Муниципальное бюджетное учреждение культуры г.о. Самара «ЦСДБ»

6+

**Весенний мультпарад**

Мультфейерверк

Подготовила:

 Библиотекарь I категории

Дремлюга Н.А.

Пр. К. Маркса, 21

Т. 338-36-03

2022

**Цель:** Ознакомление детей с историей создания анимации

**Задачи**:

* Провести командные соревнования с упором на детские мультфильмы
* Создание дружеской атмосферы, положительных эмоций, получение радости от общения и коллективной деятельности;
* Воспитывать умение детей работать в коллективе.

А знаете ли вы, что мультфильмы созданы с помощью особой технологии – анимации. Эта технология позволяет создавать иллюзию движения. Каждый следующий рисунок фигурки немного изменен, чтобы показать движение. Отдельные рисунки фотографируют по кадрам, а затем проецируют на экран со скоростью 24 кадра в секунду. Для чего? В анимации возможно снять невозможное без дорогостоящих спецэффектов. Персонажи ходят по воздуху, собирают себя в кучку после того как на них упал дом и т. д.

Давайте теперь мы разделимся на команды и отправимся в волшебную страну Мультфильмов.

Деление детей на команды: у ведущего перевернутые эмблемы с разными персонажами мультфильмов, дети вытаскивают любой, какой нравится

Итак, начинаем. Первое задание нашего праздника:

**1. Угадай персонажа по описанию**

* (Винни-пух) – Плюшевый, с опилками в голове, очень любит мед, дружит с поросенком, осликом и кроликом, сочиняет сопелки, кряхтелки, ворчалки и т. д.
* (Фунтик) –цирковой артист очень честный, доверчивый и добрый, носит панамку и оставляет с носом сыщиков Добера и Бобера, дружит с обезьянкой, Бегемотом Шоколадом и клоуном.
* (Домовенок Кузя)- маленький, чумазый, любит ватрушки и порядок. Дружит с девочкой Наташей, Нафаней и Лешим.
* (Ёжик в тумане) – его очень интересовал вопрос Если Лошадь ляжет спать в тумане – она утонет? Он решил это проверить и заблудился.
* (Золушка) – добрая трудолюбивая девушка, имеющая вредных родственников, запрещающих ей развлекаться с принцами. В гардеробе имеет одно парадно-выходное платье и одну пару хрустальных туфелек.
* (Стич)- пара ног, пара рук, пара запасных ного-рук, появляющихся в экстренных ситуациях. Много ругается на межгалактическом языке, все ломает и портит. Лучший друг гавайской девочки. (Русалочка)- маленькая любопытная, мечтала стать человеком и за пару ног продала голос ведьме.
* (Карлик Нос) – мальчик Яков, которого заколдовала злая колдунья, дружил с гусыней
* (Алладин) – багдадский оборванец, передвигается на ковре и дружит с волшебным персонажем, живущем в лампе.
* (Алеша Попович) – бравый мОлодец, русский богатырь, победивший Змея.
* (Мулан) – китайская амазонка, переодевшаяся мужчиной и ушедшая на войну вместо своего отца. Попала в множество переделок благодаря домашнему дракону.
* (Питер Пен) – мальчик, который не хотел взрослеть и мечтал победить однорукого Гастонбандита.
* (Яго) – язвительный, вредный, жадный пернатый. Водится на территории дворца и славного города Багдада.
* (Алиса в стране чудес) – любопытная девочка, преследовавшая белого кролика и угодившая в переплет.
* (Карлсон) – лучшее в мире приведение с моторчиком
* (Лягушка-путешественница) – в каком мультике это земноводное любило повторять «Лечу, это я, лечу», и хвастаться своей стаей гусей.
* (Император Куско) – коварный, чванливый правитель, превращенный за это в копытное животное.
* (Шрек) – зеленый, большой, невоспитанный, но очень обаятельный. Любит уединение в своем доме на болоте, говорящего осла и прекрасную принцессу.
* (Хэмми) – сумасшедшая белка, обожающая печенье.
* (Забава Путятишна) – царская дочь, мечтающая выйти замуж по любви, перебила всю посуду, чтобы убедить в этом папеньку-царя и заставила претендента на ее руку построить волшебный корабль.
* (Том и Джерри) сладкая парочка – строят друг другу козни, но благодаря этому живут душа в душу.

Как вы думаете, когда придумали анимацию?

70-е годы до н. э. - Римский поэт и философ Лукреций в трактате "О природе вещей" описал приспособление для высвечивания на экране движущихся рисунков. Х-ХI вв. - Первые упоминания о китайском театре теней - типе зрелища, визуально близком будущему анимационному фильму. XV в. - Появились книжки с рисунками, воспроизводившими различные фазы движения человеческой фигуры. Свернутые в рулон, а затем мгновенно разворачивавшиеся, эти книжки создавали иллюзию оживших рисунков.

