



КАРТОТЕКА ИГР

**для развития
изобразительных
способностей и творческого
воображения у детей
дошкольного возраста**



«Цепочка слов».

Цель игры:

Развитие творческого воображения, путем вызова звуков и образов, ассоциаций и воспоминаний, представлений и мечтаний.

Ход игры:

Детям предлагается составить длинный поезд из слов – каждое слово – вагончик. Вагончики, как и слова, должны быть соединены между собой, то есть каждое слово должно тянуть за собой следующее.

Пример:

Воспитатель: Зима – какая? (ставит вагончик - зима).

Дети: Снежная, холодная (ставят два вагончика).

Воспитатель: А что бывает еще холодным?

Дети: Мороженное, лед, снег, ветер (на каждое слово ставится вагончик).

Воспитатель: (отталкиваясь от последнего слова) А ветер какой?

Дети: Северный, сильный...

Воспитатель: А кто еще может быть сильным? И т.д. пока детям не надоест или не закончатся вагончики.

Вариант игры:

Вагончики могут быть разного цвета. Каждый ряд столов или подгруппа детей имеет свой цвет. Во время ответов детей помощник воспитателя или более старший ребенок ставит вагончик определенного цвета. В конце игры подсчитывают, какая подгруппа или ряд набрали больше вагончиков (у кого поезд длиннее), те и выиграли.

«Бином фантазии».

Цель игры:

Активизировать воображение, стремясь установить между двумя, чуждыми друг другу, словами родство, создать единое, в которых оба чужеродных элемента могли существовать. В «бине фантазии» слова берутся не в их обычном значении, а высвобожденными из языкового ряда, в котором они фигурируют повседневно.

Ход игры:

На столах лежат карточки (рисунком вниз). В каждой стопке разные картинки: одежда, животные, мебель и т.д.

Вызванные двое детей берут из стопочки по одной карточке и показывают детям. Воспитатель предлагает соединить слова, обозначающее нарисованное на картинке.

Самый простой способ их соединить – это прибегнуть к предлогам. Чтобы было наглядно. Можно манипулировать карточками.

Пример:

Дети вытащили карточки «пес», «шкаф». Карточка «пес» располагается в середине, а карточка «шкаф» то сверху, то внизу, то справа, то слева и т.д. Дети называют расположение карточек, могут придумать и свои сочетания слов: «шкаф пса», «пес в шкафу» и т.д.

Каждое из этих словосочетаний может служить основой для рассказа или ситуации, придуманной детьми.

Можно использовать оператор РВС – увеличим пса до колоссальных размеров: он будет охранять шкаф, нося его в зубах. Или у пса на шее вместо медалей висят шкафы.

Шкаф огромный – пес сидит в замочной скважине, никого не пускает в шкаф и т.д.

Дети могут составить свой рассказ или выбрать любое сочетание слов. Можно предложить нарисовать иллюстрации к рассказу. По ходу рисования рассказ обрывается новыми подробностями.

Можно использовать коллективный способ обучения – двое или несколько детей составляют один рассказ, иллюстрируют его, затем один из детей рассказывает его остальным детям.

«Фантастические гипотезы».

Цель игры:

Развитие фантазии, творческого воображения.

Ход игры:

Детям задаются вопросы: «Что было бы, если...?» Для постановки вопроса берутся первые попавшиеся подлежащее и сказуемое. Их сочетание и дает гипотезу, на основе которой можно работать. Предложите детям поразмышлять: «Что было бы, если бы...?» дальше называется любой предмет и любое действие.

Можно предложить детям самим придумать нелепые вопросы, а желающие на них отвечают, придумывая свою историю.

Пример вопросов:

«Что было бы если внезапно исчезло солнце?»

«Что было бы, если бы исчезли все взрослые?»

«Что было бы, если бы к нам пришел крокодил? Слон?»

«Конструирование загадки».

Цель игры:

Развитие воображения и логического мышления.

