

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД №9 «КАЛИНКА» Г. НАЗАРОВО КРАСНОЯРСКОГО КРАЯ

Картотека дидактических игр
по развитию воображения и художественно -
творческих способностей детей среднего и старшего
дошкольного возраста.

Воспитатель: Жеребцова Н.А.

НЕОБЫЧНЫЕ КЛЯКСЫ

Цель: развитие воображения, образного мышления, мелкой моторики.

Оборудование: лист плотной бумаги, чернила, перо или кисть (для каждого ребенка).

Ход игры

Взрослый говорит детям: «Ребята, знаете ли вы, что раньше, когда ваши бабушки и дедушки были маленькими девочками и мальчиками, шариковых ручек не было, и люди писали перьями или перьевыми ручками? Ими писать было очень трудно. Поэтому в тетрадях школьников часто появлялись кляксы. Учителя вырывали страницы с кляксами и предлагали ученикам переписать все заново. Конечно же, и ребята и их преподаватели огорчались. Но иногда кляксы получались необычными. Ученики, с интересом рассматривая эти кляксы, находили в их причудливых силуэтах изображения зверей, птиц, насекомых, необычные фигурки людей, сказочных персонажей. Сейчас и мы займемся изготовлением необычных клякс».

Взрослый показывает, как можно поставить кляксы, чтобы не испачкаться при этом, демонстрирует способ получения симметричных клякс (нужно капнуть на середину листа немного чернил, сложить бумагу пополам и затем развернуть).

После завершения подготовительной работы, взрослый говорит: «Давайте рассмотрим все кляксы и скажем, на что они похожи. Постарайтесь увидеть в каждой из клякс, как можно больше изображений предметов».

Примечание: Можно предложить детям дорисовывать кляксы до какого-либо изображения.

УДИВИТЕЛЬНАЯ ЛАДОНЬ

Цель: 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

Взрослый предлагает детям обвести свою ладонь с раскрытыми пальцами.

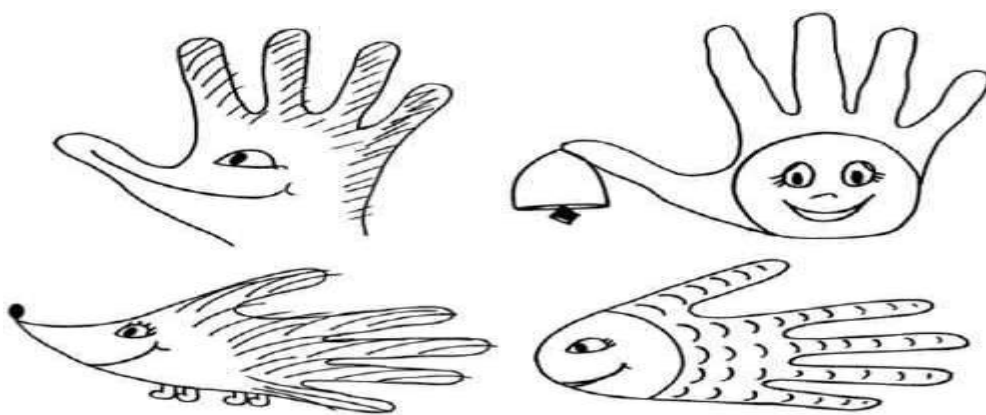
После завершения подготовительной работы он говорит: «Ребята, у вас получились похожие рисунки; давайте попробуем сделать их разными.

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.

Например:



ОРИГАМИ ПО-РУССКИ

Цель: развитие воображения, пространственной ориентировки, мелкой моторики, художественного вкуса.

Оборудование: два-три листа бумаги или готовые модели оригами, простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей (для каждого ребенка).

Ход игрового упражнения

Взрослый рассказывает о японском искусстве оригами, показывает технику изготовления простых моделей и предлагает детям сложить фигурки из бумаги.

После завершения подготовительной работы он говорит: «Давайте украсим наши поделки, сделаем их нарядными, праздничными. Дорисуйте необходимые детали, и раскрасьте фигурки цветными карандашами».

Можно использовать такие модели оригами, как:

кармашек, самолет, лодка, пароход, столик, домик, веер, грибок, листочек, вертушка, пилотка, рыба-кит, утенок, письмо, конверт.

Примечание. В этом упражнении не ставится цели научить детей такому сложному искусству, как оригами, задача взрослого — научить детей украшать фигурки из бумаги с помощью цветных карандашей и собственного воображения, поэтому дошкольникам можно предложить готовые модели оригами.

СИЛУЭТЫ ФИГУР

Цель: развитие воображения, образного мышления, графических навыков, художественного вкуса.

Оборудование: карточки с контурным изображением предметов или силуэты фигур, вырезанные из плотной бумаги (по количеству детей); простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или фломастеров (для каждого ребенка).

Ход игры

Взрослый раздает детям карточки к игре и говорит: «Перед вами незаконченные рисунки. В них не хватает многих деталей, они грустные, бесцветные. Дорисуйте то, что не обходимо, и раскрасьте рисунки».

ЗАКОЛДОВАННЫЙ ЛЕС

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

Оборудование: карточки со схематическим изображением деревьев и незаконченными линиями неопределенного характера (по количеству детей); простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей (для каждого ребенка).

Ход игры

Взрослый раздает детям карточки к игре и говорит: «Перед вами заколдованный лес. Волшебник накрыл его шапкой невидимкой, поэтому многие растения и обитатели леса оказались невидимыми. Но кое-что вы можете разглядеть, наверное, потому, что шапка была маловата. Давайте попробуем расколдовать лес. Внимательно рассмотрите картинку, затем превратите все линии в законченные рисунки. Помните, что лес был необычайно красив и полон обитателей».

Выигрывает ребенок, который создал целостное изображение леса, используя все данные элементы.

Примечание. Для раскрытия сюжета можно предложить детям дополнить получившиеся рисунки изображениями зверей, птиц, насекомых, людей или сказочных персонажей.

ПОМОЖЕМ ХУДОЖНИКУ

Цель: развитие воображения, образного мышления, гибкости построения графического контура, изобразительных навыков.

Оборудование: карточки с изображением геометрических фигур и линий (по количеству детей);

простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или фломастеров (для каждого ребенка).

