



Артамонова  
Нина Андреевна  
учитель  
изобразительного  
искусства  
МОУ Петропавловской СОШ

Материал может быть использован на  
уроке ИЗО в 6 классе



Самый  
добрый жанр  
искусства  
анималистический  
жанр

# Цели и задачи:

- Формировать знания об анималистическом жанре в изобразительном искусстве;
- Знакомить с произведениями анималистического жанра;
- Формировать чуткое отношение к природе, любовь к «братьям меньшим»;
- Провести сравнительный анализ анатомии животных сходных по строению тела;
- Способствовать умению использовать средства художественной выразительности в живописи.

# Наскальная живопись

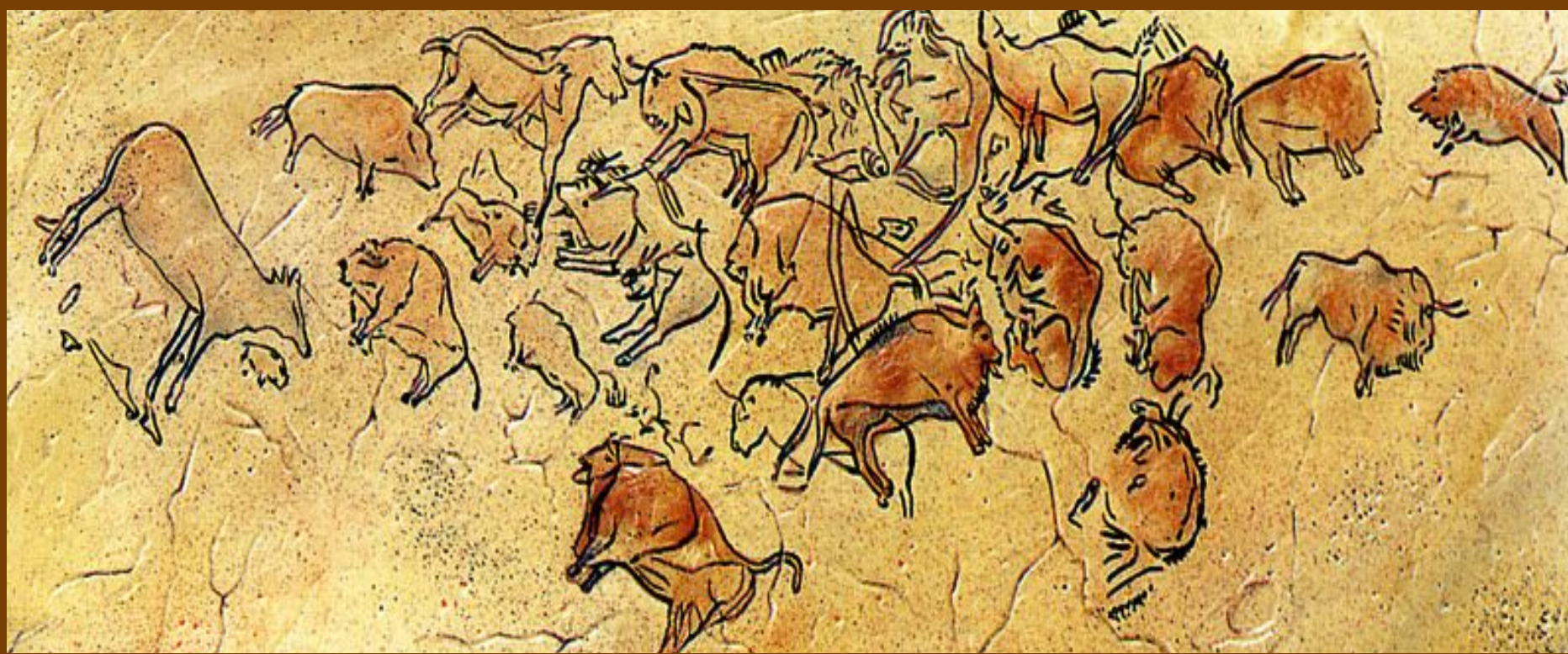
Пещерный человек учился рисовать.

