

«Картотека дидактических игр на развитие изобразительных способностей и творческого воображения»



Всем нам хорошо известно, что изобразительное творчество одно из самых больших удовольствий для ребенка, в нем раскрывается его внутренний мир. Рисуя, ребенок отражает не только то, что видит вокруг, но и проявляет собственную фантазию. В процессе творчества ребёнок развивается интеллектуально и эмоционально, определяет свое отношение к жизни и свое место в ней. Одним из способов развития творчества детей является использование нетрадиционных техник рисования. Рисование необычными материалами и оригинальными техниками позволяет детям ощутить незабываемые положительные эмоции. Дети узнают для себя что - то новое и неповторимое, создается то, чего раньше не существовало. Дети раскрывают для себя возможность использования хорошо знакомых им предметов в качестве художественных материалов, удивляют своей непредсказуемостью. Внедрение нетрадиционных техник развивает творчество детей, прививает любовь к изобразительному искусству.

Дидактические игры для занятий лепкой

«Загадки и отгадки»

Цель: совершенствование навыков детей создавать образ-отгадку без наглядного подкрепления по представлению.

Задачи:

Развивать умения отгадывать загадки.

Совершенствовать навыки лепить разными способами лепки.

Формировать умения создавать общую композицию.

Взрослый сообщает детям, что сейчас они будут слушать загадки и отгадывать их необычным способом — лепить отгадки, не произнося отгадку вслух. По очереди загадывает загадки и предлагает детям создавать отгадки в виде вылепленных фигур. Уточняет, что лепить можно как объемные, так и рельефные изображения. Ещё лучше постараться объединить отгадки в общую композицию. Во время одной игры можно предложить 2—5 загадок.

«Буквы и цифры»

Цель: расширение представления детей о начертании печатных букв и цифр; показать, что буквы и цифры можно не только писать, но и лепить (моделировать) разными способами.

Задачи:

Развивать мелкую моторику рук.

Развивать конструктивные и творческие способности,

Развивать эстетический вкус.

Закреплять представление детей о начертании печатных букв имени и цифр.

Вылепить первую букву своего имени. Вылепить своё имя. Вылепить букву (цифру) из одного длинного валика, не разделяя его на части. Вылепить «соседей» написанной буквы (цифры).

«Пляшущие человечки»

Цель: развитие умения анализировать простейшие схемы (фигурки человечков в разных позах); создавать на основе прочитанной информации выразительный динамичный образ и передать в лепке заданное движение.

Задачи:

Развивать умения лепить фигурки человека рациональным способом из удлинённого цилиндра (валика) путём надрезания стеклой и дополнения деталями (фигурка "мальчика).

Формировать умения понимать относительность величины частей,

Показать возможность передачи движения лепной фигурки путём небольшого изменения положения рук и ног.

Закрепить и усложнить способ лепки фигурки человека из конуса (фигурка девочки).

Повторить движение или принять такую же позу, как человек, изображённый на карточке. А после вылепить. Вылепить человека в какой-нибудь позе по желанию. Объединить вылепленные фигурки в общую композицию.

«Пластические этюды»

Цель: совершенствовать умения придумывать свой неповторимый образ по коротким произведениям.

Задачи:

Развивать мелкую моторику рук.

Формировать умения лепить персонажей прочитанных произведений.

Совершенствовать умения при лепке использовать разные способы лепки.

Содействовать формированию у детей интереса к лепке.

Лепка отдельных образов по сказкам. Лепка стихов - лучше весёлых, юмористических. Лепка песенок. Лепка спектакля с декорациями по литературным произведениям.

«Змейка»

Цель: развитие мелкой моторики детей.

Задачи:

Совершенствовать приемы лепки: скатывание пластилина между ладонями;

Упражнять в использовании приема прищипывания, оттягивания;

Закреплять умение соединять части, плотно прижимая, их друг к другу, и в сглаживании швов.

Продолжать знакомить детей со свойствами пластилина (мягкий, податливый, способен принимать любую форму).

Закреплять умение работать стекой.

Предложить раскатать из яркого цветного пластилина длинный и тонкий валик, хвост заострить, голову приплюснуть. Вспомнить, как шипит змея: «Ш-ш-ш». С помощью стеки передать особенности поверхности образа — прорезать штрихами «чешуйки»; нанести узор в виде прямых, волнистых, пересекающихся линий.

«Несуществующее животное»

Цель: развитие воображения, развитие мелкой моторики.

Задачи:

Совершенствовать умения выбирать способ лепки (конструктивный, пластический, комбинированный).

Развивать умения передавать движения персонажей пластическим способом.

Закреплять умение работать стекой.

Воспитывать интерес к лепке.

Предложить представить далекие планеты, на которых обитают неведомые, фантастические животные. И также представить себе, что появился зоопарк, где можно посмотреть на этих животных. Предложить придумать и слепить какое-нибудь необычное животное для этого зоопарка.

Дидактическая игра «Лепим фигуры»

Цель: передать форму выбранного животного, соблюдая пропорции; вылепить фигурку животного (зайчика, собаки, котенка).

Ход игры:

Загадываются загадки:

На дворе сидит,
Дом сторожит,
Кто к хозяину идет,
Она знать дает
(Собака)

Дети отгадывают, педагог выставляет игрушку-собачку и спрашивает: «А как вы догадались?» Дети объясняют (словами загадки).

Мохнатенький, усатенький,
Есть начнет - песни поет.
(Котенок)

Проводится аналогичная работа.

Маленький, беленький,
По лесочку прыг-прыг!
По снежочку – тык, тык!
(Зайчик)

Выясняется, как ребята узнали, что это зайчик.

Дидактическая игра «Кто есть, кто или что есть что»

Задачи: активизировать поисковую деятельность ребенка, совершенствовать умения лепить из пластилина предметы разной формы.

Ход игры: ребятам предлагается задумать и вылепить два разных изображения, чтобы можно было угадать, кто есть кто (например, жук и гусеница) или что есть что (например, яблоко и банан). Автор работ демонстрирует их ребятам, а те угадывают, кто или что перед ними.

Дидактическая игра «Формы»

Задачи: закрепить представление о плоских и объемных геометрических формах. Создать поисковую ситуацию: вылепить из пластилина объемные формы, глядя на схематичное или неполное изображение на плоскости.