Ход игры

Взрослый раздает детям карточки к игре и говорит: «Один рассеянный художник решил подготовить картины для выставки. Он сделал наброски — провел некоторые штрихи, а потом отвлекся и забыл, что хотел нарисовать. Ребята, помогите художнику. Рассмотрите штрихи и превратите их в изображения различных предметов. Возможно, тогда художник вспомнит, что он хотел нарисовать. Затем мы устроим выставку и выберем лучшие картины».

Примечание. При возникновении трудностей, взрослый показывает на доске образец выполнения задания. Если один из детей справится с заданием быстрее, то можно предложить ему дополнительный вариант.

Для усложнения игры количество исходных фигур увеличиваются и доводят до 10 - 20.

МАСТЕРСКАЯ ФОРМ

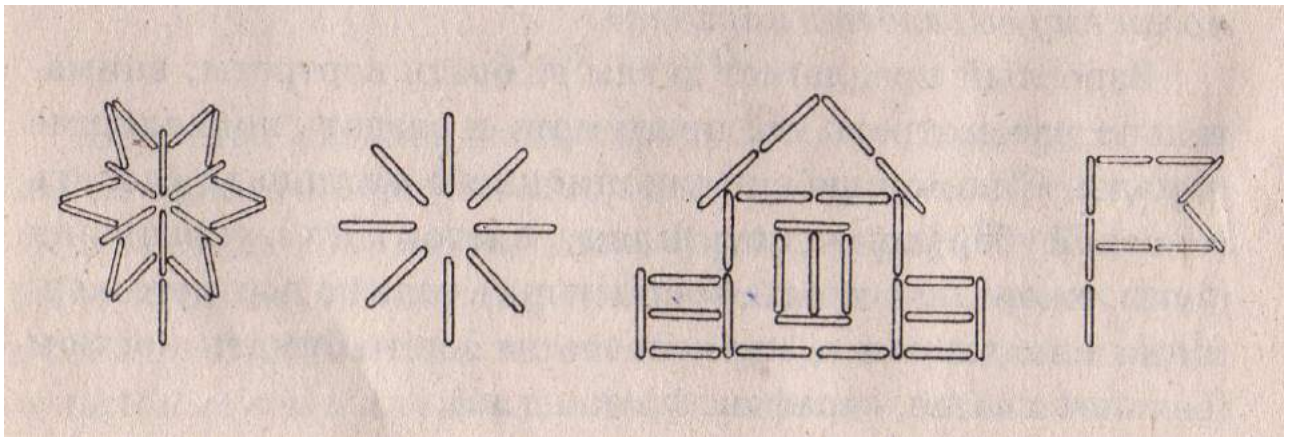
Цель: развитие воображения, образного мышления, пространственной ориентировки, конструктивных навыков.

Оборудование: фланелеграф, полоски бархатной бумаги, по форме напоминающие счетные палочки;

наборы счетных палочек (по количеству детей).

Ход игры

Взрослый, прикрепляя к фланелеграфу полоски бархатной бумаги, конструирует схематические рисунки, например такие:



Затем он раздает детям наборы счетных палочек и говорит: «Постарайтесь, как можно точнее скопировать мои рисунки». После завершения обучающего упражнения, взрослый предлагает детям сложить из счетных палочек новые необычные (или реалистические) картины.

ДОБРЫЕ — ЗЛЫЕ

Цель: развитие воображения, образного мышления, эмоциональной сферы, изобразительных навыков.

Оборудование: карточки с контурным изображением двух фей (королей, волшебников, принцесс и пр.) (по количеству детей); простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или фломастеров (для каждого ребенка).

Ход игры

Взрослый раздает детям карточки к игре и говорит: «На листе бумаги вы видите изображения двух фей. Представь те себе, что одна из них злая, другая добрая. Чтобы всем было понятно, где какая фея, дорисуйте и раскрасьте лица и одежду. Возможно, вы захотите изобразить какие-нибудь волшебные вещи или сказочных спутников наших фей».

Примечание. Можно предложить детям изобразить фей при помощи мимики и пантомимы и выбрать ребенка, который, используя выразительные движения, создал наиболее яркие образы.

Контурное изображение двух волшебников:



Например:



«Добрая фея» «Злой волшебник»

МОДЕЛЬЕРЫ

Цель: развитие воображения, мелкой моторики, художественного вкуса, активизация мышления и речи.

Оборудование: портреты с репродукций (плакатов, обложек журналов и пр.), наклеенные на картон (по количеству детей); лист бумаги, простой карандаш, ластик, набор карандашей или фломастеров, клеящий карандаш, набор цветной бумаги, фольга, лоскутки ткани, кусочки меха и т.п. (для каждого ребенка).

Ход игры

Взрослый раскладывает, стимульный материал (портреты) и говорит:

«Представьте, что вы модельеры. К каждому из вас обратился человек, который хочет, чтобы вы помогли ему выглядеть нарядно».

Взрослый предлагает детям выбрать портреты, внимательно рассмотреть их, придумать и создать подходящие наряды. С помощью аппликационного материала сделать головной убор (кокошник, шляпу, платок и пр.), украшения (бусы, ожерелья, серьги, броши и пр.). Если на портрете женщина или девушка, нарисовать на листе бумаги костюм (бальное платье, сарафан, фрак и т.п.).

После выполнения творческого задания начинается показ моделей. Взрослый просит детей назвать имя своих «манекенщиков» рассказать об их профессии, характере.

Примечание. Для подобных игр желательно подбирать портреты людей, отличающихся полом и возрастом, выражением лица. Портреты политических, исторических деятелей использовать неэтично.

СЛОЖИ КАРТИНКУ ИЗ ФИГУР

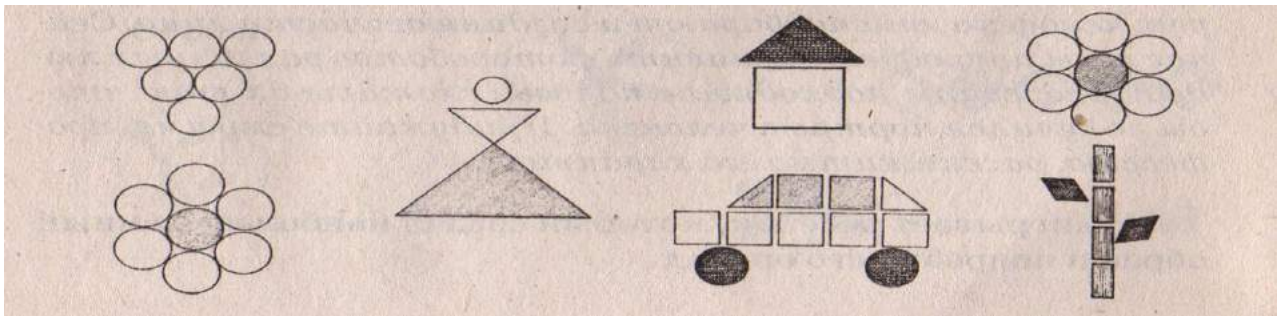
Цель: развитие воображения, образного мышления, пространственной ориентировки, конструктивных навыков.