Не находя в изяществе резона,

Он грубым камнем начал выбивать

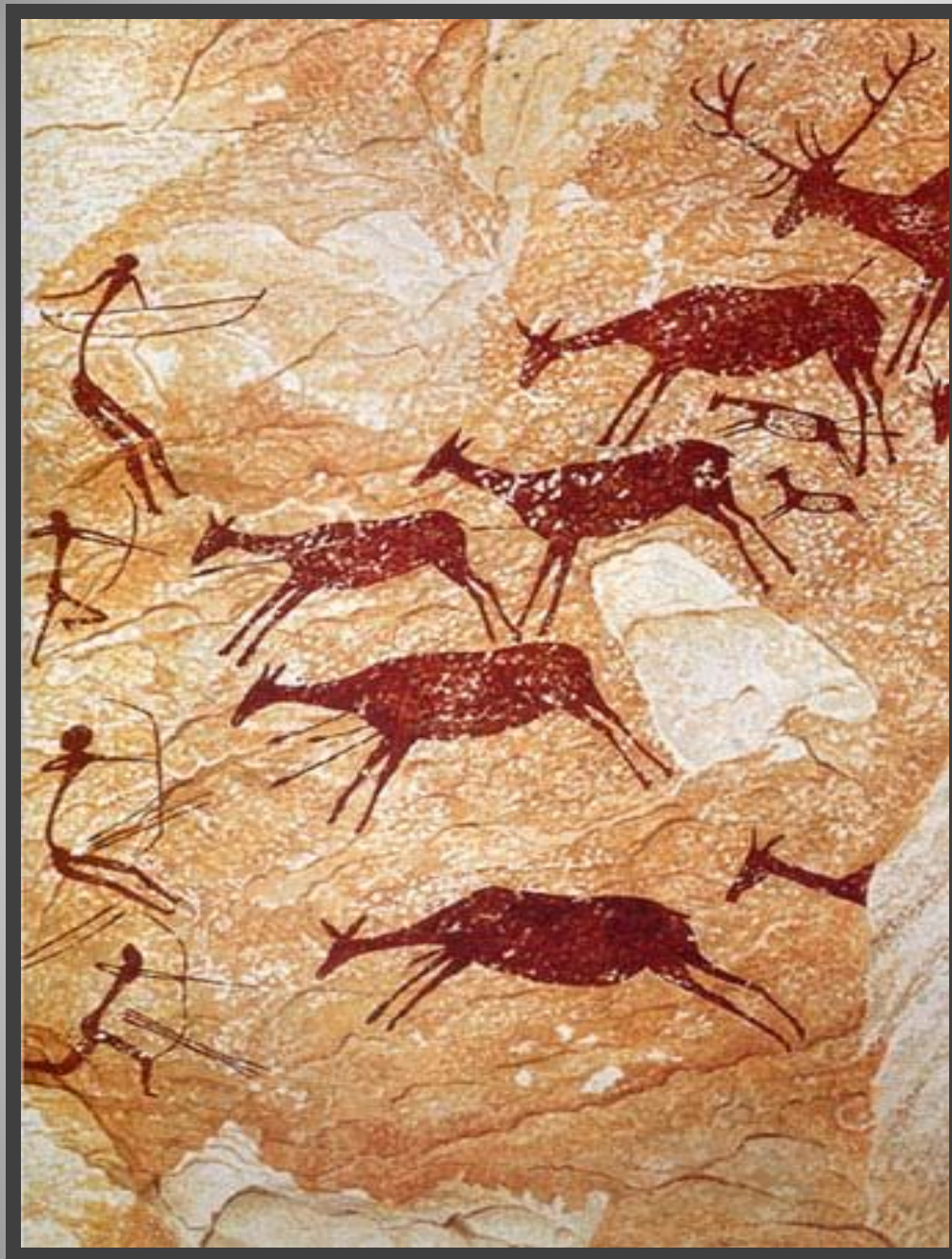
Фигуру угловатого бизона.

Это был первый шаг в постижении красоты и тайны творчества.