Варианты игры: педагог предлагает детям вылепить:

- три разных шара, которые могут быть разными по размеру, окраске или по двум признакам сразу. Во что можно превратить каждый из них и все вместе.
- вылепить три разных круга. (Как можно это сделать?)
- вылепить три разных кубика. (Во что можно превратить каждый из них и все вместе?).
- вылепить три разных квадрата.
- вылепить три разные пирамиды. (Во что можно превратить каждую из них и все вместе?).
- вылепить три разных треугольника. (Как можно это сделать?)
- вылепить несколько геометрических тел.

- вылепить несколько геометрических фигур.
- вылепить домик из нескольких форм.
- вылепить лесенку.

Дидактическая игра «Пластилиновая живопись»

Задачи: развивать творческую фантазию детей, чувство цвета, мелкую моторику руки.

Ход игры: ребятам предлагается смешать 2-3 кусочка пластилина разного цвета, до получения причудливых разводов и пятен и вылепить из полученной массы вазу, кашпо или скульптуру.

Дидактическая игра «Детская площадка»

Задачи: развивать творческую фантазию детей, мелкую моторику руки.

Ход игры: педагог показывает детям изображение игровой площадки, на которой стоят качели и горка, просит детей подумать, что еще можно разместить на игровой площадке, затем предлагает вылепить свою детскую площадку, на которой хотелось бы поиграть.

Музыкальные произведения для использования на занятиях лепкой.

Диски с записью легкой музыки, звуками природы, классические лирические произведения.

Слушая музыку, ребенок по-своему представляет художественный образ, передавая его в пении, игре, танце, на творческих занятиях. С развитием общей музыкальности у детей появляется эмоциональное отношение к музыке, совершенствуется слух, рождается творческое воображение.

«Необычный зоопарк»

Задачи: закрепить умение вырезать круги из квадратов, развивать творческую фантазию детей.

Ход игры: педагог предлагает совершить путешествие в сказочную страну, где живут необычные животные, состоящие из кругов и полукругов: у них туловище, голова, уши и даже хвост круглые или полукруглые. Дети вырезают разного размера круги из заранее приготовленных квадратов и составляют из них изображение животного. Из полученных изображений животных составить выставку «Необычный зоопарк».

«Человек в движении»

Цель: развивать творческую фантазию детей

Ход игры: педагог дает сведения об основных пропорциях фигуры человека, затем на доске размещает волшебный квадрат, состоящий из нескольких прямоугольников. Затем, размещая прямоугольные части квадрата на доске, педагог дает представление об основных пропорциях фигуры человека: размер туловища с головой равен длине ног, колено делит ногу пополам, длина рук равна длине ног и т.п. детям предлагается изобразить фигуру человека в движении с помощью «волшебного квадрата»

Дидактические игры по изобразительному искусству.

Д/И «Большой – маленький»

Цель. Развивать умение видеть красоту природы, анализируя природные объекты и выделяя их свойства (9 величину). Учить сравнивать изображения. Задание. Карточки с изображением больших и маленьких предметов (рыбы, цветы, листья и т.д.) игра может напоминать лото: на карточках больших слева – два объекта (большой и маленький, справа – две пустые клетки такого же размера, маленькие карточки с теми же изображениями).

Д/И «На что похоже?»

Цель. Развивать сенсорные операции, художественно – творческие способности.

Задание . На столе выкладываются несколько овощей и фруктов. Ребёнок называет свойства одного из них, а потом говорит, на что он похож или что на него похоже. Найти.

Д/И «Вершки – корешки»

Цель. Обогащать сенсорный опыт, учить анализировать изображение растения, выделяя его части, развивать умения сравнивать, учить составлять изображения из двух частей, образующих единое целое, закреплять названия растений, развивать чувство формы, цвета.

Задание. Сложить карточку из двух частей по принципу «вершки – корешки».

Д/И «Ягоды, овощи, фрукты»

Цель. Развивать умение анализировать, сравнивать (такой же), учить классифицировать (подбери все овощи, фрукты, ягоды по цвету), выкладывать ряды, состоящие из одинаковых изображений.

Д/И «Разрезные картинки»

Цель. Учить действиям анализа и синтеза, умение выделять части целого и из частей составлять целое, учить правильно называть получившееся изображение, развивать чувство формы, пропорции, детали.

Д/И «На лугу (в поле, в лесу и т.д.) расцвели красивые цветы»

Цель. Развивать восприятие цветов и оттенков, умение подбирать по цвету:

-на лугу расцвели цветы тёплой цветовой гаммы;

-.....холодной.....

-.....разные.....

Д/И «Тёплый – холодный»

Задание: два листа, в середине одного круг красного цвета (тёплый), в середине другого круг синего цвета (холодный). Детям предлагаются разложить карточки – картинки, которые соответствуют цвету круга на листах.

Д/И «Подбери наряд»

Цель. Учить различать тёплые и холодные тона, формировать умение подбирать наряд для сказочных персонажей, развивать творческое воображение, чувство вкуса, речь.

Материал. Куклы; Снежная Королева. Огневушка –Поскакушка набор нарядов в определённой гамме.

Задание. Рассмотреть таблицы холодных и тёплых тонов.

- Кому подходит наряд из холодных тканей и каких?

-Кому можно сшить наряд из тёплых тонов?

-Какой наряд подходит для Снежной Королевы?

-Нарядите куколку.

-Что случится, если мы перепутаем наряд?

Варианты вопросов можно менять.

Д/И «Подбери цвет сказочным героям»

Цель: учить выбирать цветовую гамму для отображения понятий добро и зло.

Развивать творчество и фантазию.

Материал. Силуэты сказочных противоположных персонажей. (Баба Яга и Василиса. Квадраты и треугольники из цветной бумаги различной цветовой гаммы.

Задание. Разложить в разные стороны: для Бабы Яги квадраты, Василисы треугольники. Выбирая определённую цветовую гамму, учитывая характер того или иного персонажа.

-Баба Яга. Какая она? Во что одета? Где живёт? Чем занимается?

-Василиса. Какая она? Во что одета? И т.д.

Д/И «Дорисуй животных»

Цель: отработка технических навыков рисования животных.

Материал. Листы с нарисованными геометрическими формами и линиями.

Используйте за основу геометрические формы: овал, прямоугольник, круг, трапецию и т.д.

Линии: прямую, волнистую, замкнутую ит.д.

Задание. На первом этапе можно дать образцы, рисунки животных.