Оборудование: фланелеграф, набор геометрических фигур разного размера и цвета (круги, треугольники, квадраты, прямоугольники) для работы с фланелеграфом;

наборы геометрических фигур разного размера (круги, треугольники, квадраты, прямоугольники), вырезанных из цветного картона (по количеству детей).

Ход игры

Взрослый, прикрепляя к фланелеграфу круги, квадраты, треугольники, прямоугольники, конструирует простейшие рисунки, например такие:



Затем он раздает детям наборы геометрических фигур и говорит: «Постарайтесь, как можно точнее скопировать мои рисунки».

После завершения обучающего упражнения, взрослый предлагает детям сложить из имеющихся геометрических фигур новые красивые (или необычные) картины.

ФОТОРОБОТ

Цель: развитие воображения, эмоциональной сферы, комбинаторных навыков, мелкой моторики, активизация мышления и речи.

Оборудование: портреты с репродукций (плакатов, обложек журналов и пр.), разрезанные на полосы — отдельно лоб, отдельно подбородок, отдельно глаза, отдельно нос и т.д. (по количеству детей).

Ход игры

Взрослый раскладывает стимульный материал и говорит: «Должно быть, вы видели, как в детективных фильмах криминалисты составляют фоторобот. Чтобы создать портрет человека, они подбирают и соединяют части лица. Сейчас и мы попробуем составить фотороботов различных людей. Подберите подходящие полосы, сложите их так, чтобы получился портрет человека. Придумайте ему имя, профессию, расскажите о его характере. Черты лица, отражающие то или иное состояние личности:

СПРЯТАННЫЕ РИСУНКИ

Цель: развитие воображения, образного мышления, изобразительных навыков.

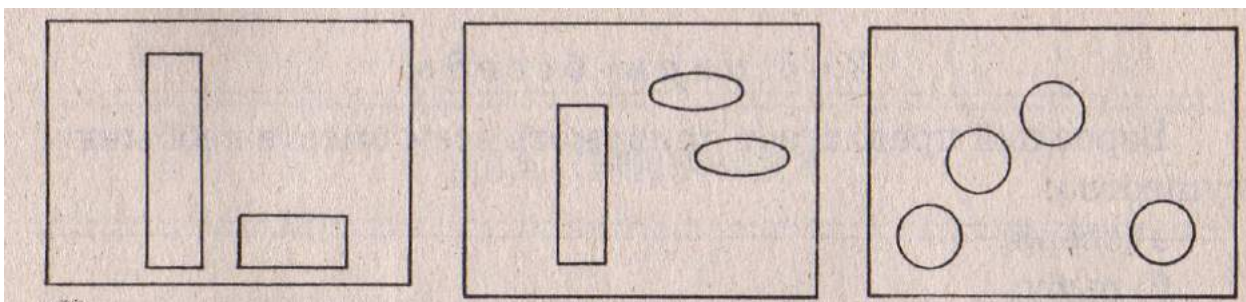
Оборудование: демонстрационные карточки с изображением геометрических фигур (прямоугольников, кругов, овалов и пр.) разного размера;

2—3 листа бумаги, простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей (для каждого ребенка).

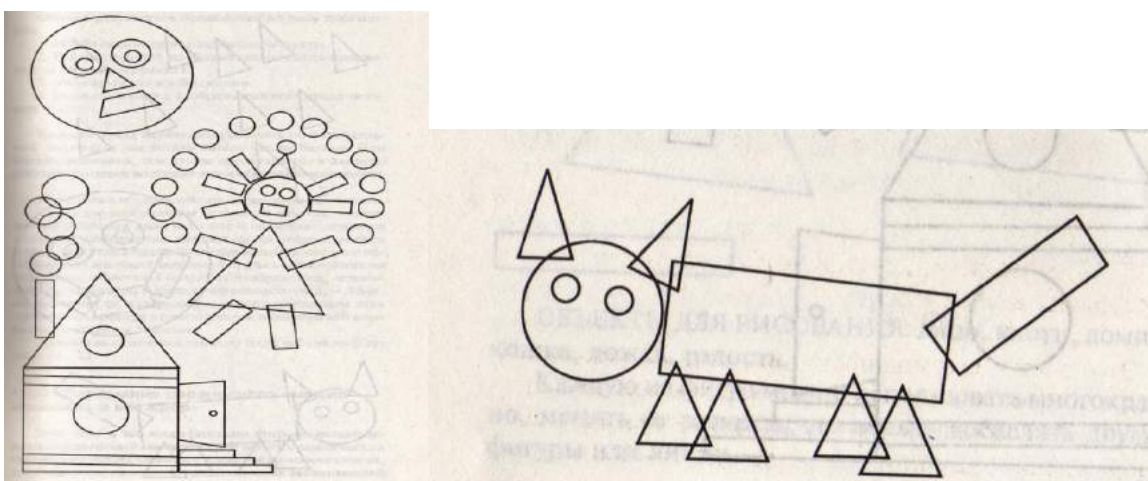
Ход игры

Взрослый показывает детям одну из карточек и говорит: «Ребята, внимательно посмотрите на картинку. Рисунки, которые были изображены на ней, решили поиграть в прятки. Они спрятались за геометрическими фигурами подходящего размера и формы. Догадайтесь, кто или что может скрываться за фигурами, и нарисуйте их на своем листе бумаги».

Вариант стимульного материала:



Примечание. Аналогичная работа проводится с другими карточками. Детям можно предложить нарисовать не одну картину, а все варианты, которые они считают подходящими к данному стимульному материалу. В этом случае учитывается и количество рисунков, которые выполнил каждый ребенок.



СОЗДАНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНЫХ ОБРАЗОВ

В ПРИРОДЕ ЭТОГО НЕТ

Цель: развитие воображения, активизация внимания, мышления и речи.

Оборудование: доска, цветные мелки.

Ход игры беседы

Взрослый предлагает придумать всем вместе необычное существо:

- а) зверя;
- б) рыбу;
- в) птицу;
- г) насекомое;
- д) инопланетянина.

Он задает детям наводящие вопросы и на основании полученных ответов создает изображение на доске при помощи цветных мелков.

Наводящие вопросы:

- У животного (инопланетянина) есть голова? Одна?
- Несколько? Какая она (они)?
- А шея? Какая она?
- Какое у него туловище?

- Какие конечности (руки, ноги, лапы, щупальца, крылья)?
- Какие глаза, нос, уши, хвост?
- Какой рот (губы, зубы, язык)?
- Чем покрыто тело (шерстью, чешуей, пухом и пр.)?
- Какого цвета все перечисленное?

Взрослый заканчивает рисунок и говорит:

Вот какое существо у нас получилось. Давайте составим о нем рассказ.

Дети отвечают на наводящие вопросы:

- Как его зовут?
- Где живет это существо?
- Чем питается?
- Что любит делать?
- Что не любит делать?
- Какой у него характер?
- Много ли у него друзей? Почему?
- Кто его враги? Почему? и т.д.

Примечание. На последующих занятиях можно предложить детям самим придумать и нарисовать необычное существо, а затем составить о нем рассказ-описание.

ВОЛШЕБНАЯ НИТКА

Цель: развитие воображения, образного мышления, художественного вкуса.

Оборудование: два листа бумаги, нитки, краски (лучше гуашь), кисти (для каждого ребенка).

Ход игры

Взрослый показывает детям клубок ниток и говорит, что эти нитки волшебные, потому что они умеют рисовать картины. Затем он предлагает внимательно посмотреть, как это делается. Нитку окунают в краску и в произвольном порядке укладывают на листе бумаги. Сверху накрывают другим листом, слегка прижимают нижний лист и вытаскивают нитку за один конец — получается абстрактный рисунок. Дети повторяют все показанные операции и получают причудливые изображения. Взрослый просит детей дать одно или несколько названий картинам.

Примечание. При возникновении затруднений, можно предложить повернуть или перевернуть лист бумаги, придумать название коллективно.

ОЖИВШИЕ МИФЫ

Цель: развитие воображения, образного мышления, эмоциональной сферы, изобразительных навыков.

Оборудование: иллюстрации с изображением различных мифологических существ;

лист бумаги, простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или краски и кисти (для каждого ребенка).

Ход игры

Взрослый объясняет детям, что такое мифы, рассказывает о существах, встречающихся в мифологии разных народов, показывает их изображения, обращая внимание на качества характера, присущие мифологическим героям,

Затем детям предлагается самостоятельно изобразить и раскрасить мифологических персонажей.

Варианты рисунков:

- а) дракон;
- б) гном;
- в) рыба-кит;
- г) тролль;
- д) русалка;
- ж) кентавр;
- з) королевы времен года (зимы, весны, лета, осени);
- и) повелитель ветра;
- к) дух земли;
- л) дух огня и т.д.

Примечание. Если дети достаточно хорошо владеют техникой лепки, то можно предложить им вылепить мифологических персонажей из пластилина.

ВЗГЛЯД В БУДУЩЕЕ

Цель: развитие воображения, изобразительных навыков, активизация мышления и речи.

Оборудование: лист бумаги, простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или краски и кисти (для каждого ребенка).

Ход игры

Взрослый говорит детям: «Ребята, ни один человек не может знать наверняка, что будет завтра, через неделю, через месяц, через год, а тем более спустя десять, двадцать или более лет, то есть в будущем. Наверняка многое изменится, но как, никто не знает. Давайте пофантазируем, попробуем представить картины будущего и нарисовать их».

Варианты рисунков:

- а) автомобиль будущего;
- б) дом моей мечты (дом, в котором они хотели бы жить в будущем);
- в) космический корабль;
- г) фантастический пейзаж (Земля в далеком будущем или неизвестная планета, которую предстоит открыть).

По окончании рисования, взрослый предлагает детям продемонстрировать рисунки и рассказать о них.

ДОМ МОДЕЛЕЙ

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

Оборудование: картонная модель куклы, лист бумаги, простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей (для каждого ребенка).

Ход игры

Взрослый раздает детям модели кукол и говорит: «Каждый модельер стремится придумать свою коллекцию одежды, старается, чтобы его модели отличались от остальных. Это нелегко, ведь нужно учесть, кому предназначена одежда, где будут ее носить, в какое время года. Представь те, что вы работаете в доме моделей, и нарисуйте коллекцию одежды».

Варианты коллекций:

- а) лето, отдых и пляж;
- б) весна — осень;
- в) зимушка-зима;
- г) работа — это красиво;
- д) вечернее платье, выход в свет;
- е) домашняя одежда;
- ж) спортивная одежда;
- з) школьная форма;
- и) театральный костюм и т. д.

ИЗМЕНЯЮЩИЙСЯ РИСУНОК

Цель: развитие воображения, образного мышления, графических навыков.

Оборудование: большой лист бумаги и набор цветных фломастеров или доска и набор цветных мелков.

Ход игры

Взрослый предлагает первому игроку, задумать какое-нибудь изображение и нарисовать только один элемент. Второй игрок говорит, что это может быть, и проводит еще одну линию. Следующий должен придумать уже что-нибудь другое и дорисовать линию в соответствии со своим замыслом. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих уже не сможет изменить рисунок по-своему.

Примечание. Игра может проходить и без называния своих замыслов, т.е. молча.

ГОВОРЯЩИЕ РИСУНКИ

Цель: развитие воображения, образного мышления, графических навыков.

Оборудование: образец пиктографии;

лист бумаги, простой карандаш, ластик (для каждого ребенка).

Ход игры

Взрослый говорит детям: «Когда-то, давным-давно, люди не знали букв и не умели писать, а истории, которые им надо было сохранить и запомнить, они рисовали. Такой вид записи назывался пиктографией, и им пользовались в древних странах — в Египте и Ассирии, Японии и Китае. Мы тоже можем оставить на память о себе какую-нибудь историю или сказку. Если вместо букв мы будем использовать «говорящие» рисунки, то нас смогут понять жители разных стран. Чтобы рисунки стали «говорящими», они должны быть совсем простыми и в то же время понятными. Посмотрите, как можно при помощи рисунков «записать» начало сказки: «Красная Шапочка пошла в лес и встретила волка».