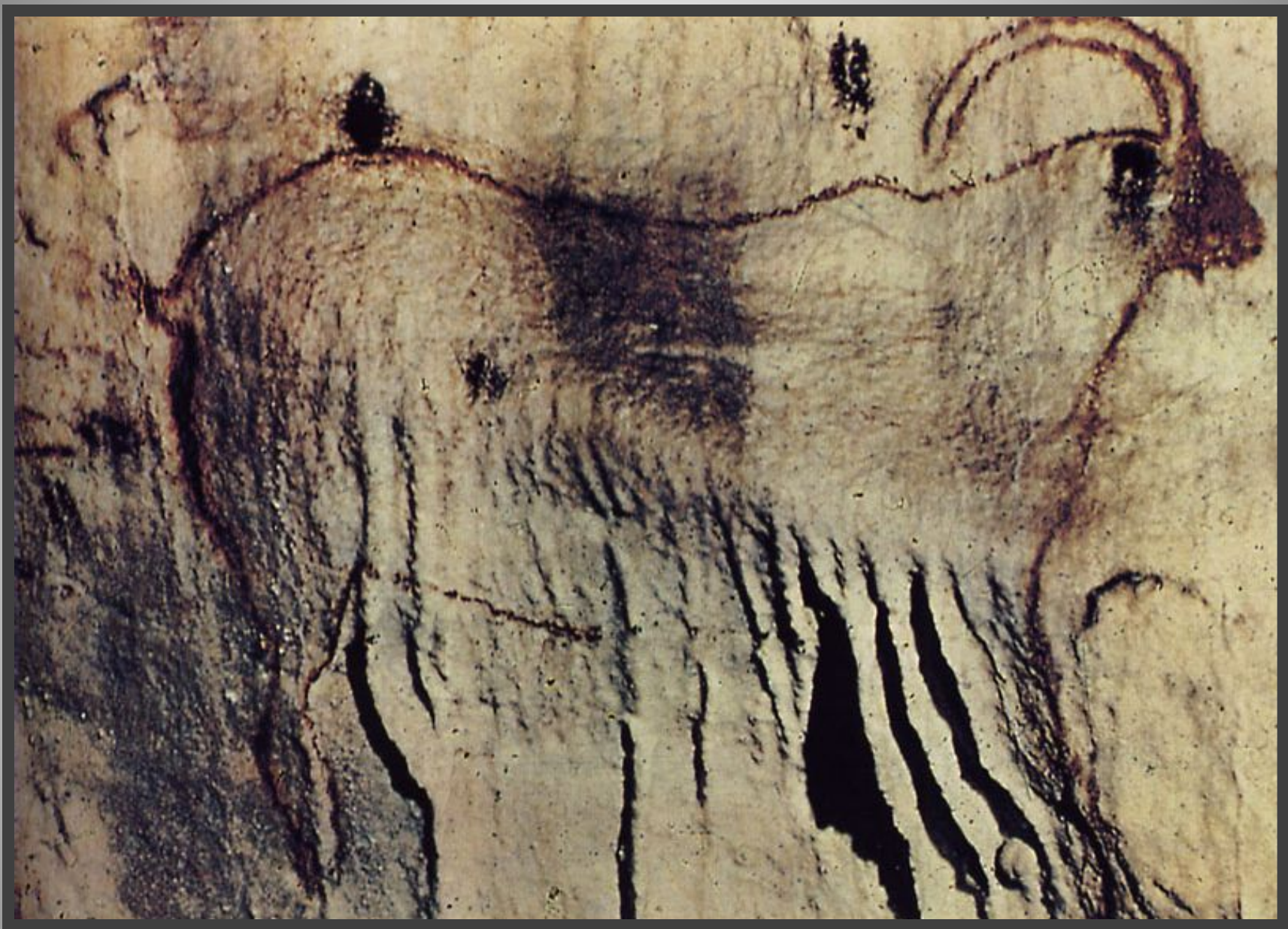
Раненый бизон. Пещера Альтамира в Испании.



«Охота на оленей»  
Пещера Кастильон  
В Испании.



Наскальная живопись пещеры Альтамира.



Коза. Наскальная живопись пещеры Альтамира.



Украшение щита из кургана в Прикубанье.



Игры с быком. Фреска Кносского дворца.



Тронный зал Кносского дворца. Фреска.



Мордочка усатая,  
Шубка полосатая,  
Часто умывается,  
А с водой не знается.





Уж очень вид у них  
чудной:  
У папы – локоны  
волной,  
А мама ходит  
стриженой,  
За что она  
обижена?  
Недаром часто  
злится  
На всех мамаша...



Когда он в клетке,  
То приятен,  
На шкуре много  
Черных пятен.  
Он хищный зверь,  
Хотя немножко,  
Как лев и тигр,  
Похож на кошку.





