

*Картотека игр по художественно-эстетическому
развитию в изобразительной деятельности в средней
группе.*



© Фасина Ирина Петровна

«Собери матрёшку»

Цель:

- Закреплять знания детей о народной игрушке – матрёшке; умение собирать матрёшку из частей по способу мозаики.
- Выделять элементы украшения.
- Воспитывать уважение и любовь к народному творчеству.



© Фасина Ирина Петровна

«Угадай и расскажи»

Цель:

- Закрепить знания детей о народной игрушке, как об одной из форм народного декоративно-прикладного искусства.
- Развивать способность узнавать игрушку по изображению, уметь объяснить свой выбор, выделять элементы росписи, её колорит и композицию узора на изделии.
- Развивать эстетический вкус.



© Фокина Ирина Петровна

«Распиши платок для мамы»

Цель:

- Закрепить знания детей об искусстве русского платка.
- Развивать у детей эстетический вкус,
- Учить составлять простейшие узоры из различных декоративных элементов (цветов, листьев, бутонов, веточек и т.д.),
- Закреплять умение подбирать цветовую гамму узора.

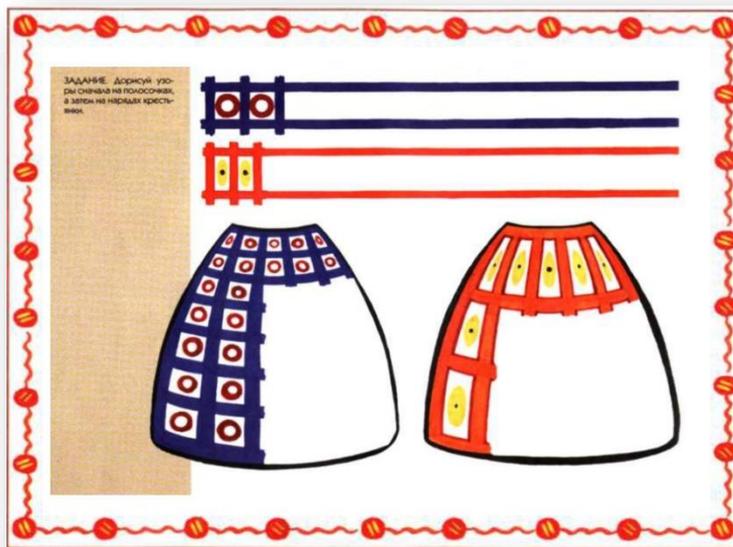


© Фокина Ирина Петровна

«Дорисуй узор»

Цель: игра направлена на развитие внимания и памяти детей, развитие чувства симметрии с последующим зарисовыванием.

Ход игры: на листе бумаги нарисовано начало узору. Детям нужно продлить узор дальше и раскрасить.



«Собери гжельскую розу»

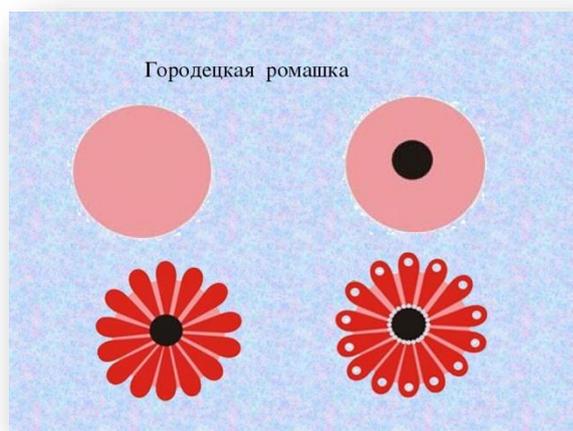
Цель: Закреплять умение детей составлять гжельскую розу способом аппликации по мотивам гжельской росписи, поддерживать интерес к гжельскому промыслу.



«Городецкие узоры»

Цель: Закреплять умение детей:

- составлять Городецкие узоры,
- узнавать элементы росписи,
- запомнить порядок выполнения узора,
- подбирать самостоятельно цвет и оттенок для него,
- развивать воображение,
- использовать полученные знания для составления композиции.