Ход игры:

Правила конструирования загадок: отстранение – ассоциация – метафора.

Рассмотрим на примере конструирования загадки о шариковой ручке.

1 операция:

мы должны дать ручке определение, словно видим её в первый раз.

Пример:

Это пластмассовая палочка, которая может провести след на белой бумаге.

2 операция:

Помимо листа бумаги, который мы упомянули, светлой поверхностью может быть и стена дома и снежное Поле.

Пример:

По аналогии то, что на белом листе выглядит как «черный знак», на «белом поле» может чернеть в виде тропинки.

3 операция:

Теперь мы можем дать метафорическое определение.

Пример:

«Это нечто такое, что прочеркивает черную тропу на белом поле».

4 операция (необязательная):

Состоит в том, чтобы облечь таинственное определение предмета в максимально привлекательную форму. Нередко загадке придают форму стиха.

Пример:

«Он на белом-белом фоне
Оставляет черный след».

Примеры загадок, составленных детьми:

«То шарик, то щетка, колючий, как иголка».(ежик)

«Водичку пьет, нам тень дает, от солнца прячет, листьями машет».(Дерево)

«Сверху красиво, внутри сладко, развернешь, как шоколадка».(Конфетка)

«Найди и назови предмет».

Основная **задача** этой игры — расширение кругозора и формирование обобщающих понятий. Для нее вам потребуются карточки с изображением различных предметов. Среди них должны быть и уже знакомые малышу предметы (картинки с овощами, фруктами, посудой, животными), и незнакомые изображения.

Ход игры:

- Выложите перед ребенком 6–10 карточек друг за другом. При этом каждый раз громко проговаривайте название предмета, изображенного на картинке.
- Попросите кроху показать вам «яблоко», «шапку» или другой названный вами предмет.
- Попросите малыша назвать предмет.

- Если малыш справился с заданием, то похвалите ребенка и совершите с предметом игровое действие. Например, вы можете сказать, что яблочко очень вкусное и «скушать» его.
- Когда ребенок уже будет быстро справляться с поставленной задачей, можно слегка усложнить игру. После того как малыш назовет предмет, спросите: «А что мне с ним сделать? А как это сделать правильно?». На следующем этапе эта еще игра усложняется: вы уже просите не конкретный предмет, а «что-нибудь из одежды» или «вкусный фрукт». Не забывайте пополнять коллекцию карточек и увеличивать число игровых действий. Вы можете не только надеть шапку, но и постирать ее, подарить или даже выкинуть.

Упражнение «На что похожи наши ладошки».

Цель: развитие воображения и внимания.

Предложить детям обвести красками или карандашами собственную ладошку (или две) и придумать, пофантазировать «Что это может быть?» (дерево, *птицы*, бабочка и т.д.). Предложить создать рисунок на основе обведенных ладошек.

Игра - упражнение «Три краски».

Цель: развитие художественного восприятия и воображения.

Предложить детям взять три краски, по их мнению, наиболее подходящие друг другу, и заполнить ими весь лист любым образом. На что похож рисунок?

Упражнение «Волшебные кляксы».

Цель: развитие творческого воображения; учить находить сходство изображения неясных очертаний с реальными образами и объектами.

Предложить капнуть любую краску на середину листа и сложить лист пополам. Получились различные кляксы, детям необходимо увидеть в своей кляксе, на что она похожа или на кого.

ВЫСОКО-ВЫСОКО В НЕБЕ

Это стихотворение дети могут инсценировать, изображая птичек.

В небе высоком
Птички летают.
(сделайте вид, будто вы летаете)
В гнездышке теплом
Они отдыхают.
(сядьте, как будто вы отдыхаете в гнезде)
Крылья сложили,
(сложите руки рядом, как крылья)
Глазки сомкнули,
За день налетавшись,
Тут же уснули.
(притворитесь спящими)
Солнышко встало,
(поднимите вверх руки в виде круга)
Тепло улыбнулось,
(улыбнитесь пошире)
«Доброе утро!»
Птички проснулись.