В средние века находились умельцы, развлекавшие публику сеансами движущихся картинок при помощи оптических устройств на подобии фильмоскопов, куда вставляли прозрачные пластины с рисунками. Такие аппараты называли волшебным фонарем или по-латински "laterna magica". В середина XVII в.(1646 г.) - иезуитский монах Атанасиус Киршер дал первое описание устройства сконструированного им "волшебного фонаря" - прибора, который высвечивал изображение на прозрачном стекле.

С XVII века в бродячих театрах по всей Европе проводились такие представления. В XIX в. было доказано, что изображение остается на сетчатке глаза еще доли секунды после того, как глаз перестал воспринимать сам объект. Так был найден принцип мультипликации. Сделал это бельгийский физик Жозеф Плато, который в 1832 году сконструировал специальный прибор - "фенакистископ" (Название это происходит от греческого слова "фенакс" - обманщик и корня "скоп" - смотреть. Показывая серию быстро сменяющихся неподвижных изображений, фенакистископ создавал у смотрящего иллюзию движущегося, изменяющегося изображения), позволяющий простым вращательным способом получать иллюзию движения нарисованных фигурок. Но настоящим отцом мультфильмов считают французкого изобретателя и инженера Эмиля Рейно.

За три года до того как знаменитые братья Люмьер – изобретатели кинематографа – показали свой первый фильм в Париже был показан первый мультфильм. 28-го октября 1892 года в маленьком театре парижского музея Гревен состоялась премьера так называемых "светящихся пантомим", или мультяшек. К сожалению у нас с вами нет возможности сейчас попробовать нарисовать мультфильм, но мы можем вообразить персонажа.

**2.Фантастический образец (рисунок).**

Все смотрели мультик Лило и Стич. Стич был образцом №№ 000, а кроме него существовало множество других образцов. 221 – электрический Спарки, 625 – обжора и трус, любящий сендвичи. Давайте представим, каким мог бы быть образец № 000 например?

Каждая команда рисует и придумывает имя, характер персонажа, внешний вид. Коллективно. Примеры вопросов:

 - образец будет вредный или полезный?

- Какого он размера? Цвета? Голова, уши, нос, рога, конечности, хвост.

- что он умеет?

- Как мы его назовем?

**3. Узнай сказку (пантомима)**

Дети могут изобразить какой-то эпизод из сказки, а остальные отгадывают. Либо персонажа из сказки.

Давайте я расскажу вам еще некоторые факты об анимации

Мы привыкли, что анимация – это рисунки. Но существует и другая техника

**Кукольная анимация**. По популярности она уступает лишь рисованной мультипликации. Кукла располагается прямо перед камерой и фотографируется покадрово, причем каждый раз в ее позу вносятся минимальные изменения, чтобы при последующей проекции создавалась иллюзия движения. Этот тип анимации возник в России, где начал делать кукольные фильмы еще в 1911.

**Силуэтная и коллажная анимация**. В силуэтной анимации вырезанные из картона или другого материала фигурки накладываются на целлулоидную пленку, причем для каждого следующего кадра их положение слегка меняется. В коллажной анимации используется тот же принцип, однако вместо фигурок применяются вырезки из книжек, наклейки, иллюстрации.

Анимация объектов заставляет неживые предметы казаться одушевленными. Могут использоваться как предметы повседневного обихода (спички, вилки, часы), так и фотографии и различные изображения.

**В компьютерной анимации** (появилась в 70-е годы) после того, как нарисованы основные позы, автоматически рассчитываются промежуточные положения героев. В электронной анимации на компьютере мультфильм создается весь целиком. Но дело это весьма трудоемкое и дорогое, например, первый полнометражный (т. е. длительностью более часа) компьютерный мультфильм "История игрушек" (США, вышел в 1996 году) создавался долгих четыре с половиной года.

**4.Написать свою сказку**

Первый ребенок пишет одну строку, загибает листок и говорит следующему последнее слово. Второй начинает предложение с этого слова, и так далее по цепочке. Потом зачитываем вслух что получилось.

**5. Эстафета с волшебными предметами.**

1. В надвинутой на глаза шапке-невидимке нужно пройти через полосу препятствий.

2. Сапоги-скороходы. Лучший гонец! Кто быстрее добежит из точки А в точку В с блюдечком и наливным яблочком – в одном сапоге!

**В заключение – Подведение итогов и вручение подарков всем детям.**

**Список литературы**

1. Антонова Ю.А. Веселые игры и развлечения для детей и родителей / Ю.А. Антонова. - М: ООО «Дом 21 век», 2007.- 288с.
2. Асенин С. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. М.: Искусство, 1995.
3. Васильева М.А. Руководство играми детей в дошкольном учреждении: из опыта работы / М.А. Васильева. - М.: Просвещение, 2006. - 112 с.
4. Бартон К. Как снимают мультфильмы. Пер. с англ. Т.Бруссе. М.: Искусство, 1971
5. Игра и развитие личности дошкольника / НИИ дошкольного воспитания. - М.: Изд-во АПИ, 2003. - 152с.
6. Кузнецова Л.В. Занятия, игры, упражнения / Л.В. Кузнецова, М.А. Панфилова. - М.: Сфера, 2002. - 190 с.
7. 23. Шашина В.П. Методика игрового общения / В. П. Шашина. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2005. - 311 с.