На 2 этапе рисунки должны выполняться по замыслу ребёнка.

Д/И «Цветное чаепитие у Маши и Даши»

Куклы приглашают подружек на чай. Помогите им сервировать стол.

Посмотри: посуды много, а кукол две. Значит, всю посуду нужно и разделить

поровну на два сервиза. Но не просто так: это Маше, это Даше. Давай подумаем вместе, как разделить лучше посуду.

Посуда одинаковая по цвету?

А какого цвета одежда у кукол?

Какая посуда подходит к кукле с красным бантиком?

А какую посуду можно отобрать для куклы в синем?

Назови, что каждая из кукол поставит на стол для своих гостей.

«ПОДБЕРИ СЛОВО»

Цель: развивать умение подбирать нужные слова к картине

Материал: репродукция какой-либо картины.

Описание игры: Часто бывает, что картина очень нравится, а рассказать о ней трудно, трудно подобрать нужные слова. Воспитатель называет 2-3 слова, а дети выбирают из них одно, наиболее подходящее к этой картине, и объясняют свой выбор.

Например, картина И.Машкова «Снедь московская. Хлебы»

Звучная – звонкая – тихая

Звучная. Здесь очень яркие, звучные краски. Их голос не звонкий, хоть и громкий. Скорее он густой, как аромат всех этих хлебов.

Просторная – тесная

Тесная. Здесь изображено так много предметов. Конечно, им тесно.

Радостная – унылая

Радостная. Здесь изобилие! И вся эта снедь такая красивая, нарядная, будто на празднике, будто хвастаются булки и хлебы друг перед другом, кто из них лучше.

Лёгкая – тяжёлая

Тяжёлая. Здесь очень много всего. Хлебы большие, тяжёлые. А вокруг – пышные булочки, пирожки. Всё вместе выглядит, как что-то плотное, тяжёлое. Как только стол выдерживает?

«НАЙДИ КАРТИНЫ, НАПИСАННЫЕ ТЁПЛЫМИ И ХОЛОДНЫМИ КРАСКАМИ»

Цель: закрепить представления детей о тёплой и холодной цветовой гамме.

Материал: репродукции натюрмортов, написанные в тёплой и холодной гамме.

Описание игры: Найти картины, написанные только в тёплой гамме (или в холодной) или разобрать по группам картины, написанные в тёплой и холодной гамме.

«ПОДБЕРИ КРАСКИ, КОТОРЫЕ ИСПОЛЬЗОВАЛ ХУДОЖНИК В СВОЕЙ КАРТИНЕ»

Цель: в процессе игры развивать внимание и интерес детей к различным цветам и оттенкам, чувство радости при восприятии красоты природы.

Материал: картинки с изображением пейзажа, цветные полоски.

Описание игры: каждый играющий получает картинку с изображением пейзажа. Прикладывая цветные полоски к изображению, ребёнок отбирает те цвета, которые есть в его картинке.

«СООТНЕСИ СЛОВО И НАСТРОЕНИЕ КАРТИНЫ»

Цель: вызвать у детей эмоциональное отношение к картине

Материал: репродукции картин.

Описание игры: воспитатель показывает репродукции картин, а дети должны угадать их настроение или педагог называет слово, обозначающее настроение, а дети поднимают репродукцию картины, в которой выражено данное настроение.

«ОПРЕДЕЛИ И НАЙДИ ЖАНР ПОРТРЕТА (НАТЮРМОРТА, ПЕЙЗАЖА)»

Цель: уточнить представления детей о разных жанрах живописи: пейзаж, портрет, натюрморт.

Материал: репродукции картин.

Описание игры: 1 вариант. Педагог предлагает посмотреть внимательно на картины и положить в центр стола картины, изображающие только натюрморт (или только портрет, пейзаж), другие отложить в сторону.

2 вариант. У каждого ребёнка репродукция какой-либо картины, у кого изображён пейзаж, у кого портрет или натюрморт. Воспитатель загадывает загадки, а дети должны показать отгадки, используя репродукции картин.

Если видишь, на картине

Нарисована река,

Или ель и белый иней,

Или сад и облака,

Или снежная равнина,

Или поле и шалаш,

Обязательно картина

Называется ... (пейзаж)

Если видишь на картине

Чашку кофе на столе,

Или морс в большом графине,

Или розу в хрустале,

Или бронзовую вазу,

Или грушу, или торт,

Или все предметы сразу,

Знай, что это ... (натюрморт)

Если видишь, что с картины

Смотрит кто-нибудь на нас –

Или принц в плаще старинном,

Или в робе верхолаз,

Лётчик, или балерина,

Или Колька, твой сосед,

Обязательно картина

Называется ... (портрет).

«ВЫСТАВКА КАРТИН»

Цель: учить распознавать детей жанры живописи: пейзаж, портрет, натюрморт, составлять рассказ по картине.

Материал: репродукции картин.

Описание игры: воспитатель поручает двум ребятам из репродукций, отличающихся по содержанию и жанру, оформить выставку. Пока они работают, остальные дети выступают в качестве экскурсоводов – придумывают рассказ по следующему плану:

- Почему эти произведения размещены таким образом? (У них общая тема; они одного жанра - пейзаж, портрет или натюрморт)

- Какое произведение понравилось и почему? Какие средства художественной выразительности использовал автор? (Цвет, композиция, передача настроения)

Значок «Лучший оформитель» получает тот, кто удачнее расположил картины, подобрал их по темам, жанру, цветовому сочетанию.

Значок «Лучший экскурсовод» получает дошкольник, составивший наиболее интересный и последовательный рассказ о картине (согласно предложенному плану), а также верно ответивший на вопросы детей.

Значок «Лучший зритель» получает тот, кто задал самый интересный вопрос.

Ребёнок, получивший значок «Лучший оформитель», имеет право выбрать двух первых экскурсоводов из группы детей. После прослушивания их рассказов дети определяют лучшего, вручают ему значок «Лучший экскурсовод», и он выбирает следующую пару экскурсоводов из числа ребят, задавшие интересные вопросы.

«ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ САЛОН»

Цель: учить детей составлять рассказ по картине, выделять средства художественной выразительности.

Материал: репродукции картин.

Описание игры: дети рассматривают выставленные в «художественном салоне» репродукции картин, желающие «покупают» понравившиеся.

