музичну та театралізовану діяльність.

Створити авторську артгру можна орієнтуючись на інтереси дітей, їхні можливості та бажання й послуговуючись певним алгоритм. (Рис. 1)



Рис.1. Схема створення артгри.

Артгра відрізняється від ігрової вправи наявністю ігрового сюжету.

Для того, щоб артгра сприяла розвитку творчої активності дитини, необхідно урахувати певні умови:

1. Педагог має збагачувати дітей яскравими враженнями, забезпечувати набуття ними емоційно-інтелектуального досвіду, що допоможе вільно й з задоволенням виконувати ігрові завдання.

2. Спеціальні завдання під час освітньої мистецької взаємодії мають бути ігрового характеру, націлені на розвиток творчості, що стане запорукою самостійної, органічної артгри.

3. Урахування індивідуальних особливостей дитини (темпераменту, характеру і навіть настрою) під час пропонування артгри.

4. Атмосфера мистецької творчості повинна бути атмосферою довірливого спілкування, співпраці, співчуття, віри в сили дитини, підтримки при невдачах, радості від досягнень.

5. Комплексне й системне використання ігрових методів і прийомів у різних видах діяльності. Для цього уміння повинні бути гнучкими, варіативними, навички – універсальними, тобто такими, які можна використати у різних умовах й у різних видах діяльності.

6. Мотивація мистецько-ігрових завдань, і не просто мотивація, а пропозиція мотивів, близьких і зрозумілих для дитини, та підведення дітей до прийняття завдання, запропонованого дорослим, – важлива умова творчої активності дитини.

7. Матеріальне забезпечення мистецько-творчої діяльності дошкільників: наявність фарб трьох основних кольорів та білил, елементарних дитячих музичних інструментів, активне використання залишкових матеріалів, альтернативність та варіативність їхнього застосування, вільний доступ до них, що стимулює творчу активність дітей.

***Нижче подані деякі матеріали зі збірки, яку можна придбати:***

***Половіна О. Феєрія образів: чую, бачу, дію. Артігри для дітей старшого дошкільного віку 5-7 років: методичний посібник. Київ. столич. ун-т ім. Б. Грінченка, Київ, 2024. 56 с.***

## ***ІГРОВІ АКТИВНОСТІ (ІГРОВІ ЗАВДАННЯ, ВПРАВИ, ІГРИ) ЩО ПРОВОДЯТЬСЯ НА ВУЛИЦІ.***

### **«Природничі дзеркала»**

Гра-дослідження, спрямована на пошук об'єктів природи, які відображають її красу (роса, бурульки, водойма, калюжа тощо). Обов'язково запитайте дітей, яку красу вони побачили у «природничому дзеркалі». Попросіть зафіксувати красу у пам'яті, щоб потім намалювати.

### **«Чи може краса звучати?»**

Ці міні-ігри проводяться на основі пауз вслуховування. Для пауз вслуховування можна використати пов'язки на очі. Під час такої діяльності діти повинні знаходитися у фіксованому положенні (краще сидіти або лежати, якщо є така можливість), оскільки із заплющеними очима дитині важко координувати власні рухи. Завдання для дітей: почути якомога більше звуків природи. Можна спробувати їх відтворити голосом.

### **«Так звучить природа»**

Гра-оркестр проводиться на вулиці. Спрямована на виготовлення музичних інструментів із насіння, листя, жолудів, каштанів, води, гілочок, гарбуза та програвання мелодій на цих інструментах. Взимку запропонуйте дітям поміркувати: чи може сніг, бурулька, крига бути музичним інструментом? Яку мелодію можна на них виконати?

## **І серія**

Ігри та ігрові вправи, що розкривають виразні особливості образотворчого мистецтва (колір, колорит, форма, світлотінь, об'єм, композиція), викликають у дитини позитивне ставлення до художньо-продуктивної діяльності, пізнання властивостей різних художніх матеріалів (фарби, крейда, олівці, барвники, папір, тканина, фольга, глина, тісто, пісок тощо), сприяють комунікації через мистецтво.

### **«Гудзикова метушня»**

*Ігровий матеріал.* Фарби, палітра, мастихін, гудзики.

*Ігровий сюжет.* У кольоровому місті жила дівчинка Настуня. Вона обожнювала цукерки, природу та котів. Їх місто славилось великою кількістю

мальовничої природи: парки, річка, озеро, сквери. Кожного дня тут можна було побачити щось цікаве, саме тому назва цього міста була Дивоград. Одного разу Настуня вийшла погуляти. Вона завернула за ріг будинку й опинилася на зупинці автобуса. Зачекавши кілька хвилин, дівчинка сіла в автобус (якраз звільнилося місце біля вікна), і, спостерігаючи за тим, що діється на вулицях міста, досить швидко дісталася кінцевої зупинки. «Обережно, двері зачиняються. Автобус далі не їде» – почула Настуня. Дівчинка вийшла з транспорту і пішла вперед. Та раптом зупинилася: під ногами щось кольорове виблискувало на сонці. Настуня придивилася: «Може це скарби?» Нахилившись, дівчинка розгорнула траву і широко розкрила очі від здивування! Як ви гадаєте, що ж вона там побачила?