Взрослый рисует на доске или показывает детям готовый образец.

Детям предлагается при помощи пиктографии продолжить сказку про Красную Шапочку или изобразить то, что произошло с другими сказочными героями — Колобком, Буратино, Дюймовочкой и т.д.

Примечание. Когда дети освоят пиктографическую запись, можно будет предложить им придумать истории, изобразить их, обменяться рисунками и

попробовать «расшифровать» записи друг друга и рассказать содержание историй.

САМОЕ ВЕСЕЛОЕ

Цель: развитие воображения, образного мышления, эмоциональной сферы, изобразительных навыков.

Оборудование: лист бумаги, краски и кисти (для каждого ребенка).

Ход игры

Взрослый предлагает детям придумать и нарисовать что-нибудь веселое - самое веселое на свете. Он обращает внимание, что можно изобразить не только предметы: вполне допустимы различные сочетания цветов и форм. По окончании рисования дети демонстрируют свои картины и рассказывают о них.

Примечание. Аналогично проводятся игры «Самое грустное», «Самое доброе», «Самое злое», «Самое красивое», «Самое счастливое» и т.д.

ЧЕГО НА СВЕТЕ НЕ БЫВАЕТ?

Цель: развитие воображения, образного мышления, изобразительных навыков.

Оборудование: лист бумаги, простой карандаш, ластик, краски и кисти или набор цветного пластилина (для каждого ребенка).

Ход игры

Взрослый предлагает детям нарисовать (вылепить из пластилина) то, чего на свете не бывает.

По окончании рисования (лепки) дети поочередно демонстрируют свои работы и рассказывают о них. Все участники игрового упражнения обсуждают: действительно ли то, что изображено (вылеплено) не встречается в реальной жизни.

Выигрывает ребенок, который создал наиболее выразительный фантастический образ.

ГЕРБ

Цель: развитие воображения, образного мышления, изобразительных навыков.

Оборудование: лист бумаги, простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или фломастеров (для каждого ребенка).

Ход игры

Взрослый рассказывает детям, что такое герб, и предлагает придумать и нарисовать герб:

- а) детского сада;
- б) школы (класса);
- в) города (села, деревни);
- г) своей семьи.

По окончании рисования, дети поочередно демонстрируют свои работы и рассказывают о них.

Выигрывает ребенок, который, по мнению большинства детей, нарисовал наиболее оригинальный и соответствующий заданной теме герб.

Примечание. При возникновении затруднений взрослый показывает детям образцы различных гербов и эмблем.

РИСУНОК ПАЛЬЦАМИ

Цель: развитие воображения, образного мышления, мелкой моторики.

Оборудование: листы бумаги, гуашь, смешанная с зубной пастой, салфетки (для каждого ребенка).

Ход игры

Взрослый предлагает детям нарисовать картины красками, но без кисти, то есть при помощи собственных пальцев.

Виды «картин»:

- а) пейзаж;
- б) натюрморт;
- в) портрет (или автопортрет);
- г) обложка или иллюстрация к любимой книге и т. д.

По окончании рисования, дети демонстрируют картины, рассказывают о них. Выигрывает ребенок, который при помощи пальцеграфии создал наиболее выразительный и оригинальный образ.

Игра «Цветные корзинки»

Первая игра используется с самыми маленькими детьми и называется "Цветные корзинки".

Цель: игра направлена на изучение цветов детьми 2,5-3,5 лет, запоминание названий основных цветов, развитие речевых навыков дошкольников, развитие наблюдательности, памяти.

Ход игры: детям предлагается собрать в корзинки перепутанные предметы, ребенок тянет любую карточку, но положить ее он должен в корзинку того же цвета, при этом громко назвать цвет и предмет который он выбрал.

Игра «Морское дно»

Цель: развитие навыков художественной композиции, развитие речи, логического мышления, памяти.

Очень распространенная игра, которую можно использовать не только на изобразительности, но и в других образовательных областях. Детям демонстрируется морское дно (пустое), и нужно сказать, что все морские жители захотели поиграть с нами в "Прятки", а чтобы их найти нужно отгадать про них загадки. Тот кто угадал, вешает жителя на фон. Получается законченная композиция. Воспитатель мотивирует детей к изобразительной деятельности. (Хорошо использовать со средней и старшей группами). Таким же образом можно изучать с детьми и другие темы сюжетных композиций: «Летний лужок», «Лесные жители», «Осенний урожай», «Натюрморт с чаем» и т.п. Можно пригласить к доске несколько детей и попросить их составить разные композиции из одних и тех же предметов. Данная игра развивает сообразительность, реакцию, композиционное видение.

Игра «Кони расписные»

При закреплении знаний народных росписей или при проведении мониторинга в старшей и подготовительной группах можно использовать вот такую не сложную игру.

Цель: закрепление знаний основных мотивов русских народных росписей («Гжель», «Городец», «Филимоново», «Дымка»), закреплять умения отличать их среди других, правильно называть, развивать чувство колорита.

Ход игры: ребенку, необходимо определить на какой полянке будет пастись каждая из лошадок, и назвать вид прикладного творчества, по мотивам которого они расписаны.

Игра «Волшебный пейзаж»

Одна из наиболее сложных тем это конечно изучение перспективы в пейзаже - далекие предметы кажутся меньше, ближние больше. Для этого тоже удобнее использовать игру.

Цель : учить детей видеть и передавать в рисунках свойства пространственной перспективы, развивать глазомер, память, композиционные навыки.

Ход игры: Ребенку необходимо расставить в кармашки деревья и домики по размеру, в соответствии с их перспективной удаленностью (подготовительная группа).

Игра «Собери пейзаж»

На примере пейзажа также удобно развивать и чувство композиции, знания явлений окружающей природы. Для этого удобно использовать данную дидактическую игру.

Цель: формировать навыки композиционного мышления, закреплять знания сезонных изменений в природе, закреплять знание понятия «пейзаж», развивать наблюдательность, память.

Ход игры: ребенку предлагается из набора печатных картинок составить пейзаж определенного сезона (зима, весна, осень или зима), ребенок должен подобрать предметы, соответствующие именно этому времени года, и при помощи своих знаний построить правильную композицию.