«Художественные промыслы»

Цель:

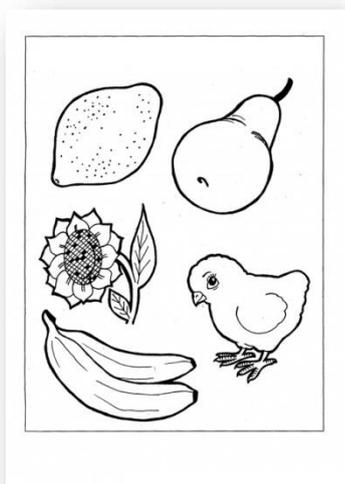
- Закрепить знания детей о народных художественных промыслах;
- находить нужный промысел среди других и обосновать свой выбор.



«Найди друзей среди красок»

Цель: обнаружить уровень знаний детей в выборе краски, которая отвечает цвету предмета; выполнить рисунок в цвете.

Ход игры: на листах бумаги нарисованы силуэты предметов. Воспитатель дает задание найти среди предметов «друзей» желтой, зеленой, синей, красной красок. Дети находят предметы, которые отвечают определенному цвету, раскрашивают их.



© Фокина Людмила Петровна

«Составь натюрморт»

Цель: совершенствовать:

- композиционные навыки,
- умение создавать композицию на определенную тему (натюрморт),
- выделять главное,
- устанавливать связь, располагая изображение в пространстве.

Ход игры: в конверте находятся изображения разных овощей, фруктов, а также разных ваз, тарелок, блюд, корзинок. Детям нужно выбрать предметы и создать свой натюрморт.

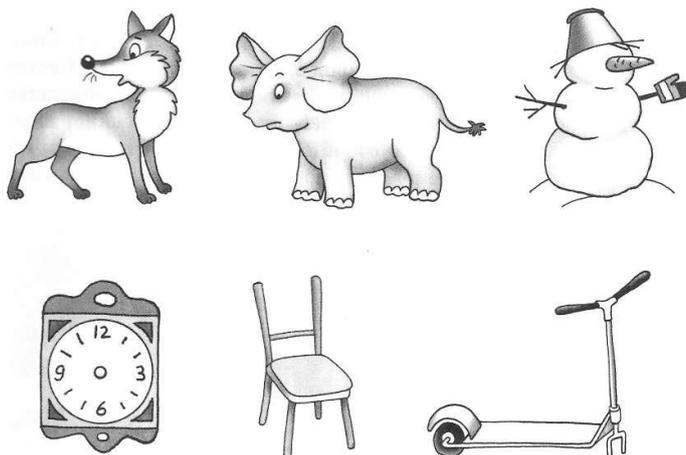


© Фокина Людмила Петровна

«Закончи картинку»

Цель: обнаружить уровень формирования восприятия и определения предмета за его частями, уметь его дорисовать; развивать фантазию, воображение.

Ход игры: на картинках частично нарисованы предметы (зайка, елка.). Нужно узнать предмет, дорисовывать части, которых не хватает, и раскрасить.



«Подготовим стол к празднику»

Цель:

- развивать умение подбирать оттенки к основным цветам,
- составлять красивую цветовую гамму.

Ход игры: перед детьми лежат разного цвета (красного, желтого, синего, зелёного) вырезанные бумажные скатерти и по 4 - 5 оттенков предметов бумажной посуды каждого цвета. Задание заключается в том, чтобы подобрать к основному цвету его оттенки. Предметы посуды подбирать так, чтобы цвет гармонировал со скатертью.

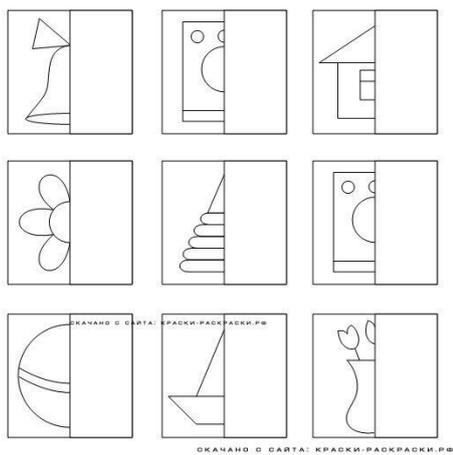


«Узнай и дорисуй»

Цель:

- развивать у детей чувство симметрии;
- учить точно передавать форму предмета, штриховать.

