

*МБДОУ г.Иркутска детский сад №61*

# *Дидактические игры и упражнения на занятиях по нетрадиционному рисованию*



*Подготовила: Дудина Т.О.  
воспитатель*

*г.Иркутск, 2023 г*

## «УДИВИТЕЛЬНАЯ ЛАДОНЬ»

Цель игры: развитие воображения, образного мышления, изобразительных навыков, художественного вкуса.

Оборудование: образцы рисунков, выполненных на основе эталона (изображение раскрытой ладони); лист бумаги, простой карандаш, ластик, наборы цветных карандашей, восковых мелков, краски и кисти (для каждого ребенка).

Ход игры: Воспитатель предлагает детям обвести свою ладонь с раскрытыми пальцами. После завершения подготовительной работы он говорит: «Ребята, у вас получились похожие рисунки; давайте попробуем сделать их разными. Дорисуйте какие-нибудь детали и превратите обычное изображение ладони в необычный рисунок». Фантазия ребенка позволит превратить эти контуры в веселые рисунки: в осьминога, ежа, птицу с большим клювом, клоуна, рыбу, солнце и т. д. Пусть малыш раскрасит эти рисунки.

Примечание: При возникновении затруднений, взрослый показывает образцы выполнения задания, но предупреждает детей, что копировать их не следует.

## «РАДУГА»

Цель игры: научить детей рисовать радугу, правильно называть ее цвета, помочь запомнить их расположение, развивать речь и словарный запас ребят.

Оборудование: образец рисования радуги на листе формата А2, альбомные листы для детей, кисточки, гуашевые или акварельные краски разных цветов, баночки с чистой водой, тряпочки, палитра для смешивания красок (если понадобится). После того как дети ответят на поставленные вопросы, воспитатель показывает всем образец рисования радуги и просит ребят назвать цвета, которые они увидели. Затем все хором разучивают фразу, которая помогает запомнить расположение цветов в радуге: каждый (красный) охотник (оранжевый) желает (желтый) знать (зеленый) где (голубой) сидит (синий) фазан (фиолетовый).

## **«ЧЁРНОЕ БЕЛОЕ»**

Цель игры: развивать внимательность, ловкость, быстроту, умение быстро действовать в зависимости от ситуации.

Оборудование: картонный диск диаметром 30–40 см, одна сторона которого окрашена в белый цвет, другая – в черный.

Ход игры: воспитатель делит всех игроков на 2 команды: «черных» и «белых», которые выстраиваются вдоль прочерченных линий друг против друга. Одна команда должна ловить другую, но делать это можно только после полученного сигнала и только на игровом поле, которое ограничивается начерченными линиями. Воспитатель бросает диск, и все смотрят, каким цветом вверх он упал. Если это черный, то команда «черных» начинает ловить команду «белых», которые в свою очередь стараются проскочить за противоположную линию, считающуюся теперь их домиком. Все пойманные участники выходят из игры. Побеждает та команда, в которой осталось большее количество игроков.

## **«РАЗНОЦВЕТНОЕ ДОМИНО»**

Цель игры: научить детей правилам игры в детское домино, показать важность подбора нужного цвета, продолжить обучение правильному названию цветов.

Оборудование: детское домино из 28 штук, в котором вместо картинок квадраты окрашены в разные цвета (которых должно быть 7 видов).

Ход игры: воспитатель набирает команду игроков, в которой должно быть не более 4 человек, и раздает домино. Каждому участнику достается по 7 штук. После этого один из игроков, которому досталась карточка «красный-красный» выкладывает ее на стол. Следующий участник кладет домино, в котором один из квадратов окрашен в красный цвет. Далее необходимо выложить карточку, чтобы цвета совпадали. Если у ребенка нет необходимого цвета, то он пропускает ход. Выигрывает человек, у которого раньше остальных закончатся карточки домино.

## **«ВЕСЁЛЫЕ ОБЕЗЬЯНКИ»**

Цель игры: формировать навыки по различению и правильному называнию цветов, развивать быстроту, ловкость, артистизм, умение самостоятельно действовать в сложившейся ситуации.