Упражнение, "Какая игрушка?"

В выполнении этого упражнения может участвовать вся группа, но лучше его проводить по подгруппам из 3-7 человек.

Дидактическая задача. Научить детей придумывать разнообразные ответы, основываясь на одном и том же схематическом изображении предмета.

Материал. Набор из 10 карточек, на каждой из которых нарисована одна фигурка, которая представляет собой схематическое изображение нескольких игрушек. Картинки.

Возможные варианты ответов:

Неваляшка, матрешка, паровоз, лодка, корабль, кукольная ванна, ведро, мисочка, формочка, пирамидка, башенка, ракета, елочка, парус, мячик, тарелка, воздушный шарик, колесо от машины, обруч, руль, собака, кошка, утенок и т.д.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям глядя на картинку придумать, на какую игрушку похожа изображенная на ней фигурка.

Взрослый показывает первую картинку из набора. Спрашивает детей по очереди, на какую игрушку она похожа. Обращает внимание на то, чтобы малыши не повторяли ответов друг друга. При предъявлении каждой следующей картинке воспитатель спрашивает ребенка, который не отвечал первым.

При проведении упражнения детям можно предложить не более 5-6 картинок.

Примечание. Важно поддерживать инициативу каждого ребенка, но постараться создать установку на оригинальный ответ.

Игра "Что это такое?"

В игре может участвовать вся группа детей.

Дидактическая задача. Научить детей на основе восприятия заместителей предметов создавать в воображении новые образы.

Материал. Круги разных цветов, полоски разной длины, мяч.

Ход игры. Дети встают в круг. Воспитатель показывает один из цветных кружков, кладет его в центр и предлагает рассказать, на что он похож. Отвечает тот ребенок, к которому взрослый прикатит мяч. Возможные ответы детей про красный кружок: помидор, цветок, праздничный флажок и т.п. Они не должны повторять друг друга. Затем детям показывается кружок другого цвета, и игра продолжается.

В дальнейшем можно использовать кружки разных цветов, полоски разной длины.

Примечание. Воспитатель должен отметить оригинальность ответов детей, обратить на это внимание остальных. За одно проведение игры можно предлагать 2-3 различных вида материала.

Упражнение "Дети на прогулке."

В выполнении упражнения может участвовать вся группа детей, но лучше проводить его по подгруппам в 5-7 человек.

Дидактическая задача. Научить на основании восприятия схематических изображений создавать новые образы.

Материал. Несколько картинок такой величины, чтобы они хорошо были видны всем детям. На каждой картинке изображен ребенок (мальчик или девочка), в руке у которого неопределенный предмет (например, палочка, полукруг, веревочка и т.п.). Картинки.

Возможные варианты ответов:

Шарик, флажок, цветок, мороженое, машинка, собака, лодка, корзинка, сумка, портфель, ведро, удочка, сачок, ружье, мяч, лодочка, корзинка.

Ход игры. Воспитатель показывает детям картинку. Объясняет: "Художник нарисовал мальчика, который идет на прогулку, но не успел дорисовать то, что у него в руках". Педагог предлагает детям самим придумать, что мальчик взял с собой на прогулку. Например, если на картинке изображен мальчик с палочкой, то можно сказать, что он идет на прогулку с флажком, шариком, цветком, мороженым. Каждый ребенок должен дать свой ответ, отличающийся от ответов товарищей. Если дети затрудняются, то воспитатель сам предлагает несколько вариантов ответов.

Примечание. Упражнение можно проводить неоднократно, меняя картинки. На одном занятии следует анализировать одну - две картинки.

Игра "Камушки на берегу."

В игре может участвовать вся группа. Но лучше проводить ее по подгруппам в 5-7 человек.

Дидактическая задача. Научить создавать новые образцы на основе восприятия схематических изображений.