Картина «продаётся» в том случае, если ребёнок сумел рассказать, как называется произведение, для чего он хочет его приобрести (в подарок маме, на день рождения друга, для украшения комнаты и т.д.), а также ответил на вопросы: «О чём рассказывает художественное произведение?», «Какое в нём передано настроение?», «При помощи каких средств художник показал в картине главное?», «Почему картина понравилась?»

Приобретший наибольшее количество произведений искусства имеет право оформить выставку (в изобразительном уголке) и получает роль продавца салона. Так в ходе игры меняются и продавцы, и покупатели.

«СОСТАВЬ НАТЮРМОРТ»

Цель: закрепить знания о жанре натюрморта, научить составлять композицию по собственному замыслу, по заданному сюжету (праздничный, с фруктами и цветами, с посудой и овощами и т.д.)

Материал: разнообразные картинки с изображением цветов, посуды, овощей, фруктов, ягод, грибов или реальные предметы (посуда, ткани, цветы, муляжи фруктов, овощей, декоративные предметы)

Описание игры: воспитатель предлагает детям составить композицию из предложенных картинок, или составить композицию на столе из реальных предметов, используя для фона различные ткани.

«ЖИВАЯ КАРТИНА»

Цель: развивать у детей эмпатию, наделяя объекты человеческими чувствами, мыслями, характерами.

Материал: репродукция картины.

Описание игры: дети делятся на группы. Каждая группа получает репродукцию картины какого-либо художника. Дети должны от лица тех, кто изображён на картине (дороги, деревья, неба и т.д.) рассказать о своих красках и своём настроении, не называя его. Задача всех остальных отгадать, что изображено на той или иной картине, и её название.

«ЖИВОЙ НАТЮРМОРТ»

Цель: упражнять детей в умении перевоплощаться.

Материал: репродукции картин.

Описание игры: воспитатель предлагает детям несколько репродукций натюрмортов. Дети делятся на группы. Каждая группа выбирает какой-либо один натюрморт и изображает его мимикой и жестами. Предупредив, что они могут поменяться одеждой; взять что-либо в руки, чтобы иметь больше сходства с изображаемыми предметами. Остальные угадывают, какой натюрморт изображает та или иная картина.

«УГАДАЙ КАРТИНУ»

Цель: учить детей находить по словесному описанию картину.

Материал: репродукция картины.

Описание игры:

1 вариант. Педагог описывает картину какого-либо художника, не называя её и не рассказывая, какие цвета использовал художник. Например: «В комнате за столом сидит девочка. У неё мечтательное лицо. На столе фрукты. За окном летний день». Дети рассказывают, какими красками и оттенками изображено всё, о чём рассказал воспитатель. Затем воспитатель показывает репродукцию картины детям. Побеждает тот, ответ которого наиболее близок к истине.

2 вариант. Под музыку воспитатель подробно описывает какой-либо пейзаж. Затем он показывает детям репродукции картин разных пейзажей, среди которых находится и тот, который он описывал. Дети должны узнать пейзаж по описанию и объяснить свой выбор.

«СМОТРИ ВНИМАТЕЛЬНО»

Цель: побуждать детей к выделению и называнию объектов на картине, активизировать внимание детей, учить детей составлять диалоги.

Материал: репродукция картины.

Описание игры: В течение десяти секунд воспитатель показывает детям натюрморт, а потом просит описать его по памяти. Затем дети вместе с воспитателем рассматривают опять этот же натюрморт. После этого педагог включает музыку и просит детей представить, что они берут в руки те или иные предметы, изображённые на натюрморте, разговаривают с ними.

«ИЗ ЧЕГО СОСТОИТ ПЕЙЗАЖ»

Цель: закрепить знания о жанре пейзажа, его отличительных и составных особенностях и частях.

Материал: разнообразные картинки с изображением элементов живой и неживой природы, предметные и т.д.

Описание игры: воспитатель предлагает детям разнообразные картинки. Дети должны отобрать только те картинки, на которых изображены элементы, присущие жанру пейзажа, обосновывая свой выбор.

«ИЗ ЧЕГО СОСТОИТ НАТЮРМОРТ»

Цель: Закрепить знания о жанре натюрморта, особенностях изображения, составных элементах. Закрепить знания о предметном мире, его назначении и классификации.

Материал: разнообразные картинки с изображением предметов, цветов, ягод, грибов, животных, природы, одежды и т.д.

Описание игры: среди разнообразных картинок детям нужно отобрать только те, на которых изображены элементы, присущие только жанру натюрморта.

«УЗНАЙ ПО ПРОФИЛЮ»

Цель: определить персонажей по силуэтному профилю. Назвать те признаки, по которым узнали и определили персонаж.

Материал: силуэты профилей персонажей различных сказок.

Описание игры: воспитатель показывает детям портрет сказочного персонажа, дети по определённым признакам пытаются узнать, кто на нем изображён.

«ПОХОЖЕ – НЕПОХОЖЕ»

Цель: учить детей сравнивать картины.

Материал: репродукции картин.

Описание игры: взрослый или ребёнок выбирает две картины. Ребята по очереди называют замеченные сходства и различия.

Вначале сравнивают по контрасту – настроению, цвету, композиции, выделяя лишь один признак. Когда дети научатся определять один

контрастный признак, при сравнении двух картин они могут называть различные отличительные признаки – по цвету, расположению, освещённости, динамике.

«ЧАСТИ СУТОК»

Цель: Определить, к какой части суток (утро, день, вечер, ночь) относятся предложенные пейзажи, выбрать цветную карточку, с которым ассоциируется та или иная часть суток.

Материал: Репродукции картин с пейзажами, которые ярко выражают части суток.

Описание игры: создать игровые ситуации с игрушками, отражающие их поведение в различное время суток. Рассмотреть различные репродукции картин, определив, какое время суток изобразил художник.

Можно использовать в игре художественные тексты о частях суток:

Утро. Весенний лес хранит в секрете,
Что он увидел на рассвете,
Как ландыш держит на весу
В стеклянных чашечках росу.

День. День работал целый день –
Передал много дел;
И жалел под вечер,
Что заняться нечем.

Вечер. Постучивает поезд вдалеке,
Плеснула рыба в розовой реке,
Присело солнце за притихший лес ...
День погрузил немножко и исчез.

Ночь. Звёзд полно – и в небе, и в воде.
На земле – ни огонька нигде.
Звери и букашки спать легли.
Тишина от неба до земли.

