

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида №3 «Солнышко»
Карасукского района Новосибирской области

Картотека дидактических и сюжетно-ролевых игр по теме "Детский дизайн"



Выполнила:
Воспитатель I квалификационной категории
Михайлюта Татьяна Станиславовна

1. «Маленький дизайнер»

Цель: познание закономерности сочетания элементов орнамента по цвету, расположению, размеру.

Правила игры: задания располагаются по принципу «от простого к сложному». Для начала ребенок создает дорожки из одинаковых, а затем разных элементов; затем салфеточки, фрагменты паркета, витража, ковра из 4 элементов; позднее переходит к более сложным многоэлементным композициям.

2. «Назови и покажи»

Цель: развить у детей пространственное мышление, закрепить названия цветов и геометрических фигур.

Правила игры: игра заключается в том что ребята на заданное воспитателем слово находят соответствующие фишки называя их вставляют в круг- поле. Участвуют двое детей. У какого участника в кругу- поле окажется больше фишек тот ребенок считается победителем.

3. «Лоскутная мозаика»

Цель игры: Развитие тактильных ощущений, мелкой моторики пальцев рук.

Знакомство с сенсорными эталонами формы. Развитие зрительного восприятия (научить сравнивать предметы по внешнему виду: различать цвета, формы, называть их.

Правила игры: для начала познакомьте ребенка с содержанием коробочки: рассмотрите лоскутки, потрогайте, погладьте их.

1. Возьмите из стопки любой лоскуток и предложите ребенку изучить его на ощупь. Назовите его фактуру (*гладкий, мягкий*).

2. Попросите малыша найти такой же среди лоскутков в стопке. Игру продолжать до того момента пока вся стопка не будет разложена.

4. «Сделай домик с окошечками» из геометрических фигур.

5. «Узнай фигуру на ощупь». Ребенку завязывают глаза и дают форму. Ребенок ощупывает фигуру и называет ее.

6. «Наряд для куклы»

Цель: формировать у детей представление о человеке, частях тела, различие пола человека. С помощью пособия обобщаются знания детей о сезонных предметах одежды, последовательностью её надевания. Закрепляет цвета, развивает мелкую моторику. Используя данное пособие, осуществляется воспитание патриотических чувств.

Правила игры: данное пособие можно использовать в разных вариантах игр, например:

1 вариант. Игра «Подберем куклам одежду»

2 вариант. Игра «Подбери по цвету»

3 вариант. Игра «Оденем куклу по сезону»

4 вариант. Игра «Нарядим куклу в национальный костюм»

5 вариант. Игра «Модное шоу»

7. "Найди по описанию"

Цель:учить детей находить и называть национальный костюм по описанию, закреплять знания о костюмах народов мира.

Правила игры: педагог рассказывает о костюме, не называя народ, а дети находят **карточку** и называют о каком костюме идёт речь.

7. «Узнай элементы узора»

Цель: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.

Правила игры: предложены большие **карты**, украшенные какой-либо росписью, **маленькие карточки** с отдельными элементами узора. Нужно определить, какие из предложенных **карточек** с изображением элементов росписи подходят к элементам узора основной **карты**.

8. «Модница»

Цель:развитие личности, мотивации и способностей детей в различных видах деятельности, представляющие определенные направления развития и образования детей в образовательных областях:

Правила игры:

1. Найти "модниц" у которых в одежде используются теплые цвета.
2. Найти "модниц" у которых в одежде используются холодные цвета.
3. Найти "модниц" у которых в одежде используются теплые и холодные цвета.
4. Найти и приложить (*наложить*) "модницу" к тому цвету ткани из которого сшит (*а*)костюм (*одежда*).

10. «Куколка-модница»

Цель: развивать мелкую моторику рук, память, мышление. Учить детей различать и называть предметы одежды, последовательно одевать куклу. Воспитывать бережное отношение к вещам, оказывать взаимопомощь друг другу при одевании. Учить детей различать и называть предметы одежды, последовательно одевать куклу

11.«Собери свой город»

Цель: развить зрительное восприятие, произвольное внимание, логическое мышление. В комплекте 48 **карточек** с изображениям домиков с разной архитектурой. Формировать у детей наблюдательность, умение находить в зданиях, изображённых на **картинках**, сходство и различие, активизировать словарь детей, называть исторические памятники города, воспитывать любовь к родному городу.

Правила игры: отбирать только одинаковые здания на разных **картинках**. Выигрывает тот, кто не ошибётся. Парные **картинки** ищет тот, на кого укажет стрелка.

12. «Подбери цвет к предмету»

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

Правила игры: дети берут по одной цветной **карточке**, каждый ребенок должен из предложенных **картинок** выбрать изображение того предмета, который соответствует его цвету.

13. «Какие цвета есть на картинке»

Цель: упражнять детей в умении идентифицировать цвета в **картинке**.