Игра «Разложи и сосчитай матрешек»

Цель: закреплять знания о русской матрешке, развивать умения отличать этот вид творчества от других, развивать навыки порядкового счета, глазомер, скорость реакции.

Ход игры: На доске висят листочки с нарисованными силуэтами матрешек, вызываются три ребенка и они на скорость должны разложить матрешек по ячейкам и сосчитать их.

Игра «Матрёшкин сарафан»

Цель: развивать композиционные навыки, закреплять знания детей об основных элементах росписи русской матрешки, закреплять знания и русской национальной одежде.

Ход игры: На доске нарисованные силуэты трех матрешек, воспитатель вызывает трех детей по очереди, они на выбор одевают каждый свою матрешку.

Дидактические игры и упражнения по цветоведению.

Дидактическая игра «Шарфики и шапочки»

Эти мишки собрались на прогулку. Шарфики они уже завязали, а шапочки перепутали. Помоги им разобраться, где чья шапочка. Как же это узнать? Посмотри на шарфики (это подсказки). Подбери шапочки по цвету шарфиков. Выбери шапочку для мишутки с желтым шарфиком (синим, зеленым...). Назови цвета шапочек по порядку - сверху вниз: зеленая, желтая... А теперь наоборот - снизу вверх - фиолетовая, оранжевая... Вспомни какого цвета твоя шапочка? Посмотри на мишек и скажи, по цвету они одинаковые или разные. (Это разные оттенки коричневого цвета.) Какой мишка тебе нравится больше всех?

Дидактическая игра «Цветное чаепитие у Маши и Даши»

Куклы приглашают подружек на чай. Помоги им сервировать стол. Посмотри: посуды много-много, а кукол - две. Значит, всю посуду нужно разделить поровну на два сервиза. Но не просто так: это Маше, а это Даше. Давай подумаем вместе, как лучше распределить посуду. Посуда одинаковая по цвету или разная? А какого цвета одежда у кукол? Какая посуда больше подходит кукле с красным бантиком? (Чайник и чашки с блюдцами в красный горошек, красная сахарница с белыми горошками и вазочка с красным цветком.) А какую посуду нужно отобрать для куклы в синем? Назови, что каждая из кукол поставит на стол для своих гостей.

Дидактическая игра «Что нам стоит дом достроить!»

Эти домики строили-строили, но не достроили. А задумали их так, чтобы в каждом чередовались два цвета. Дострой домики. Какие детали нужно поставить сверху? Найди домик, у которого внизу два зеленых кубика. Кубик какого цвета стоит сверху? (Красный.) А какие кубики поставили потом? (Зеленые.) Значит, какой кубик нужно поставить сверху? Найди его в ряду справа. Рассмотрите каждую постройку (остальные можно закрыть) и подбери недостающие детали. Покажи домик из оранжевых и зеленых кубиков. Из желтых и зеленых кирпичиков? Назови цветные детали, из которых построили остальные домики.

Дидактическая игра «Пестрый клоун»

Клоун готовится к выступлению. Помоги ему нарядиться. У клоуна в одежде всегда все наоборот. Один рукав зеленый, а перчатка на этой же руке красная. Другой рукав красный, а перчатка на этой руке зеленая. Давай посмотрим вместе. Что у клоуна на голове? Где зеленый колпак? Какой помпон нужно к нему пришить? (Красный.) А какой помпон подойдет для

красного колпака? (Зеленый.) Найди такой же цвет на зонтике. Покажи такую же по цвету перчатку. На какую руку клоун ее наденет? Покажи и назови все красное. Где красный башмак? На какую ногу клоун его обует? Назови цвет пуговицы и найди этот цвет на зонтике.

Дидактическая игра «Вкусная» палитра»

Назови каждую картинку и найди на палитре ее цвет. Подбери все пары: лимонный - лимон...(и т.д.) А теперь попробуй угадать, как можно назвать другие цвета. Найди среди картинок морковку и на палитре подходящий. Как называется этот цвет? (Оранжевый.) Но можно сказать и по-другому - морковный. Покажи на палитре свекольный цвет. Сиреневый. Оливковый. Если трудно, сравнивай с изображениями плодов, цветов. Как бы ты назвал цвет сливы? (Фиолетовый, или иначе - сливовый.) Чем желтый цвет отличается от лимонного? (Лимонный - это оттенок желтого с легкой примесью зеленого.)

Дидактическая игра «Цветные нюансы»

Иногда художники пишут копии своих картин, которые полностью повторяют оригинал (первое, основное произведение) или же имеют какие-то отличия. Сравни эти натюрморты и найди 5 отличий. На первый взгляд, они кажутся одинаковыми. Всмотрись в колорит обеих картин, сравни все предметы попарно. А потом попробуй нарисовать с натуры свой натюрморт. Возьми вазу или кувшин. Поставь на стол. Положи рядышком крупные, яркие фрукты. Отойди и полюбуйся. Если нужно, подвигай предметы натюрморта в поисках наиболее интересной композиции. И начинай рисовать, сверяясь с натурой. Будь внимательнее к цвету.

Дидактическая игра «Ягоды поспели»

Посмотри, как созревала ягодка-малинка: сначала она была почти белая, потом слегка порозовела, и так постепенно поспевала - от светло-розовой до малиновой. Все этапы созревания малины показаны точно по порядку сверху вниз. Этапы созревания сливы перепутаны. Восстанови верный порядок, сравнивая с малиной. Какой слива была сначала? Какой оттенок она приобрела, когда слегка поспела? Где созревшая слива? Сравни спелой малины и сливы. Какой из них холодный, а какой теплый?

Дидактическая игра « Волшебные цвета»

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

Материал: карточки с разными цветами.

Описание игры: раздать детям карточки с квадратиками разных цветов. Затем педагог говорит слово, например: берёза. Те из детей, которые имеют чёрные, белые и зелёные квадратики, поднимают их вверх.

Затем педагог говорит следующее слово, например: радуга, и квадратики

поднимают те дети, цвета которых соответствуют цветам радуги. Задача детей – как можно быстрее реагировать на слова, произнесённые педагогом.

Дидактическая игра «Веселые краски»

Цель: знакомить детей с основными и составными цветами, принципами смешения цветов.