«ПОДЗОРНАЯ ТРУБА»

Цель: учить дошкольников выделять объекты, изображённые на картине.

Материал: репродукция картины, альбомный лист.

Описание игры: детям предлагается картина для рассматривания и альбомный лист для имитации подзорной трубы. Дети должны навести глазок подзорной трубы на один объект, назвать и описать его.

«ВОЛШЕБНЫЙ ГОСТЬ»

Цель: учить детей устанавливать взаимосвязи между объектами на картине.

Материал: репродукция картины.

Описание игры: в гости к детям приходит волшебник Объединения и объединяет два выбранных наугад объекта. Детям предлагается объяснить, почему он это сделал, как эти объекты могут быть связаны между собой.

Д/И «Замок»

Цель: Развивать чувства формы. Материал: Картинки с изображением разных замков. Бумага. Фломастеры. Задание: Педагог предлагает ребенку рассмотреть картинку, и назвать из каких фигур состоит изображенный на картинке замок. Раскрасить картинку.

Д/И «Цвета вокруг нас»

Задачи: Закреплять знания о цветах и их оттенках. Упражнять в нахождении заданного цвета или оттенка в окружающих предметах. Задание: Педагог называет какой-либо цвет, а ребенок находит предмет такого цвета в окружающем интерьере. Д/И «Подбери цвет и оттенок» Задачи: Закреплять представление о цвете и оттенках знакомых овощей и фруктов. Упражнять в умении применять в речи названия оттенков цветов: темно-красный, светло-зеленый и др. Задание: Педагог показывает картинку с изображением овоща или фрукта и просит назвать его цвет или оттенок.

Д/И «Художники волшебники»

Цель: Приобретение навыков работы с акварелью по сырой бумаге, вливания одной краски в другую и получения новых цветов и их оттенков. Материал: Бумага. Акварель. Задание: Педагог говорит: «Мы все художники – волшебники, творим на бумаге чудеса. Сейчас я покажу вам, как это делается. У меня два листа бумаги. Один – обыкновенная бумага, другой – смоченная волшебной водой. У вас на столах волшебная вода в стаканчиках. Я беру бумагу, смоченную волшебной водой (бумага должна находиться в стадии высыхания), кистью рисую три лепестка малиновой краской (цветы получаются расплывающимися), потом три лепестка фиолетовой краской. Видите, как краски вплывают одна в другую. Вот и получились волшебные цветы. Теперь давайте сделаем и вашу бумагу волшебной. Возьмем кисточку покрупнее, окунем ее в воду, смочим бумагу. Положим кисточки, держим руки над бумагой, закрываем глаза и медленно считаем: «Раз, два, три, бумага волшебная – смотри!». Так надо сказать три раза. Теперь мы можем создать волшебные цветы.

Д/И «Палитра»

Цель: Развивать чувство цвета у детей, продолжать знакомить с основными цветами и их оттенками, учить получать новые цвета и их оттенки путем смешивания красок на палитре. Материал: Гуашь четырех цветов (белого, желтого, красного и синего). Палитры. Задание: Педагог предлагает детям поиграть с красками и из предложенных создать новые цвета. В процессе свободного экспериментирования дети смешивают краски на палитре и получают новые цвета и их оттенки. Завершить игру можно рисованием на свободную тему, используя только что полученные цвета.

Д/И «Палитра художника»

Цель: Развивать чувство цвета у детей, учить подбирать цвета и оттенки, соответствующие предложенной иллюстрации. Материал: Гуашь белого, красного, желтого и синего цвета. Палитры. Книжные иллюстрации. Задание: Педагог предлагает детям рассмотреть книжки с иллюстрациями, выбрать понравившуюся и подобрать на своей палитре те цвета и оттенки, которые использовал художник. Выигрывает тот ребенок, который подберет цвета и оттенки, наиболее соответствующие палитре художника.

Д/И «Убери лишнюю»

Цель: Уточнить представления детей о натюрморте. Материал: Репродукции картин: три натюрморта, один или два пейзажа. Задание: Педагог предлагает детям посмотреть внимательно на картины и отложить в сторону пейзаж. Результаты обсуждаются с детьми.

Д/И «Любопытная змейка»

Цель: Развивать графические навыки рисования. Материал: Бумага. Простые графитные карандаши, зеленые карандаши. Задание: Педагог предлагает детям нарисовать на листе бумаги дорогу (две параллельные линии) по ее краям – деревья (зелеными точками). А вот и любопытная змейка: ей кажется, что за каждым деревом ее ждет что-то интересное (она оползает дерево с одной стороны дороги, потом дерево с другой ее стороны и т.д., не пропуская ни одного)

Д/И «Лужок с цветами»

Цель: Развивать воображение, творчество. Материал: Краски для пальчиковой живописи. Фломастеры. Задание: Педагог предлагает детям нарисовать пальчиками летний лужок: цветы, деревья, бабочек. Травинки дорисовать кистью.

Д/И «Железная дорога»

Цель: Развивать изобразительные навыки, фантазию, воображение. Материал: Нарисовать фломастером поезд. Задание: Педагог предлагает ребенку дорисовать в вагонах поезда животных.

Д/И «Волшебные линии»

Цель: Развивать графические навыки рисования. Материал: Бумага. Простые графитные карандаши. Трафареты геометрических фигур. Задание: Педагог предлагает с помощью трафаретов нарисовать дом, машину и т.д. Затем каждую часть контура (геометрическую фигуру) заштриховать простым карандашом в разных направлениях (вертикальные, горизонтальные штрихи, слева направо, справа налево).

Д/И «Объемная штриховка»

Цель: Развивать графические навыки рисования. Материал: Бумага. Простые графитные карандаши. Задание: В центре листа бумаги ставится точка и от нее рисуются три луча: вертикальный, горизонтальный, по диагонали. Промежутки между лучами штрихуются в направлении основного луча. Дети убеждаются: с помощью штриховки можно получить объемное изображение.

Д/И «Угадай, что получится?»

Цель: Развивать воображение, фантазию, творчество. Материал: Лист бумаги, карандаши. Задание: Педагог предлагает кому-то первому из детей начать изображать предмет (линию), но не полностью. Следующий говорит, что это, может быть и дорисовывает ещё одну линию. Следующий должен придумать ещё что-нибудь и дорисовать в соответствии со своим замыслом. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих уже не сможет изменить рисунок по-своему. Выигрывает тот, кто внёс последнее изменение.