Для игры необходимо сделать карточки, на которых нарисованы только половинки различных предметов: цветок, солнышко, листочек и т.д. Детям предлагается дорисовать недостающую часть предмета, а потом заштриховать рисунок.



«Так или не так».

Цель: учить детей в композиции картины замечать ошибку, нарушение целостного сочетания цветов.

Ход игры: в композиции картины, выполненной, например, в холодной гамме, вводится яркий цвет (накладывается лоскуток бумаги), который нарушает целостное сочетание цветов). Дети должны найти ошибку, определить цветовую гамму и объяснить, почему стало некрасиво.



Контраст теплого и холодного



«Веселая палитра»

Цель: Развивать чувство цвета.

Материал: Карточки с предметами. Палитры с оттенками цветов.

Ход игры: Назови каждую картинку и покажи на палитре ее цвет. Подбери все пары: лимонный - лимон...(и т.д.) А теперь попробуй угадать, как можно назвать другие цвета. Найди среди картинок морковь 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.)



© Фокина Людмила Петровна

«Симметричные предметы»

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

Материалы: Шаблоны кувшинов, ваз и горшков, 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



© Фокина Людмила Петровна

«Составь портрет»

Цель: Закреплять знания о жанре портрета. Развивать чувство пропорции.

Материал: Разнообразные модификации частей лица. Бумага. Цветные карандаши.

Ход игры: Педагог предлагает детям из разных частей лица составить портрет. Определить настроение и нарисовать портрет.



«Составь букет для Алёнушки и Снегурочки»

Цель: Уточнить с детьми понятия «теплые и холодные цвета»; продолжать учить составлять картинку, используя при этом теплую и холодную цветовую гамму.

Материал: 2 картинки с изображением Алёнушки и Снегурочки, Цветные круги или цветы в тёплой и холодной цветовой гамме.

Ход игры: Внимательно рассмотрев картины, по сигналу педагога положить рядом с персонажем круги, (цветы) придерживаясь соответствующей цветовой гаммы.



«Домино»

Цель: Закрепить знания детей о декоративно-прикладном искусстве; умение находить нужный элемент росписи и обосновать свой выбор. Закрепить знание об особенности дымковской и городецкой росписи. Воспитывать любовь к прекрасному.



© Фокина Людмила Петровна

«Найди пару»

Цель: Закрепить знания о народной игрушке и об элементах росписи.
Ход игры: подобрать соответствующее цветное изображение к контурному или силуэтному.



Сергеенко Елена

© Страна Мастеров

© Фокина Людмила Петровна

*Карточка игр по художественно-эстетическому
развитию в изобразительной деятельности в старшей
группе*



© Фокина Людмила Петровна

«Составь пейзаж».

Цель:

- совершенствовать композиционные навыки;
- умение создавать композицию на определенную тему (пейзаж);
- выделять главное, устанавливать связь, располагать изображение в пространстве.

Ход игры: в конверте находятся силуэты деревьев, растений, в разные времена года. Детям нужно выбрать деревья или растения и составить из них красивый пейзаж



© Фокина Людмила Петровна

«Кони расписные»

Цель:

- закрепление знаний основных мотивов русских народных росписей «Гжель», «Городец», «Филимоново», «Дымка»),
- закрепление 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



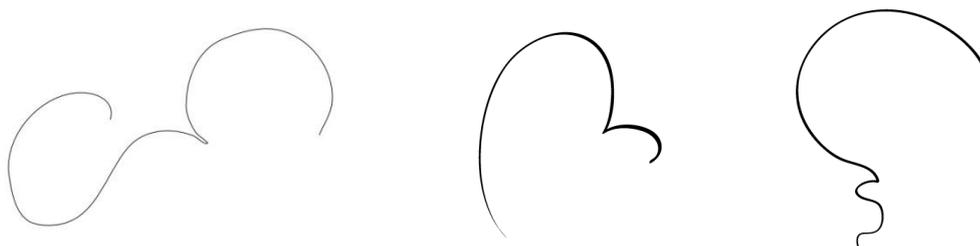
© Фотостил Лидия Петровна

«Угадай, что получится?»