Материал. Большая картинка, изображающая морской берег. Нарисовано несколько камушков (5-7) разной формы. Каждый должен иметь сходство с каким-нибудь предметом, животным или человеком.

Ход игры. Воспитатель показывает детям картинку и говорит: "По этому берегу прошел волшебник и за несколько минут все, что на его пути, превратил в камушки. Вы должны угадать, что было на берегу, сказать про каждый камушек, на кого "или на что он похож". Камушки могут быть самые разные: похожие на мячик, волчок, птичку, рыбку, человечка, ведерко.

Желательно, чтобы несколько камушков имели практически одинаковый контур, но воспитатель должен помочь детям найти разные варианты ответов.

Упражнение можно предлагать неоднократно, но при этом следует менять картинку с изображением формы камушков.

Художественно-развивающие игры по временам года

ОСЕНЬ

«Стихи-загадки». (ноябрь)

Давайте поиграем в стихи-загадки. Я прочитаю стихотворение об осени, а вы будете отгадывать, к какой картине это стихотворение больше подходит («Золотая осень» И. И. Левитан, «Октябрь» Е. Е. Волков). Читаю стихи А. Пушкина, И. Бунина, С. Дрожжина и др.

(Задача: подвести детей к пониманию того, что художник в своих картинах изображает то, что он видит, что удивило, порадовало его, о чем ему захотелось рассказать. Обогащать словарь детей эмоциональными и эстетическими терминами).

«Подбери палитру к понравившейся картине, а мы отгадаем». (октябрь)

Садитесь за столы, там вы найдёте всё для рисования. Внимательно ещё раз рассмотрите все картины («Золотая осень» И. И. Левитан, «Октябрь» Е. Е. Волков, выберите ту, которая вам больше всего понравилась, и положите на палитру её основные цвета, чтобы мы все узнали картину.

(Задача: поупражнять детей в видении цветовой гаммы картины и подборе красок к ней).

«Найди картину на палитре». (октябрь)

Сейчас вы сами будете художниками и попробуете нарисовать пейзаж с тем настроением, которое вам больше всего нравится. А мы по вашим работам попробуем отгадать, что вы задумали, какое настроение хотели передать.

(Задача: закрепить у детей полученные знания о цвете, как средстве выразительности в пейзажных картинах).

«Найди картину по модели». (ноябрь)

Я покажу вам несколько моделей, где линия горизонта расположена по-разному. Далее я предложу вашему вниманию несколько картин и вы их должны соотнести с нужной моделью линии горизонта.

(Задача: закрепить знания о линии горизонта, как средстве изображения) .

ЗИМА

«Стихи-загадки». (февраль)

Давайте поиграем в стихи-загадки. Я прочитаю стихотворение о зиме, а вы будите отгадывать, к какой картине это стихотворение больше подходит («Зима» И. И. Шишкина, «Сказка инея и восходящего солнца», «Февральская лазурь» И. Э. Грабаря.). Читаю стихи русских классиков.

(Задача: подвести детей к пониманию того, что художник и поэт в своих картинах и стихах рассказывают о том, что они видят, что удивило их, порадовало. Обогащать словарь детей эмоциональными и эстетическими терминами).

ВЕСНА

«Найди картину на палитре». (апрель)

Сейчас вы сами будете художниками и попробуете нарисовать пейзаж с тем настроением, которое вам больше всего нравится. А мы по вашим работам попробуем отгадать, что вы задумали, какое настроение хотели передать.

(Задача: закрепить у детей полученные знания о цвете, как средстве выразительности в пейзажных картинах).

«Найди картину по модели». (апрель)

Я покажу вам несколько моделей, где линия горизонта расположена по-разному. Далее я предложу вашему вниманию несколько картин и вы их должны соотнести с нужной моделью линии горизонта.

(Задача: закрепить знания о линии горизонта, как средстве изображения).