Д/И «Волшебная палитра»

Цель: Развивать чувство цвета. Материал: Гуашь. Палитра. Задание: Педагог предлагает детям поиграть с палитрой и красками. Смешивая краски можно получать различные оттенки цветов. Можно предложить изобразить, как светлеет небо на рассвете, с помощью синей и белой красок. Разбелить синюю краску нужно на палитре, постепенно добавляя белила и последовательно нанося мазки на лист бумаги. Главное – добиться, чтобы оттенки изменялись как можно равномернее. Предложить детям нарисовать, как заходит солнце (от оранжевого к красному цвету), как желтеют листья осенью (от зелёного к жёлтому).

Д/И «Чего на свете не бывает?»

Цель: Развивать творческое воображение. Материал: Цветные карандаши. Бумага. Задание: Педагог предлагает ребёнку нарисовать то, чего на свете не бывает. Затем просит рассказать, что он нарисовал и обсудить рисунок: действительно ли то, что на нём изображено, не встречается в жизни.

Д/И «Что это может быть?»

Цель: Развивать воображение. Материал: Гуашь. Палитры. Задание: Педагог предлагает детям нарисовать сладкое, круглое, ароматное, свежее, душистое, солёное, зелёное и т.д. Игру можно повторять неоднократно, используя каждый раз новый материал.

Д/И «Расскажи об их настроении»

Цель: Развивать восприятие, внимание, воображение. Материал: Иллюстрации с изображением лиц людей, выражающих различные эмоциональные состояния. Бумага. Цветные карандаши. Задание: Педагог предлагает посмотреть на картинку, изображающую лицо человека и

рассказать о его настроении. Предложить детям нарисовать лицо – загадку. Игру можно повторять с разным материалом.

Д/И «Поможем художнику»

Цель: Развивать творческое воображение. Материал: Цветные карандаши. Бумага. Цель: Педагог предлагает детям нарисовать необычную машину, на которой можно попасть в волшебную страну. Нарисовать и рассказать о своей машине.

Д/И «Придумай сам»

Цель: Развивать воображение, фантазию. Материал: Бумага. Краски. Палитры. Фломастеры. Задание: Педагог предлагает ребенку представить, что он прилетел на другую планету и нарисовать то, что он мог бы там увидеть. Когда рисунок будет готов, можно предложить ребенку придумать историю.

Д/И «Волшебные картинки»

Цель: Учить детей создавать образы на основе схематического изображения предмета. Материал: Лист бумаги с незаконченным изображением. Цветные карандаши. Задание: Дорисуй картинку. Отметить наиболее интересные картинки, когда ребята придумывают что-то своё, непохожее на другие картинки.

Д/И «Симметричные предметы»

Цель: Закреплять с детьми представление о симметричных предметах, знакомство с профессией гончара. Материалы: Шаблоны кувшинов, ваз и горшков, разрезанные по оси симметрии. Задание: У гончара разбились все горшки и вазы, которые он изготовил для продажи на ярмарке. Все осколки перемешались. Надо помочь гончару собрать и «склеить» все его изделия.

Д/И «Составь портрет»

Цель: Закреплять знания о жанре портрета. Развивать чувство пропорции. Материал: Разнообразные модификации частей лица. Бумага. Цветные карандаши. Задание: Педагог предлагает детям из разных частей лица составить портрет. Определить настроение и нарисовать портрет.

Дидактические игры по народно прикладному искусству

«Разрезные картинки» Дидактическая задача. Закрепить знания о выразительных средствах, применяемых в дымковской росписи, упражнять в составлении целой картинке, развивать внимание, сосредоточенность, стремление к достижению результата, наблюдательность, творчество, вызвать интерес к предметам декоративного искусства. Материал. Два одинаковых плоскостных изображения различных предметов, одно из которых разрезано на части (можно подготовить варианты разрезных изделий, поделив их на четыре-восемь частей различной геометрической формы) . Игровые правила. Быстро составить из отдельных частей изделие в соответствии с образцом. Ход игры. В игре может принять участие один ребенок или группа. Воспитатель показывает образцы, дает возможность внимательно их рассмотреть. По сигналу взрослого играющие собирают из частей изображение какого-либо изделия. Выигрывает тот, кто первым справится с заданием.

«Цветные капельки» Цель: учить детей выделять и называть цвета, входящие в цветовую гамму народной росписи. Материал: Хохломская посуда, гжельская посуда, дымковские игрушки, городецкие доски. Ход игры: перед детьми выставлены гжельские, городецкие и хохломские изделия, затем педагог называет промыслы и просит детей внимательно рассмотреть изделия. Педагог поочередно называет различные цвета. Дети должны определить, какие цвета входят в гжельскую, городецкую и хохломскую роспись. Побеждает тот, кто получит больше фишек (фишка даётся за правильный ответ) .

«Третий лишний» Цель: учить детей выделять из трёх игрушек одну лишнюю, принадлежащую к другому промыслу. Ход игры: детям предлагается поочередно несколько вариантов сочетания игрушек: две дымковские игрушки и одна хохломская ложка; две городецкие доски и одна дымковская игрушка; две дымковские игрушки и одна гжельская тарелка. Ребёнок должен сказать, какие два предмета принадлежат одному промыслу, а какой предмет лишний. Попросите ребёнка прокомментировать свой ответ. Спросите, как называются эти игрушки. В случае затруднения педагог называет народные игрушки — дымковская. Гжельская и городецкая.

«Художественный салон» Дидактическая задача. Учить устно описывать выбранный предмет, развивать сосредоточенность, речь-описание. Материал. Различные предметы народных промыслов или их изображения, фотографии. Игровые правила. Точно описать предмет, который игрок хочет «купить».

«Продолжи узор» Дидактическая задача. Закрепить умение детей рисовать дымковский узор по мотивам дымковской росписи. Материал. Элементы дымковской росписи из бумаги. Игровые правила. Игроки выбирают карточки с рисунком. Продолжают рисование, используя начатые элементы росписи, подбирая цветовую гамму и заданный элемент.