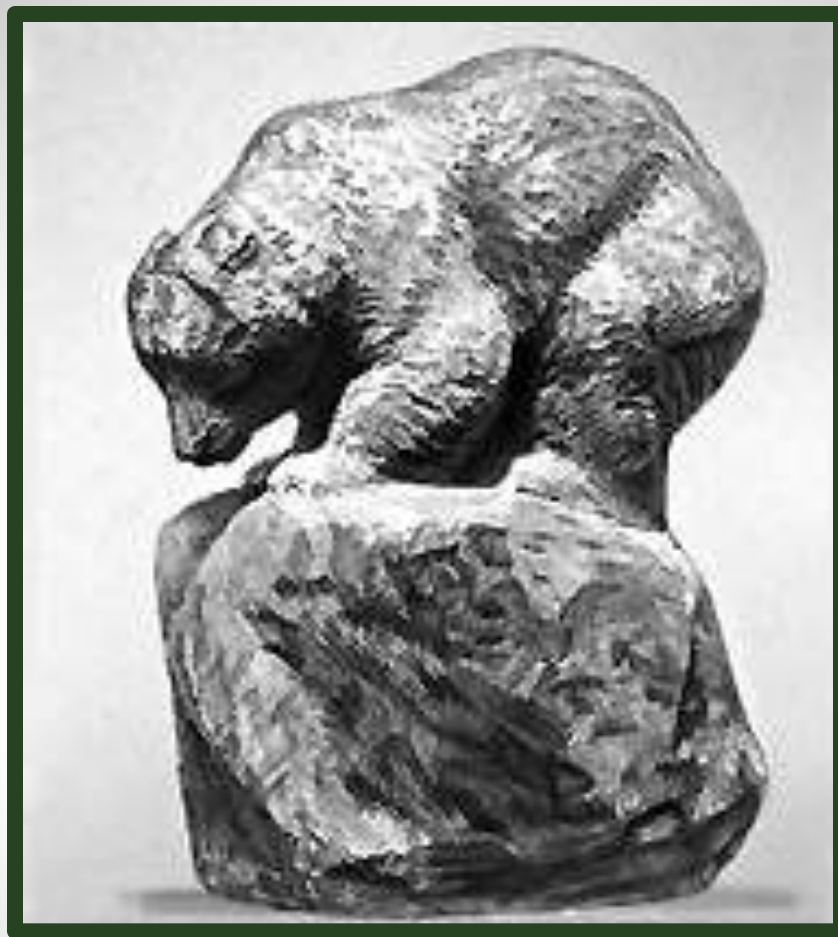
Заворчал живой замок,  
Лег у двери поперек.  
Две медали на груди.  
Лучше в дом не заходи.