Цель: Развивать воображение, фантазию, творчество.

Материал: Лист бумаги, карандаши.

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



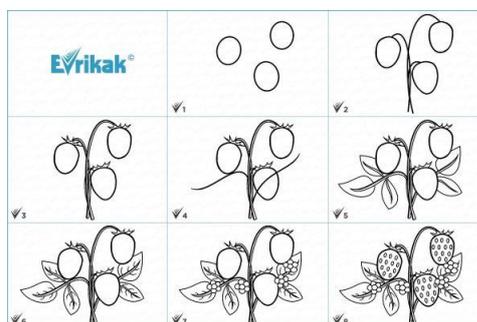
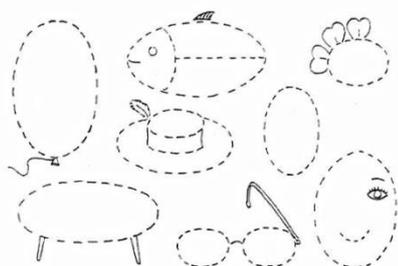
© Фотостил Лидия Петровна

«Кто нарисует больше предметов овальной формы?»

Цель: Закреплять умение детей быстро находить сходство овалов, расположенных горизонтально, вертикально или по диагонали, с целыми предметами окружающего мира или их частями, дорисовывать изображения.

Материал: Карточки с изображениями овалов в разном положении, карандаши цветные и простые, фломастеры, мелки.

Ход игры: Педагог предлагает детям нарисовать овалами не менее 5 изображений окружающего мира, раскрасить их соответствующим цветом, комбинируя при этом различный изобразительный материал для полноты сходства с оригиналом.



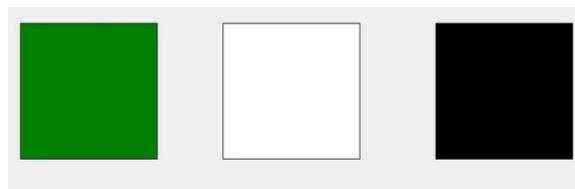
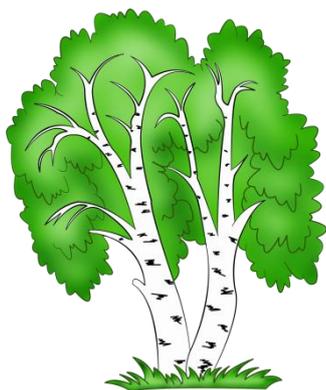
© Фоткина Людмила Петровна

«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.

Ход игры: раздать детям карточки с квадратами 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.



© Фоткина Людмила Петровна

«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: Детям предлагается решать примеры путем смешивания красок например, «красный + желтый = оранжевый», «зеленый + желтый = синий».

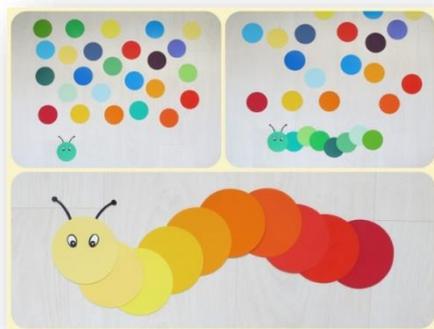


«Гусенички»

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).



«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 игры. Педагог предлагает детям рассмотреть панно, на котором котенок играет с клубками ниток, которые он разматал. 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 проявился интерес к работе, можно дать им возможность нарисовать много клубков, устроить соревнование: кто больше клубков нарисует.



© Юлия Лягуша Петровна

«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.



«СОБЕРИ МАТРЕШКЕ КРАСИВЫЙ НАРЯД»

© Юлия Лягуша Петровна

«Нарисуй теплую картинку»

Цель: уточнить с детьми понятия «теплые и холодные цвета»; продолжать учить составлять картинку по памяти, используя при раскрашивании теплую гамму.