«Укрась фартук» Дидактическая задача: Учить составлять декоративные композиции - располагать элементы, подбирая их по цвету, на силуэтах фартука стиле дымковского промысла, развивать чувство симметрии, ритма, наблюдательность, творчество. Материал. Плоскостные изображения фартуков; элементы росписи, вырезанные по контуру; образцы украшенных узором силуэтов. Игровые правила. Составить на выбранном силуэте из отдельных элементов узор в соответствии с правилами и традициями данной росписи (принцип передвижной аппликации) . Ход игры. В игре может принять участие один ребенок или группа. Силуэты предметов, которые следует украсить, играющие выбирают по желанию. Выбрав нужное количество элементов, составляют узор. Работу игрок может выполнять, копируя узор образцов или придумывая свою композицию.

«Дымковская мозаика» Дидактическая задача: Уточнить и закрепить представление об элементах дымковской росписи, развивать память, композиционные умения. Воспитывать желание создавать оригинальные дымковские игрушки. Материал: плоскостные изображения различных дымковских игрушек, набор мелких плоскостных элементов дымковских узоров. Ход игры: Предложить детям создать свою собственную дымковскую игрушку.

«Реставратор» Цель: закрепление знаний элементов дымковской, филимоновской, городецкой, гжельской росписи. Ход игры: воспитатель предлагает детям восстановить «разбившуюся» игрушку. Задача каждого реставратора определить, какой фрагмент росписи утрачен, и нарисовать его.

«Угадай -ка» Цель: закреплять представления об особенностях народного промысла. Ход игры: воспитатель предлагает поиграть в «угадай – ку». Дети должны выбрать из предложенных предметов, среди которых много изделий разных промыслов или современной посуды, произведения гжельских мастеров (или хохломских...) . И ответят почему они выбрали это изделие

Д/и «Найди лишнее»

Дидактические задачи: учить находить предметы определенного промысла среди предложенных; развивать внимание, наблюдательность, речь - доказательство.

Материал: 3-4 изделия (или карточки с их изображением) одного промысла и одно - любого другого.

Игровые правила: выигрывает тот, кто быстро и правильно найдет лишнее изделие, т.е. непохожее на другие, и сможет объяснить свой выбор.

Ход игры: выставляются 4-5 предметов. Следует найти лишний и объяснить почему, к какому промыслу относится, что ему свойственно. Варианты: в игре может быть постоянный ведущий. Тот игрок, кто правильно ответит, получает фишку (жетон). Победителем станет тот, кто соберет больше жетонов.

Д/и «Художественный салон»

Дидактические задачи: учить устно, описывать выбранный предмет, развивать сосредоточенность, речь-описание.

Материал: различные предметы народных промыслов или их изображения, фотографии.

Игровые правила: точно описать предмет, который игрок хочет «купить».

Ход игры: предметы «Художественного салона» выставлены на стеллажах. Выбирается «продавец». Остальные играющие - «покупатели». Они выбирают предмет покупки и точно описывают его «продавцу». «Продавец» может задавать вопросы, например: «Как украшен край изделия? Какой там цветок?» Когда «продавец» определит, что это за предмет, продает его. Игра продолжается. «Продавец» и «покупатель» меняются ролями.

Д/и «Что изменилось»

Дидактические задачи: закреплять представление о какой-либо росписи, развивать наблюдательность, внимание память и быстроту реакции, учить анализировать, находить отличия в узорах разных предметов и уметь объяснять их.

Материал: предметы разных промыслов.

Игровые правила: игрок, первым заметивший изменение, должен быстро поднять руку для ответа, правильно определить, что изменилось. Если ответ верный, он становится ведущим.

Ход игры: воспитатель (или ведущий) ставит перед игроками пять предметов различных росписей. Внимательно рассмотрев их, запомнив расположение, игроки отворачиваются. Ведущий меняет предметы местами и убирает какой-либо. Задача играющих: угадать, что изменилось. Если задача решена, выбирается другой ведущий, игра продолжается.

Варианты: игроки могут не только назвать новый предмет или тот, что убрал ведущий, но и описать его.

Д/и «Узнай элементы узора»

Дидактические задачи: уточнить и закрепить представление об основных элементах какой-либо росписи, учить вычленять отдельные элементы узора, развивать наблюдательность, внимание, память и быстроту реакции, вызвать интерес к росписи.

Материал: большие карты, украшенные какой-либо росписью, в нижней части которых три-четыре свободных окошка. Маленькие карточки с отдельными элементами узора, среди которых варианты росписи, отличающиеся цветом, деталями.

Игровые правила: определить, какие из предложенных карточек с изображением элементов росписи подходят к элементам узора основной карты.

Ход игры: получив большую карту и нескольких маленьких, внимательно рассмотрев их, играющие выбирают те элементы, которые встречаются в узоре, и выкладывают их в пустые окошки. Ведущий следит за правильностью выполнения задания.

Д/и «Домино»

Дидактические задачи: закрепить представления об основных элементах какой-либо росписи, научить различать и сравнивать их между собой, правильно называть, пользуясь названиями, придуманными мастерами промысла, развивать наблюдательность, внимание, быстроту реакции, вызвать интерес к росписи.

Материал: карточки

прямоугольной формы, разделенные на две части. На каждой из них изображен элемент узора; варианты отличаются цветом, деталями.

Игровые правила: игроки выкладывают карточки, чтобы изображение какого-либо элемента точно соответствовало тому же изображению другой карточки. Выигрывает тот, кто первым выложит все свои карточки.

Ход игры: принимают участие от двух и более детей. Все карточки выкладывают в центр стола рисунками вниз - это "базар". Каждый игрок набирает определенное количество карточек, о чем договариваются до начала игры. Первым делает ход тот, у кого есть карточка-дуplet. Следующий игрок находит у себя карточку с таким же элементом и кладет ее к первой. Если нет нужной игрок пользуется "базаром". Если "базар" пуст-пропускает ход. Выигрывает тот, кто раньше других освободится от карточек.

Вариант: игрок делает ход и называет элемент росписи. Если название не верное, ход пропускается.

Д/и «Лото»

Дидактические задачи: те же, что и в «Домино».

Материалы: большие карты с изображением предметов, украшенных какой-либо росписью. По краям карт до шести клеток с изображением элементов донной росписи. Карточки с вариантами элементов узора, отличающихся цветом, деталями.

Игровые правила: игроки подбирают карточки в соответствии с рисунком на больших картах. Внимательно следят за ходом игры, не пропуская элементы на своей карте.