**Анималистический  
жанр  
в произведениях  
художников.**

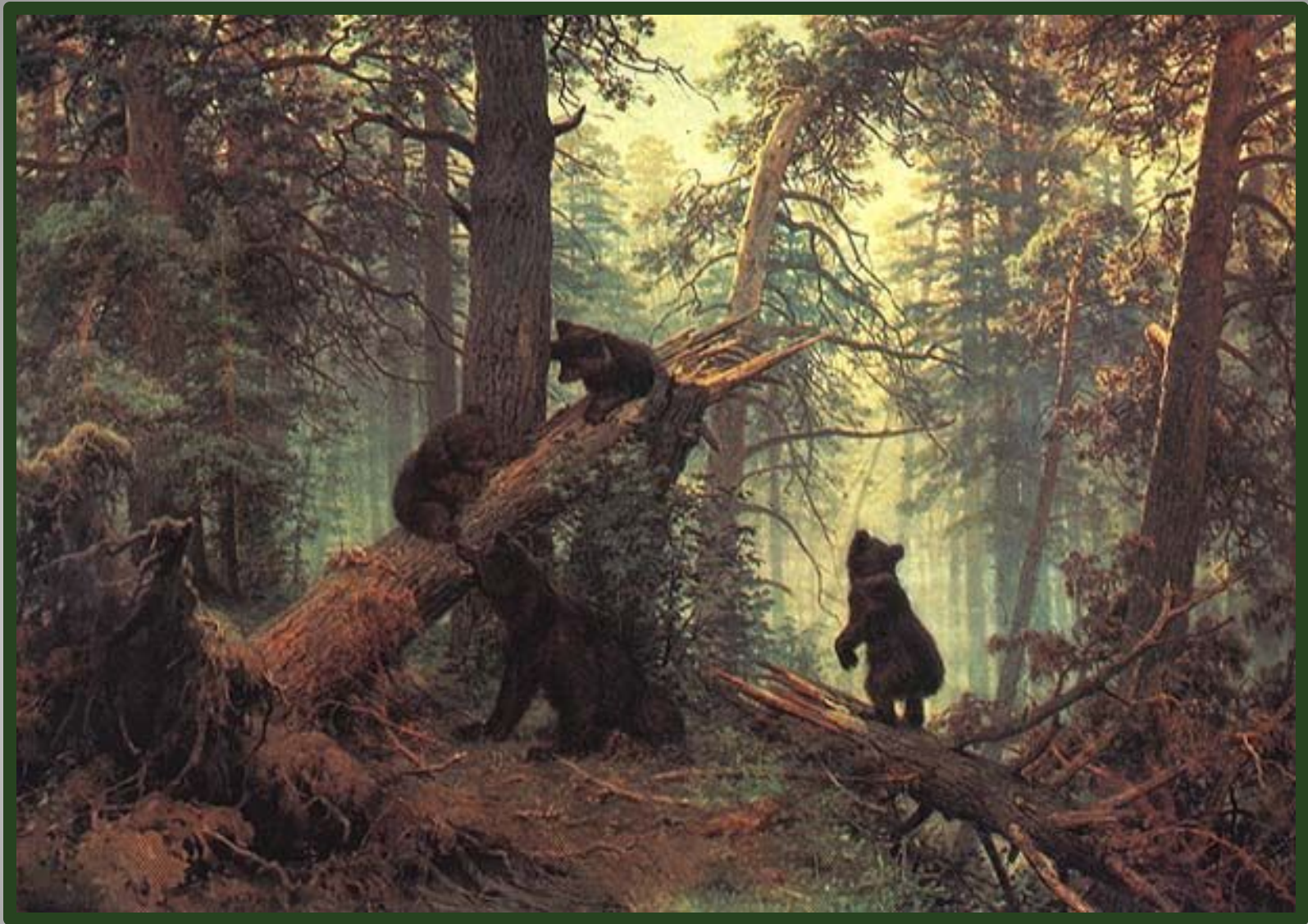
В. Ватагин. Пингвины.



В. Ватагин. Медведь

Ян Брейгель – старший.  
Рай.





«Утро в сосновом лесу».  
И. И. Шишкин

# Сравнительный анализ анатомии животных по строению



Рис.№1

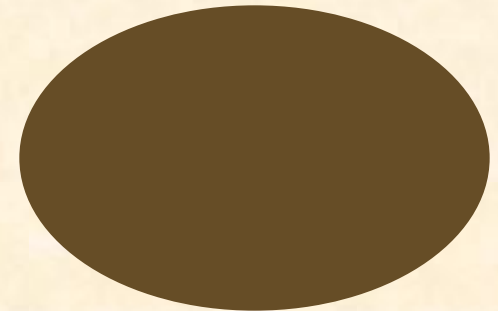
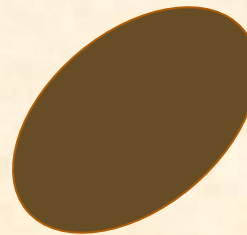
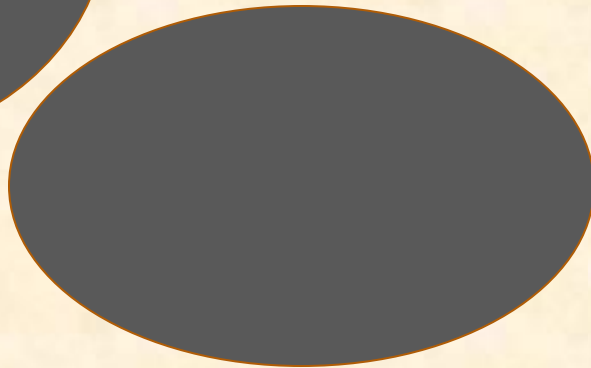


Рис.

Схема изображения животных

# Последовательность выполнения работы