*Ігрові дії.* Запропонувати дітям намалювати, що побачила Настуня, не використовуючи пензлика (за допомогою гудзиків). Для малювання діти використовують власноруч виготовлену палітру фарб з трьох основних та білого кольорів. Після гри обов'язково відрефлексуйте, чому зображене дітьми – незвичайне, дивовижне.

### **«Пригоди анімаліста»**



*Ігровий матеріал.* Фольга, музичний фрагмент з характерною мелодією африканських племен.

*Ігрові дії.* Вихователь вмикає музику. І пропонує дітям уявити себе художниками, які прилетіли в Африку малювати екзотичних тварин: жирафів, бегемотів, зебр. Раптом ви побачили лева! Ваше завдання: втекти від небезпечного хижака. У кожного з фольга. Виготовлений з неї виріб у справжній, реальний. Гравці фольги той предмет, що допоможе



вас є помічник: може перетворитися повинні виготовити з врятуватися від лева.

Але є одна умова: це не повинна бути зброя. Діти виконують завдання, коментуючи свій вибір.

Обов'язково мотивуйте дітей до рефлексування вражень, емоцій, дій.

## II серія

**Музичні ігри та ігрові вправи, що орієнтують на накопичення яскравих музично-образних вражень, нового досвіду музичного виконавства, способів творчого самовираження.**

### «Звуколови»

*Ігровий матеріал.* Дитячі музичні інструменти, саморобні шумові інструменти, фольга, поліетиленовий пакет, банка металева з квасолею, гречкою, пакет з грецькими горіхами, папір, пластикова пляшечка, заповнена на



1\3 водою, та ін.

*Ігрові дії.* Діти сідають у коло. Одна дитина сідає всередину кола й заплющує очі (можна використати пов'язку). Вихователь вибирає когось

### «Рибка-діджей»

*Ігровий сюжет.* Одному хлопчикові подарували золоту рибку. І розповіли, що ця рибка дуже любить слухати пісні, які виконують із закритим ротом – тобто, мугикаючи. Це дуже схоже на гру діджея на вініловій платівці. Повертаючись додому вздовж берега річки, хлопчик роздивлявся подарунок. Рибка спокійно плавала у банці. Хлопчик так захопився, що не помітив коряку, спіткнувся і впав. Банка розбилась, рибка зникла у річці. Як не намагався він її розгледіти у воді – не зміг. А золота рибка ніяк не могла зрозуміти, куди вона потрапила.

*Ігрові дії.* Для того, щоб знайти рибку, потрібно заспівати куплет з будь-якої пісні. Але є одна умова: співати потрібно з закритим ротом. Якщо рибка відгадає мелодію, вона потрапляє на берег і стає діджеєм-виконавцем. А на роль рибки обирається інша дитина.

## III серія

**Ігри та ігрові вправи, спрямовані на формування основ глядацької та виконавської культури, удосконалення вмінь використовувати міміку,**

пластику, різноманітні атрибути для створення театральних образів, закріплюють уявлення про театральні професії, патерни поведінки у театрі.

### **«Королівство кривих дзеркал»**

*Ігровий матеріал.* Дзеркала, виготовлені з пінопластових декоративних багетів та прозорої плівки замість скла (можна виготовити під час мистецького спілкування з конструктивного образотворення).



*Ігровий сюжет.* Діти потрапили у Королівство кривих дзеркал. Там живуть

мешканці Задзеркалля, які

все бачать навпаки: замість посмішки – сльози, замість радощів – сум, замість співчуття – агресію.

*Ігрові дії.* Діти об'єднуються у пари. Одна дитина – актор, інша – мешканець Задзеркалля.

Кожна пара бере дзеркало (воно має знаходитися між дітьми). Актор показує будь-яку емоцію або стан (здивування, радість, захоплення, сміх, спокій, інтерес, похвалу та ін.), а мешканець Задзеркалля має показати протилежну емоцію. Як варіант гри, можна показувати рухи, пози, нескладні пластичні етюди. Для гри важливо, щоб у дітей був сформований емоційний словничок та жестова мова. З цією метою та з метою розвитку емоційного інтелекту, вихователь може щоденно використовувати екран емоцій (див. фахові публікації Ольги Байєр) та організовувати освітню взаємодію у «Майстерні юного актора» (див. Освітню програму ДИТИНА-2025 та Методичні рекомендації до програми ДИТИНА-2025).

### **«Сюрпризи від театральної ширми»**

*Ігровий матеріал.* Театральна ширма, лампа. Проводиться за наявності засобів для затемнення вікон (світлонепроникні ролети, жалюзі, штори) або пізньої осені чи взимку, коли рано темніє, або у приміщенні без вікон. Направити лампу на ширму так, щоб діти бачили тінь.



*Ігрові дії.* Серед дітей обирають режисера й актора. Перший раз роль режисера виконує вихователь. Пара виходить у інше приміщення (наприклад, у роздягальню). Актор отримує завдання від режисера: пластикою, жестами показати якийсь предмет. Дитина-актор

заходить за ширму і показує предмет. Та дитина, яка першою вгадає, що показують за ширмою, стає актором. А дитина, яка виконувала етюд, стає режисером. Як варіант, можна використовувати атрибути або виконувати пластичний етюд в парі.