Материал: 4 картинки с изображением несложных сюжетов, геометрические формы, встречающиеся на этих картинках, цветные карандаши, фломастеры, листы белой бумаги.

Ход игры: внимательно рассмотрев не раскрашенную картину-образец, по сигналу педагога перевернуть ее, изобразить на своем листе увиденный сюжет, раскрасить, придерживаясь теплой гаммы.

Игровые действия: изображение сюжета по памяти, дорисовка мелких деталей, использование нетрадиционных способов рисования для придания индивидуальности своей работе.

Творческие задания:

А) нарисуй «теплый» натюрморт;

Б) расскажи, что бывает оранжевым (розовым, красным, желтым);

В) раскрась одежду в теплые цвета. Какие овощи и фрукты бывают такого же цвета?

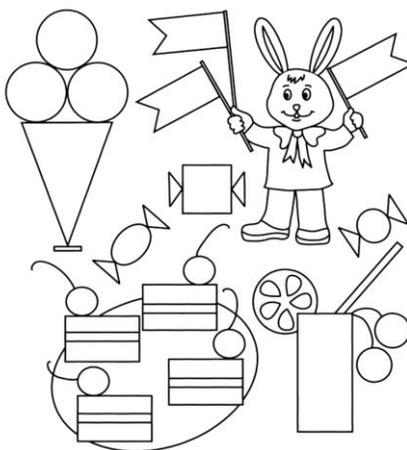
© Фокина Людмила Петровна

«Перевертыши»

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

Материал: Карандаши. Листы бумаги с изображением половинки предмета.

Ход игры: Педагог 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.



AaBaby.ru

© Фокина Людмила Петровна

«Портреты»

Цель: научить детей рисовать голову, используя шаблоны.

Материалы: лист бумаги с прорисованным овалом лица; картонные шаблоны бровей, глаз, носа, губ, ушей, причесок.

Ход игры: на листе выкладывают шаблонами голову, обводят, раскрашивают получившийся портрет.



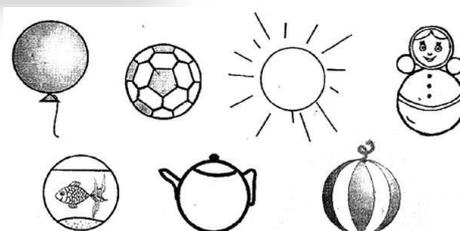
© Юлия Юлия Петрова

«Что это может быть?»

Цель: Развивать воображение.

Материал: Гуашь. Палитры.

Ход игры: Педагог предлагает детям нарисовать сладкое, круглое, ароматное, свежее, душистое, солёное, зелёное и т.д. Игру можно повторять неоднократно, используя каждый раз новый материал.



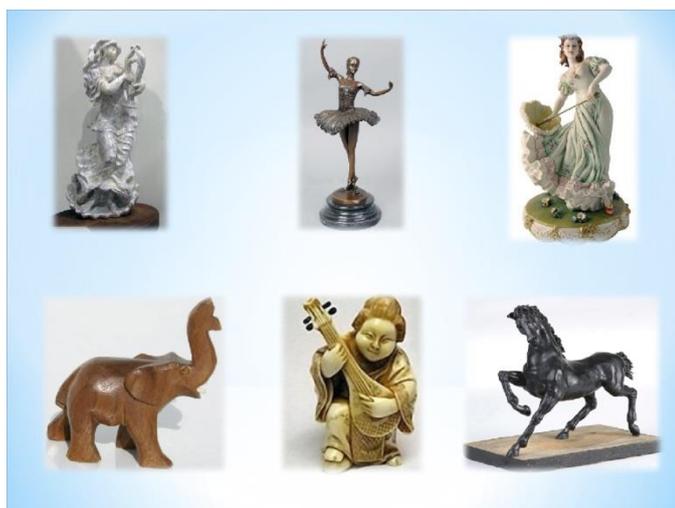
© Юлия Юлия Петрова

«Скульптура»

Цель: развивать художественное восприятие, умение анализировать предметы, находя общее и различие, закрепить знания жанре искусства «Скульптура»,

Материал: образцы скульптуры малой формы

Ход игры: анализируя скульптуру, объединять их в группы по схожести отдельных признаков (материал, цвет, отображение движения, принадлежность к группе животных, людей, предметов... и т. д.)