Оборудование: маски обезьянок для каждого участника, 2 мяча, 2 обруча, 2 гимнастические палки. Ход игры: воспитатель набирает команду игроков, в которой должно быть 8-10 человек, и просит участников надеть маски обезьянок. Для игры требуется еще один ребенок, который будет исполнять роль водящего. Условия игры заключаются в том, что водящий отворачивается от обезьянок, называет цвет, и просит выполнить определенное задание. Если участник игры с легкостью справился с полученным заданием, то он остается в команде, но если не справился, то выбывает. Победителем становится та обезьянка, которая смогла выполнить все задания. Задания для участников могут звучать следующим образом: 1) отгадай, в какой руке я спрятал конфету; 2) ты должен присесть на месте 10 раз; 3) ответь на вопрос, как кричит петух, и продемонстрируй это 3 раза; 4) расскажи самую смешную историю, которая происходила с тобой в жизни; 5) пробежать 2 круга вокруг стола; 6) другие (в зависимости от возраста участников. "

## **«ПОДВОДНЫЙ МИР»**

Цель игры: закрепить знания детей об обитателях подводного мира. Учить детей внимательно рассматривать форму, окраску, особенности строения подводных обитателей. Учить создавать многоплановую композицию на подмалевке. Развивать мелкую моторику. Активизировать словарь детей.

Ход игры: Вместе с педагогом дети вспоминают, кто живет в морях и океанах, уточняют строение тела и окраску. Затем на подмалевках дети создают картину подводного мира, располагая предметы многопланово. Фишку получает тот ребенок, у которого получилась более интересная картина, тот, кто использовал много деталей для создания картины подводного мира.

## **«ВОЛШЕБНЫЙ КРУГ» (ЦВЕТОВОЙ КРУГ)**

Цель игры: закрепить знания детей об основных и составных цветах, о теплых и холодных цветах. Систематизировать знания детей о различных видах живописи, художниках, работающих в этих жанрах. Воспитывать интерес к искусству. Активизировать речь детей.

Игровой материал: круг, вырезанный из фанеры, диаметром 50 см, разделенный на 7 секторов, окрашенных в основные и составные цвета. В центре круга расположена стрелка, которую вращают рукой. Карточки с изображением пейзажей, натюрмортов, портретов для каждого играющего (10Х10), круг красного цвета, диаметром 6 см, квадрат зеленого цвета (6Х6) для каждого играющего, призовые фишки.

Ход игры: Воспитатель вспоминает с детьми, что в Царстве короля Палитры живут разные краски: основные - красная, синяя и желтая и составные - которые получаются при смешивании 2-х основных цветов. Это оранжевая, фиолетовая и коричневая краски. Воспитатель предлагает детям поиграть с волшебным кругом. Воспитатель объясняет правила: после того, как он начнет вращать стрелку, дети внимательно наблюдают, на каком цвете остановится стрелка. Они должны определить, какой это цвет: основной или составной и быстро поднять геометрическую фигуру: круг для основного цвета, треугольник для составного. Фишку получает ребенок, который быстро и правильно выполнит задание. Дополнительную фишку получает ребенок, который первым сможет рассказать, из каких двух основных цветов составлен составной цвет.

## **«ПРИДУМАЙ ПЕЙЗАЖ»**

В игре могут принимать участие от 3-6 детей. Цель игры: упражнять детей в составлении композиции с многоплановым содержанием, выделении главного размером. Упражнять детей в составлении композиции, объединенной единым содержанием. Закреплять знания детей о сезонных изменениях в природе. Уточнение знаний детей о пейзаже, как виде живописи, закрепление знаний о художниках, работающих в этом жанре. Развивать наблюдательность детей, творческую фантазию. Активизация словаря: "пейзаж", "живопись", "времена года".

### ***«ПОДБЕРИ ИЗОБРАЖЕНИЕ К ИГРУШКЕ»***

Цель игры: научить детей зрительному анализу силуэта и формы реального предмета. Упражнять зрение в выделении формы в плоскостном изображении и объемном предмете.

Ход игры: Детям раздаются карточки с силуэтными изображениями. На подносе лежат объемные предметы: игрушки, строительный материал. Педагог предлагает подложить под каждый силуэт предмет соответствующей формы. Выигрывает тот, кто скорее заполнит все клетки.

### ***«КТО БОЛЬШЕ И БЫСТРЕЕ НАРИСУЕТ КРУЖОЧКИ»***

Цель: упражнять детей с помощью рисования по трафаретам в изображении кругов разной величины, учить детей дорисовывать к кругам прямые линии, изображать яблоко и ягоды вишни.