Материал: карточки с изображением девочек-красок, знаки «+», «-», «=», краски, кисти, бумага, палитра.

Ход игры: путем смешения красок решать «примеры» типа «красный + желтый = оранжевый», «зеленый – желтый = синий».

Дидактическая игра «Основные и составные цвета» (по принципу игры «Веселые краски»)

Дидактическая игра «Подбери цвет к предмету»

Цель: знакомить детей 3-4 лет с цветовым спектром, упражнять в умении соотносить цветные карточки с цветом предмета.

Материалы: карточки с разными цветами, карточки с изображением предметов.

Ход игры. Дети берут по одной цветной карточке, каждый ребенок должен из предложенных картинок выбрать изображение того предмета, который соответствует его цвету.

Дидактическая игра «Какие цвета есть на картинке»

Цель: упражнять детей в умении идентифицировать цвета в картинке.

Материал: Цветные аппликации, планшет с кармашками (8 шт.), карточки с разными цветами.

Ход игры: ребенку предлагается цветная аппликация и набор цветных карточек, ему необходимо выставить на планшете карточки с теми цветами, которые присутствуют в аппликации.

Дидактическая игра «Гусенички»

Цель. Упражнять детей в определении теплой или холодной цветовой гаммы, в умении располагать цвета по оттенкам от светлого к темному, и наоборот.

Материал: цветные круги теплой и холодной цветовой гаммы, изображение головы гусеницы.

Ход игры. Детям предлагается из предложенных кругов составить гусеничку холодной цветовой гаммы (теплой) или гусеничку со светлой мордочкой и темным хвостиком (темной мордочкой и светлым хвостиком).

Упражнения на развитие формообразующих движений с применением трафаретов, шаблонов, плоскостных фигур.

Дидактическая игра «Клубочки»

Цель: развивать у детей умения выполнять круговые движения при рисовании клубка в замкнутом круге с опорой на зрительный контроль и с закрытыми глазами.

Ход занятия. Педагог предлагает детям рассмотреть панно, на котором котенок играет с клубками ниток, которые он размотал. Затем предлагает детям собрать нитки в клубок и показывает, как собираются нитки в клубок, имитируя движениями карандаша наматывание ниток в клубок.

Периодически педагог предлагает детям закрывать глаза и выполнять движения с закрытыми глазами.

Для того чтобы у детей проявлялся интерес к работе, можно дать им возможность нарисовать много клубков, устроить соревнование: кто больше клубков нарисует.

Дидактическая игра «Подбери к изображению игрушку»

Цель: 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.

Варианты игры могут быть разнообразны. Например, на картинке изображены реальные предметы, дети отбирают вырезанные из картона силуэтные изображения и накладывают на реальные изображения.

Формирование способов сличения, анализа предметов и их изображений является эффективным приемом обогащения предметных представлений.

Этому способствуют игры типа «Наложить предмет на его изображение», «Составь предмет из частей», «Найди такой же предмет», «Найди такую же половинку предмета, изображения».

При этом важно учитывать индивидуальные различительные возможности зрения. При низкой остроте зрения и отсутствии навыков восприятия изображения лучше начинать работу по сличению предмета с его реальным, цветным изображением, а затем можно перейти к сличению предмета с силуэтным изображением.

Дидактическое упражнение «Нарисуем, как расположены тарелки на столе»

Цель: упражнять детей в рисовании округлых и овальных форм, развивать умение различать предметы по величине от большой к маленькой.

Для выполнения упражнения детям дают трафареты с прорезями трех кругов разной величины и прорезями трех овалов, расположенных между кругами.

Овалы также разного размера, к ним пририсованы ручки.

Ход занятия. Педагог говорит: «Дети, к нам в гости пришли три медведя. Давайте мы их угостим. Для этого нам нужна посуда: тарелки и ложки».

Педагог показывает детям трафареты и предлагает обвести круги и овалы, а затем дорисовать к овалам ручки, чтобы получилась ложка.

После выполнения задания медведи вместе с детьми смотрят, как выполнена вся работа, сравнивают с реальной сервировкой на столе, где расположены тарелки и ложки. Здесь же можно уточнить, с какой стороны тарелки расположена ложка.

Дидактическое упражнение «Украсим предметы»

Цель: упражнять детей в умении заполнять ограниченное пространство в соответствии с заданной формой предметов.

Ход занятия. Педагог предлагает детям трафареты с прорезями формы различных предметов: платья, шапки, полотенца, носового платка, чашки, косынки и др.

Затем дети разрисовывают цветными изображения заданное пространство. В зависимости от уровня развития изобразительных навыков сложность контуров предметов определяется каждому ребенку индивидуально: один разрисовывает полотенце, другой — платье.

Такие упражнения обогащают детские впечатления о форме реальных предметов, учат замечать общее между ними, в частности, что все предметы раскрашены цветными полосками, все они разные (посуда, одежда, белье и т. д.). Так формируются у детей умения обобщать предметы по одному сходному признаку, вне зависимости от их функционального назначения.

Дидактическая игра «Собери животное из фигур»

Цель: упражнять детей в составлении фигур различных животных (человека) из заготовленных шаблонов круглых и овальных форм.

Материалы: шаблоны частей разных животных.

Ход игры. Собрать из предложенных частей животное, назвать, какое получилось животное, назвать из каких фигур оно состоит, что изображают эти фигуры (голова, туловище, лапы, хвост, уши).

Дидактическая игра «Симметричные предметы (кувшины, вазы, горшки)»

Цель: закреплять с детьми представление о симметричных предметах, знакомство с профессией гончара.

Материалы: шаблоны кувшинов и ваз, разрезанные по оси симметрии.

Ход игры. 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.

Декоративно-прикладное творчество

Дидактическая игра «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.

Дидактическая игра «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.

Дидактическая игра «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.

Дидактическая игра «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.

Дидактическая игра «Разрезные картинки»

Дидактические задачи: закрепить знания о выразительных средствах, применяемых в разных промыслах, упражнять в составлении целой картинки из отдельных частей, 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. 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.

Дидактическая игра «Составь хохломской узор»

Дидактические задачи: закрепить умение детей составлять хохломские узоры способом аппликации. Закреплять названия элементов росписи: «осочки», «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.

Дидактическая игра «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.

Дидактическая игра «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.