ЛЕТО

«Подбери палитру к понравившейся картине, а мы отгадаем». (апрель)

Садитесь за столы, там вы найдёте всё для рисования. Внимательно ещё раз рассмотрите все картины «Берёзовая роща» И. И. Левитана и А. И. Куинджи, выберите ту, которая вам больше всего понравилась, и положите на палитру её основные цвета, чтобы мы все узнали картину.

(Задача: поупражнять детей в видении цветовой гаммы картины и подборе красок к ней).

Игры, развивающие изобразительные способности и творческое воображение

«Мимика».

Дети выбирают карточку с изображением лица, его выражение изображают перед зеркалом и зарисовывают.

Ведущий с помощью мимики изображает настроение человека, игроки находят на карточках соответствующее изображение. Дети делают зарисовки.

(Задача: развивать умение детей подмечать и отражать в мимике и рисунке различные состояния).

«Забавный клоун».

Дети должны нарядить клоуна в цвета радуги или в одной цветовой гамме (теплой, холодной).

(Задача: развивать творческое воображение, чувство цвета).

«Цветопись настроения».

Дети должны подобрать к карточкам, изображающим эмоциональное состояние человека, карточки разного цвета:

радость – красный;

веселье, смех – оранжевый;

настроение «мне приятно» - желтый;

спокойное настроение – зеленый;

грусть – синий;

плач, тревожность – фиолетовый;

злость – черный;

крик – белый.

У детей могут быть и свои ассоциации.

(Задача: учить соотносить цвет с настроением).

«Волшебная палитра».

Дети должны подобрать кружки с оттенками цвета к каждой палитре и вставить их в прорези.

(Задача: развивать чувство цвета).

«Ветки».

Предложить внимательно рассмотреть карточки с изображенными на них ветками с хвоей, мелкими и крупными листьями и подобрать их к предложенным иллюстрациям.

(Задача: учить видеть выразительность форм, линий).

«Подбери платье».

Дети должны путем наложения подобрать платья для барышень, используя карточки с вырезанными силуэтами барышень; карточки с элементами дымковской, филимоновской, гжельской и других росписей.

Возможен вариант подобрать чашку к блюду.

(Задача: закрепить знание элементов росписей).

«Кора дерева».

Дети должны подобрать кору к каждому дереву, используя большие карточки с изображением разных деревьев, маленькие карточки разных оттенков, соответствующие изображенным деревьям.

(Задача: закрепить умение детей различать и называть оттенки цветов, характерных для коры разных деревьев).

«Фантастическое животное».

Дети должны составить из имеющихся элементов (разные части животных, птиц, рыб) фантастическое животное, придумать название. Затем дети изображают фантастическое животное в выбранной технике.

(Задача: развивать творческое воображение, используя разные способы изображения).

«Весёлые ладошки».

Детям предлагается нарядить каждый пальчик, используя картонные силуэты ладошек, предметы (шляпки, ботиночки, бантики, цветочки, колечки, ленточки) разного цвета.

Вариант: на красочный оттиск ладони приклеить плоские или объемные предметы.

(Задача: развивать творческое воображение).

«Угадай, на что похоже».

Постарайся увидеть образ в кусочке ткани, дорисуй и опиши. Для этого используются листы бумаги или картона с наклеенными кусочками ткани или другого материала разной формы, фактуры.

(Задача: развивать творческое воображение).

«Парные картинки».

Группа детей делится на две подгруппы, каждый ребенок получает по две картинки. Дети из первой подгруппы по очереди описывают свою картинку, не показывая ее.

Тот, у кого такая же, показывает ее. Если ответ правильный, то картинки кладут в коробочку, если неправильный – описание повторяется.

Затем дети меняются ролями.

(Задача: развивать мыслительные операции анализа и сравнения (составления)).

«Трудная игра».

Дети должны разобрать по кучкам карточки с изображением разных предметов (дом, машина, кошка и др., вид сбоку, сзади, спереди).

(Задача: развивать мышление).

«Кому что нужно».