Ход игры: принимают участие от двух и более детей. Ведущий раздает каждому по одной большой карте, маленькие перемешивает. Затем, вынимая

по одной карточке, ведущий спрашивает, что за элемент на ней изображен и кому нужна такая карточка.

Вариант: игру можно проводить в форме соревнования команд. При этом каждой команде выдается сразу несколько карт для одновременного заполнения.

Д/и «Найди пару»

Дидактические задачи: те же, что и в «Домино».

Материал: прямоугольные карточки, разделенные на две клеточки: одна с элементами узора, другая - пустая. Карточки с вариантами элементов узора, образующие пары к рисункам на полосках.

Игровые правила: игроки подбирают карточки в соответствии с рисунком на больших картах. Выигрывает тот, кто первым подберет пары всех элементов на своих карточках.

Ход игры: принимают участие от двух и более детей. Ведущий раздает каждому одинаковое количество двойных карт, маленькие перемешиваются в центре стола. По команде ведущего играющие подбирают пару элементам на своих карточках.

Д/и «Составь узор»

Дидактические задачи: учить составлять декоративные композиции - располагать элементы, подбирая их по цвету, - на разнообразных силуэтах в стиле определенного промысла, развивать чувство симметрии, ритма, наблюдательность, творчество.

Материал: плоскостные изображения различных предметов; элементы росписи, вырезанные по контуру; образцы украшенных узором силуэтов.

Игровые правила: составить на выбранном силуэте из отдельных элементов узор в соответствии с правилами и традициями данной росписи.

Ход игры: в игре может принять участие один ребенок или группа. Силуэты предметов, которые следует украсить, играющие выбирают по желанию.

Выбрав нужное количество элементов, составляют узор. Работу игрок может выполнять, копируя узор образцов или придумывая свою композицию.

Д/и «Назови правильно»

Дидактические задачи: закрепить знания детей о народных промыслах, их признаках. Закреплять умение находить нужный промысел среди других, обосновывать свой выбор, составлять описательный рассказ.

Материал: планшет с изображением народных промыслов России.

Игровые правила: дети поочередно задают друг другу задание и отгадывают, какой промысел изображен. Поощряется, если ребенок может назвать промысел, место его возникновения и характерные особенности.

Д/и «Угадай и расскажи»

Дидактические задачи: закрепить знания детей о народной игрушке как об одной из форм народного декоративно-прикладного искусства. Закреплять умение узнавать игрушку по изображению, объяснять свой выбор, выделять элементы росписи, ее колорит и композицию узора на изделии. Развивать эстетический вкус.

Материал: карточки с изображением изделий народных промыслов.

Игровые правила: дети поочередно друг у друга вытаскивают карточку и отгадывают, игрушка какого промысла изображена. Поощряется, если ребенок может доказать правильность своего ответа.

Д/и «Составь хохломской узор»

Дидактические задачи: закрепить умение детей составлять хохломские узоры способом аппликации. Закреплять названия элементов росписи: «косочки», «травинки», «трилистники», «капельки», «криуль». Поддерживать интерес к хохломскому промыслу.

Материал: трафареты посуды хохломских художников из бумаги желтого, красного, черного цветов, набор элементов хохломской росписи.

Игровые правила: детям предлагается набор элементов хохломской росписи, из которых они должны выложить узор на трафарете посуды методом аппликации.

Д/и «Угадай, какая роспись»

Дидактические задачи: закрепить умения детей узнавать и называть ту или иную роспись, уметь обосновывать свой выбор, называть элемент росписей, отгадывать загадки. Воспитывать у детей чувство гордости за родной край - край умельцев и мастеров.

Материал: карточки с изображениями различных узоров росписей.

Игровые правила: дети поочередно друг другу задают задание, показывая на карточку. Угадывающий должен отгадать, какой промысел изображен на карточке. Поощряется, если ребенок может доказать правильность своего ответа, т.е. назвать элементы росписи, его цветовое решение.

Д/и «Городецкие узоры»

Дидактические задачи: закреплять умение детей составлять городецкие узоры, узнавать элементы росписи, запоминать порядок выполнения узора, самостоятельно подбирать цвет и оттенок для него. Развивать воображение, умение использовать полученные знания для составления композиции.

Материал: трафареты городецких изделий из бумаги желтого цвета (разделочные доски, блюда и др.), набор элементов городецкой росписи (бумажные трафареты).

Игровые правила: детям предлагается набор растительных элементов и фигуры коня и птицы. Они должны выложить на трафарете узор методом аппликации.

Д/и «Распиши платок»

Дидактические задачи: закрепить знания детей об искусстве русской шали. Развивать у детей эстетический вкус, учить составлять простейшие узоры из различных декоративных элементов (цветов, листьев, бутонов, веточек и т.п.), умение подбирать цветовую гамму узора.

Материал: квадратные трафареты шалей разного цвета (красного, синего, желтого, белого и т.д.), растительные и цветочные элементы.

Игровые правила: детям предлагается набор растительных и цветочных элементов, из которых они должны выложить на трафарете узор для украшения шали методом аппликации.

Д/и «Художественные часы»

Дидактические задачи: закрепить знания детей о народных художественных промыслах, умение находить нужный промысел среди других и обосновывать свой выбор.

Материал: планшет в виде часов (вместо цифр наклеены картинки с изображением разных промыслов). Кубики и фишки.

Игровые правила: играющий бросает кубик и считает, сколько у него очков. Отсчитывает стрелкой нужное количество (отсчет начинается сверху, на картинке вместо цифры 12). Рассказать нужно о промысле, на который указала стрелка. За правильный ответ - фишка. Побеждает тот, кто наберет больше фишек.

Д/и «Собери гжельскую розу»

Дидактические задачи: закреплять умение детей составлять гжельскую розу способом аппликации по мотивам гжельской росписи. Поддерживать интерес к гжельскому промыслу.

Материал: элементы гжельской розы из бумаги (картона).

Игровые правила: дети должны собрать гжельскую розу, используя данные элементы методом аппликации. Выигрывает тот, кто первым сложил гжельскую розу.

Д/и «Найди домик матрешки»

Дидактические задачи: закреплять знания детей о народной игрушке - матрешке и умение выделять фигурки по величине. Воспитывать уважение и любовь к народному творчеству.

Материал: карточка с силуэтами матрешек — их домиков, матрешки разные по величине.

Игровые правила: правильно «заселить» матрешек в свои домики.