© Фокина Людмила Петровна

Картотека игр по художественно-эстетическому развитию в изобразительной деятельности в подготовительной группе



© Фокина Людмила Петровна

«Радуга»

Цель: закрепить знание основных цветов радуги, и учить образовывать радугу последовательными цветами.

Ход игры: дети делятся на группы по количеству цветов радуги. Каждому ребенку цепляется на одежду лента одного из цветов радуги. Воспитатель объясняет, что все они вместе -радуга, а каждый отдельно – капелька воды. Играет резвая музыка дождя - капельки бегают и играют. Музыка изменяется - выходит солнышко - полосы радуги собираются вместе,выстраиваясь за цветами в радугу. В игре принимает участие каждая группа детей по очереди.



«Волшебный пейзаж»

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.



depositphotos

Image ID: 193617652 www.depositphotos.com

«Найди картины, написанные теплыми и холодными красками»

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

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

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



«Подбери краски, которые использовал художник в своей картине»

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

Материал: картинки с изображением пейзажа, цветные полоски.

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

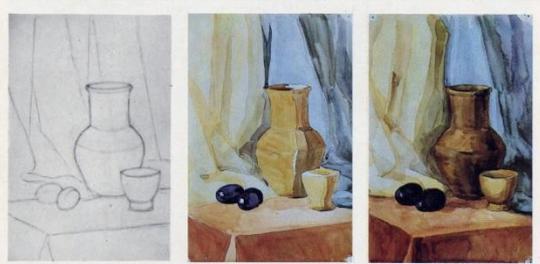


«Узнай натюрморт по модели»

Цель: закрепить представления детей о композиции, учить детей выделять форму предметов.

Материал: репродукции картин с натюрмортом, модели (схемы) натюрмортов.

Ход игры: детям предлагается к натюрмарту подобрать подходящую схему.



«Определи и найди жанр портрета(натюрморта, пейзажа)»

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

Материал: репродукции картин.

Ход 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.



«Художественный салон»

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

Материал: репродукции картин.

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

Картина «продаётся» в том случае, если ребёнок сумел рассказать:

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

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

«Составь натюрморт»

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

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

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



«Найди ошибку»

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

Материал: репродукции картины.

Ход 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 (ошибочное описание композиционного центра). В произведении передан покой и тихая радость. Для этого художник использует яркие, сочные краски: жёлтую, зелёную, синюю, красную».

«Смотри внимательно»

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

Материал: репродукция картины.

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



«Из чего состоит пейзаж»

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

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

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



«Части суток»

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

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

Ход игры:

Рассмотреть различные репродукции картин, определив, какое время суток изобразил художник. Обосновать свой выбор коротким описательным рассказом, подчеркнуть значение цвета в произведении.

Можно использовать в игре художественные тексты о частях суток:

Утро. Весенний лес хранит в секрете,

Что он увидел на рассвете,

Как ландыш держит на весу

В стеклянных чашечках росу.

День. День работал целый день –

Передал много дел;

И жалел под вечер,

Что заняться нечем.

Вечер. Постукивает поезд вдалеке,

Плеснула рыба в и в небе, и в воде.

На земле – ни огонька нигде.

Звери и букашки спать легли.

Тишина от неба до земли.

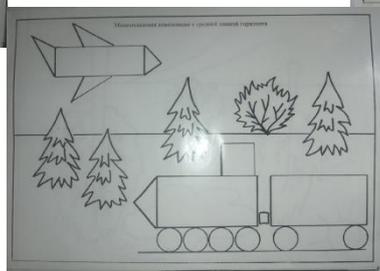
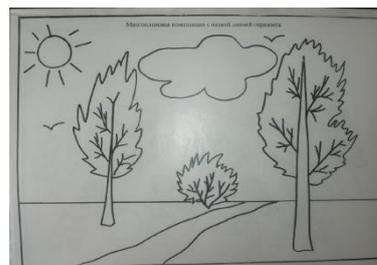
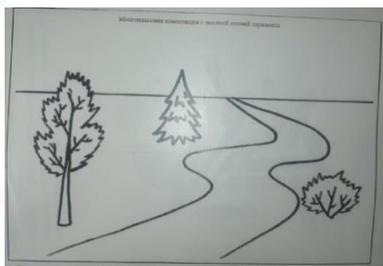


«Перспектива»

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)

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



«Узнай по профилю»

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

Материал: силуэты профилей персонажей различных сказок.