Материал: трафареты с прорезями кругов разной величины, фломастеры, листы бумаги.

Ход занятия: Педагог предлагает рассмотреть трафареты, выделить большие и маленькие круги, показывает, как накладывать трафарет, как обводить. Можно предложить детям раскрасить круги, не снимая трафарета, закрашивание вести круговыми движениями, так, как рисуют клубочки ниток. Можно показать детям преобразование кругов в мячи путем деления круга двумя линиями: одна рисуется – слева - направо, а другая рисуется - справа – налево.

### ***«КАКАЯ! КАКОЕ! КАКОЙ!»***

Дети встают в круг, передают из рук в руки какой-либо природный объект. Познакомившись с ним, ребенок должен выразить свои ощущения в слове. Передвигаясь по кругу, природный объект постепенно раскрывает перед нами свои новые грани. Например, желудь - овальный, гладкий, твердый и т. д.

### ***«НА ЧТО ПОХОЖЕ»***

Дети передают по кругу природный объект, сравнивая его с другими знакомыми предметами. Например, колосок – на дерево, перышки птички, метелочку, косичку, хвост и т. д.

### **«СОБЕРИ УЗОР»**

Воспитатель предлагает детям в индивидуальном порядке выложить на бумажных кругах или полосках узор из плоских природных форм – семян тыквы, арбуза, дыни и т. д. Используется прием чередования контрастных по форме и цвету природных материалов.

### **«ПРЕВРАЩАЛОЧКИ»**

Воспитатель предлагает детям, используя различные природные материалы, выложить на листе бумаги любой, знакомый образ, а затем из тех же деталей создать совсем другое изображение.

### **«КАМУШКИ НА БЕРЕГУ»**

Цель: научить детей создавать новые образцы на основе восприятия схематических изображений.

Материал: большая картинка, на которой изображены морской берег, несколько камушков (5 – 7) разной формы (каждый камень имеет сходство с каким-нибудь предметом, животным или человеком).

Ход игры: взрослый показывает детям картинку и говорит: «По этому берегу прошел волшебник и все на своем пути превратил в камушки. Вы должны угадать, что было на берегу и придумать историю про каждый камушек. Что это такое? Как он оказался на берегу? И т. д.»

### **«ВЕСЁЛЫЙ ГНОМ»**

Цель: научить детей создавать образы на основе восприятия схематического изображения предмета.

Материал: картина на которой изображен гном с мешочком в руках и несколько вырезанных из бумаги мешочков разной формы, которые можно накладывать на рисунок и менять в руках у гнома.

Ход игры: взрослый показывает детям картинку и говорит, что в гости к детям пришел гном; он принес подарки, но что дети должны угадать сами. Придумайте историю про один из подарков и про ребенка, который его получил.

### **«НА ЧТО ЭТО ПОХОЖЕ»**

Цель: научить детей в воображении создавать образы предметов, основываясь на их схематическом изображении.

Материал: набор из 10 карточек; на каждой карточке нарисована одна фигурка, которая может восприниматься как деталь или контурное изображение отдельного предмета.

Ход игры: взрослый показывает картинку из набора и спрашивает на что это похоже. Важно поддерживать инициативу детей, подчеркивать, что каждый ребенок должен дать свой оригинальный ответ.

### **«ЧУДЕСНЫЙ ЛЕС»**

Цель: научить детей создавать в воображении ситуации на основе их схематического изображения.

Материал: одинаковые листы бумаги, на которых нарисовано несколько деревьев и в разных местах расположены неоконченные, неоформленные изображения. Наборы цветных карандашей.

Ход игры: взрослый раздает детям листы бумаги и предлагает нарисовать лес, полный чудес, а затем рассказать про него историю.

### **«ПЕРЕВЁРТЫШИ»**

Цель: учить детей создавать в воображении образы предметов на основе восприятия схематических изображений отдельных деталей этих предметов.

Материал: Карандаши, наборы из 8 – 16 карточек. Каждое изображение расположено таким образом, чтобы осталось свободное место для дорисовывания картинке.

Ход игры: взрослый предлагает детям пририсовать к фигурке все, что угодно, но так, чтобы получилась картинка. Затем надо взять еще одну карточку с такой же фигуркой, положить ее вверх ногами или боком и превратить фигурку в другую картинку. Когда дети выполняют задание – взять карточки с другой фигуркой.