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

14. «Придумай узор»

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

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

15. «Какой одежды не стало?»

Цель:развить память, внимание, знакомить с названием одежды.

Правила игры: разложите перед ребёнком **карточки** с изображением одежды и обуви. Попросите ребёнка закрыть глаза и уберите одну **картинку**. Попросите ребёнка угадать какой **картинки не стало**.

Модно усложнить игру поменяв местами **картинки**, не убирая **карточки**.

16. «Чемодан»

Цель: формировать представление детей о мужской и женской одежде.

Правила игры: педагог просит ребенка представить, что папа (*мама*) собирается в командировку (*в отпуск*) и укладывает чемодан. С помощью карандашей надо «*наполнить*» чемодан соответствующими полу вещами.

17. «Кто что носит?»

Цель: развивать умение находить характерные отличия во внешнем облике мальчика и девочки.

Правила игры: детям предлагается подобрать мальчику и девочке одежду и аксессуары.

18. «Веселая палитра»

Цель: Развивать чувство цвета.

Правила игры: назови каждую **картинку** и покажи на палитре ее цвет. Подбери все пары: лимонный - лимон. 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.*)

19. «Придумай узор»

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

Правила 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

20. "Выкладывание картинок"

Цель игры: развитие логического мышления детей, закрепление знания геометрических фигур.

Правила игры: рассмотрите с детьми рисунки. Предложите отыскать на них знакомые геометрические фигуры. Вырежьте из цветной бумаги фигуры в двух экземплярах и из одного сделайте вместе с детьми аппликации. Второй комплект фигур предложите детям для выкладывания изображений. Не забудьте во время игры закрепить в памяти детей названия цветов. Для второго изображения вырезайте фигуры так, чтобы их форма была одинаковой, а цвет разный, чтобы ребенок отыскивал деталь и по форме, и по цвету.

21. «Обустрой комнату»

Цель игры: развитие логического мышления дошкольников.

Правила игры: воспитатель предлагает детям лист бумаги (35*45 см) и говорит, что это пол кукольной комнаты, просит обстроить его кирпичиками (стены комнаты, оставив промежутки для окна и двери. После того как дети сделают это, вынимает лист и кладет его рядом с построенной комнатой. Затем достает геометрические фигуры и предлагает разложить их на бумаге, подбирая похожие по форме на предметы мебели (*квадрат -табуретка, прямоугольник -кровать и т. д.*). Воспитатель рассматривает с дошкольниками получившуюся схему и просит расставить по ней "мебель" в комнате, обстроенной кирпичиками. По окончании работы дети сравнивают изображение с постройкой

22. «Одень кукол»

Цель: закрепить в речи название предметов одежды (*платье, платочек*); закрепить знание желтого и красного цвета; формировать умение надевать и снимать названный предмет одежды.

Правила игры: педагог говорит, что к детям в гости пришли куклы и принесли свои платочки. Куклам надо помочь найти свой платочек. Затем педагог просит снять с кукол одежду и положить в коробочку, соответствующую по цвету. Затем дети одевают кукол, ориентируясь на словесную инструкцию педагога.

Беседы:

«Профессия дизайнер»

Рассказы:

«Как появилась одежда?»

Сюжетно-ролевые игры:

1. «В магазине детской одежды»

Задачи:

- создать условия для формирования умения распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, развивать сюжет;
- создать условия для выполнения соответствующих игровых действий, для нахождения в окружающей обстановке предметы, необходимые для игры, для подведения детей к самостоятельному созданию игровых замыслов;
- создать условия для развития интереса у детей к игре;
- способствовать развитию детской фантазии, творческого воображения и мышления.
- создать условия для воспитания уважение к труду взрослых.

2. «Портниха»

Задачи:

- Знакомство со свойствами ткани.
- Расширение активного словаря.
- Развитие логического мышления, умения делать умозаключение и обобщение путем экспериментирования.
- Развитие переключения внимания путем наглядного сравнения.
- Развитие зрительного восприятия.
- Закрепление названия цветов.
- Развитие долговременной и слуховой памяти.
- Развитие мелкой моторики.

3. В швейной мастерской»

Задачи:

- познакомить детей с работой ателье по пошиву одежды, закреплять знания детей о профессии швеи, развивать интерес к работе ателье;
- формирование игровой деятельности:
- развивать сюжет на основе знаний, полученных при восприятии окружающего;
- обучение игровым действиям (распределение ролей, подбор атрибутов, оборудование места игры, взаимодействие по ходу игры);
- формирование взаимоотношений (*культура общения*)

Рисование:

«Платье для мамы»

«Художник по узору по ткани»

Творческая деятельность:

«Создание журнала мод»

Проведены выставки предметов дизайна:

1. *«Такие разные открытки»,*
2. *«Шкатулка чудес»*
3. *«Платье для куклы»*
4. *«Макет детского сада»*
5. *«Дизайн клумбы»*