Дидактическая игра «Украсть поднос»

Дидактические задачи: закреплять знания о жостовской росписи – ее колорите, составными элементами; учить располагать узор; развивать чувство ритма, композиции; формировать эстетическое отношение к народному творчеству. Материал: трафареты подносов разной формы, вырезанные из картона, различные цветы, литые по размеру, форме, цвету. Игровое правило: брать по одному элементу. Игровое действие: выбрав поднос определенной формы расположить узор.

Дидактическая игра «Из какой росписи птица»

Дидактические задачи: закрепление знаний о декоративно-прикладном творчестве русского народа.

Материал: изображения птиц городецкого, хохломского, дымковского, гжельского промыслов.

Игровое действие: назвать вид прикладного творчества, найти птиц неизвестных видов росписи и не относящихся к декоративно-прикладному творчеству.

Дидактическая игра «Помоги Незнайке»

Дидактические задачи: закрепление знаний о декоративно-прикладном творчестве русского народа.

Материал: изображения различных видов декоративно-прикладного творчества.

Игровое действие: определить к какому виду народного промысла относится изображение, доказать, называя особенности той или иной росписи.

Жанры живописи

Дидактическая игра «Художники-реставраторы».

Вариант 1.

Дети из отдельных кусочков под музыку («Песня о картинах», сл. А.Кушнера, муз. Г.Гладкова) восстанавливают картину. По окончании работы называют её жанр. Проводится подсчет цветных карточек, заработанных каждым ребенком, и на чистом листе с именем ребенка записывается количество набранных очков. (Заработанные ребенком очки помогут воспитателю в диагностике знаний и умений по изобразительной деятельности.)

Вариант 2.

Картины нужно бережно хранить, поэтому в музеях всегда поддерживается определенная температура и влажность воздуха, а окна закрываются от ярких солнечных лучей. Но со временем на картинах могут появиться трещины, от них даже могут отколоться кусочки. Помоги «отреставрировать» этот натюрморт. Найди подходящие фрагменты. Что такое натюрморт? Что ты видишь на этом натюрморте?

Дидактическая игра «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?

Дидактическая игра «Определи или найди жанр (портрет, пейзаж, натюрморт)»

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).

Дидактическая игра «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.

Дидактическая игра «Исправь ошибку»

Цель: учить детей слушать и смотреть внимательно, обнаруживать и исправлять ошибки.

Материал: репродукции картины.

Описание игры: педагог в искусствоведческом рассказе описывает содержание произведения и средства выразительности, использованные художником, объясняет, какое настроение хотел передать в своём произведении художник, но при этом умышленно допускает ошибку в описании картины. Перед началом игры детям даётся установка – смотреть и слушать внимательно, так как в рассказе будет допущена ошибка.

Правила. Слушать и смотреть внимательно, обнаружить и исправить ошибки. Выигравшим считается тот, кто установил большее число ошибок и верно их исправил. Он же получает право быть ведущим в игре – составлять искусствоведческий рассказ по другому произведению.

Примерный искусствоведческий рассказ воспитателя (с умышленно допущенными ошибками) по картине «Сенокос» А.А. Пластова:

« Перед вами репродукция картины А.А. Пластова «Лето» (ошибка в названии). Она рассказывает о том, как в знойный, ясный день на луг, покрытый зелёной, изумрудной травой (отсутствует описание цветов),

вышли косари – старики и женщины (отсутствует в описании образ подростка). Самое главное и красивое в этой картине – белоствольные берёзы, они написаны в центре картины (ошибоч-ное описание композиционного центра). В произведении передан покой и тихая радость. Для этого художник использует яркие, сочные краски: жёлтую, зелёную, синюю, красную».

Дидактическая игра «Угадай картину» (словесная игра)

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.

Дидактическая игра «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.

Дидактическая игра «Найди недостаток в портрете»

Цель: Закрепить знания о составных частях лица: лоб, волосы, брови, веки, ресницы, глаза, зрачок, нос, ноздри, щёки, скулы, рот, губы, подбородок, уши.

Материал: 10 карточек с изображением одного лица с разными недостатками.

Описание игры: воспитатель предлагает детям рассмотреть картинку и определить в рисунке недостающие части лица и рассказать, какую функцию они выполняют.

Дидактическая игра «Собери пейзаж»

Цель: Закрепить знания о составных элементах пейзажа, о признаках времён года, учить составлять композицию по собственному замыслу, по заданному сюжету (осенний, летний, весенний, зимний).

Материал: Цветные изображения деревьев, цветов, трав, грибов и т.д., отражающие сезонные изменения в природе.

Описание игры: детям нужно с помощью цветных изображений составить пейзаж по собственному замыслу или по заданному воспитателем сюжету.

Дидактическая игра «Перспектива»

Цель: дать детям знания о перспективе, линии горизонта, удалённости и приближении предметов переднем и заднем плане картины.

Материал: картинная плоскость с изображением неба и земли и чёткой линией горизонта. Силуэты деревьев, домов, облаков, гор разной величины (маленькие, средние, большие)

Описание игры: детям предлагается разложить силуэты на картинной плоскости с учётом перспективы.

Дидактическая игра «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.

Дидактическая игра «Составь портрет»

Цель: закрепить знания о жанре портрета. Учить правильно ориентироваться в местонахождении разных частей лица по цвету и форме.

Материал: разнообразные модификации частей лица по цвету и форме.

Описание игры: детям предлагается из разных частей лица составить портрет мальчика или девочки.

Можно использовать в игре загадки:

Между двух светил Не сеют, не сажают,
Я в середине один. Сами вырастают. (Нос) (Волосы)

Красные двери в пещере моей,
Белые звери сидят у дверей.
И мясо, и хлеб – всю добычу мою –
Я с радостью белым зверям отдаю. (Губы, зубы)

Один говорит, двое глядят,
Двое слушают. (Язык, глаза, уши)

Живёт мой братец за горой,
Не может встретиться со мной. (Глаза)

Дидактическая игра «Времена года»

Цель: закрепить знания детей о сезонных изменениях природы, о цветовой гамме, присущей тому или иному времени года.

Материал: Репродукции картин с пейзажами, аудиозапись П.И.Чайковский «Времена года»

Описание игры: на стене развешены разные репродукции картин, воспитатель предлагает детям отобрать те из них, в которых рассказывается об одном времени года.

Можно использовать в игре аудиозапись П.И.Чайковского «Времена года» художественные тексты о временах года.