Представь, что ты художник, скульптор, и реши, что тебе нужно для работы. Ребенок подбирает карточки. Дети могут сами выбрать роль. После игры могут заниматься изобразительной деятельностью по выбору.

Для игры используются карточки с изображением художника, скульптора, мастеров народных промыслов; карточки с изображением материалов и инструментов, используемых ими.

(Задача: закрепить знания детей о людях, создающих произведения искусства, их атрибутах).

«Составь натюрморт».

Составь натюрморт, используя изображения цветов, посуды, овощей, фруктов, ягод, грибов.

(Задача: закрепить знание о жанре натюрморта, научить составлять композицию по собственному замыслу, по заданному сюжету (натюрморт праздничный, с фруктами и цветами, с посудой и овощами, с грибами).

«Составь пейзаж».

Составь пейзаж, используя изображения деревьев разной величины, кустов, цветов, озера и пр.

(Задача: закрепить знание о жанре пейзажа, научить составлять пейзаж, используя модели с разными линиями горизонта).

«Семейный портрет».

Составь изображение портрета и деталей.

Для этого используются портреты, разрезанные на четыре части (лоб, глаза, нос, губы и подбородок, и отдельно парики и накладные детали – усы, бороды, очки, украшения).

(Задача: закрепить знания детей о половых и возрастных особенностях людей; научить находить отличительные признаки мужского и женского лица, молодого и пожилого; составить семейный портрет: мама, папа, сын, дочка, бабушка, дедушка).

«Трудная дорога».

На рисунке изображена дорога, по бокам от нее обрывы. Надо поставить острие карандаша у начала дороги и «пройти» по ней, не «сорвавшись» ни вправо, ни влево, т. е. провести линию, ни разу не выскочив за очерченные края тропы. «Пройти» из одного конца в другой и обратно. Провести линию при горизонтальном положении листа и при вертикальном. Правой и левой рукой.

Когда ребенок перестанет испытывать трудности на этом маршруте – надо нарисовать более извилистый путь, сделать дорогу уже.

(Задача: развивать руку ребенка, сделать ее более гибко и послушной).

«Молния».

Молния ударяет в землю. Надо с молниеносной быстротой пробежать карандашом по всем ее изломам до точки ухода в землю, не выйдя за края молнии.

(Задача: развивать руку ребенка).

«Вдоль по речке».

На рисунке изображена речка с извилистыми берегами, островками, камнями, опасными водоворотами (их изображают спиралевидные знаки, загромажденная лодками и плавающими бревнами. Задача играющего – проплыть (т. е. прочертить линию) по этой речке из конца в конец, как можно быстрее, благополучно преодолев все препятствия. Плавать по реке надо и по течению, и против течения, не поворачивая лист и выбирая каждый раз несколько иной путь между препятствиями.

(Задача: развивать руку ребенка).

«Собери бусинки».

У детей карточки с разноцветными точками, дети рассматривают их, находят сходство и различия между объектами, называют цвет точек. Педагог предлагает собрать «бусинки»: все красные – на желтую «нитку», бордовые – на синюю, малиновые – на зеленую, розовые – на красную и светло красные – на фиолетовую.

(Задача: совершенствовать различительную функцию цвета. Развивать зрительные возможности детей при восприятии одномерных точек. Упражнять в локализации всех объектов заданного цвета из множества близких по цвету).

«Зрительный диктант».

Дети разбиваются на пары. Сначала один в паре раскладывает на листе бумаги цветные кружки и накрывает их другим листом бумаги, затем, подняв его на 3-5 секунд, показывает своему товарищу полученный орнамент. Посмотрев, второй игрок закрывает глаза и старается представить цвет используемых в узор кружков и их расположение. Затем открывает глаза и выкладывает из своих кружков «сфотографированный» узор. После этого первый игрок поднимает лист и сверяет выложенный орнамент с оригиналом. Затем, играющие меняются ролями.

(Задача: тренировать зрительную память детей, упражнять в запоминании цвета элементов и их расположения на листе бумаги).