Ход игры: воспитатель показывает детям силуэт портрета сказочного персонажа, дети по определённым признакам пытаются узнать, кто на нем изображён.



«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»

Ход 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»



«Подзорная труба»

Цель: учить дошкольников выделять объекты, изображённые на картине.

Материал: репродукция картины, альбомный лист.

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



«Похоже- непохоже»

Цель: учить детей сравнивать картины.

Материал: репродукции картин.

Ход игры: взрослый или ребёнок выбирает две картины. Ребята по очереди называют замеченные сходства и различия. Вначале сравнивают по контрасту – настроению, цвету, композиции, выделяя лишь один признак. Когда дети научатся определять один контрастный признак, при сравнении двух картин они могут назвать различные отличительные признаки – по цвету, расположению, освещённости, динамике.



Мозаика «Собери картину»

Цель: собрать картину из разрезанных частей, учить детей рассматривать детали картины.

Материал: репродукции картин и эти же картины, разрезанные на части.

Ход игры: собрать картину из разрезанных частей по образцу (или без него).



«Волшебное окошечко»

Цель: учить детей сосредотачивать своё внимание на выразительности одной части портрета (жанровой картины), что усиливает восприятие ребёнка и помогает ему установить взаимосвязь между частью и целым в картине.

Материал: репродукция картины.

Ход игры: картина закрывается листом бумаги с окошечками, которые открываются на нужных воспитателю частях картины. Таким образом воспитатель поочерёдно открывает части картины и рассматривает их вместе с детьми.

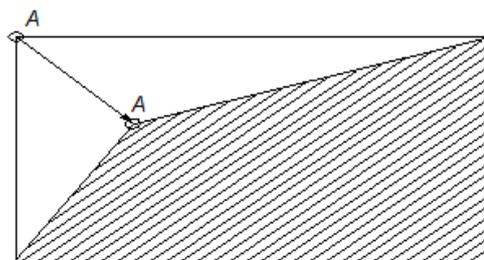
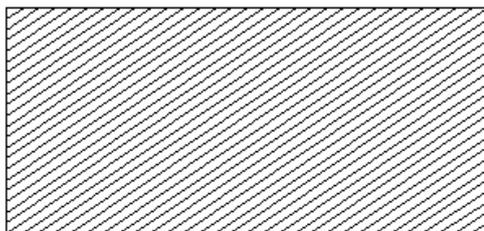


«Объемная штриховка»

Цель: Развивать графические навыки рисования.

Материал: Бумага. Простые графитные карандаши.

Ход игры: В центре листа бумаги ставится точка и от нее рисуются три луча: вертикальный, горизонтальный, по диагонали. Промежутки между лучами штрихуются в направлении основного луча. Дети убеждаются: с помощью штриховки можно получить объемное изображение.



«Любопытная змейка»

Цель: Развивать графические навыки рисования.

Материал: Бумага. Простые графитные карандаши, зеленые карандаши.

Ход игры: Педагог предлагает детям на листе бумаги дорогу (две параллельные линии) по ее краям – деревья (зелеными точками). А вот и любопытная змейка: ей кажется, что за каждым деревом ее ждет что-то интересное (она оползает дерево с одной стороны дороги, потом дерево с другой ее стороны и т.д., не пропуская ни одного)

«Убери лишнюю»

Цель: Уточнить представления детей о натюрморте.

Материал: Репродукции картин: три натюрморта, один или два пейзажа.

Ход игры: Педагог предлагает детям посмотреть внимательно на картины и отложить в сторону пейзаж. Результаты обсуждаются с детьми.

Найди лишнее



«Реставратор»

Цель: закрепление знаний элементов дымковской росписи.

Ход игры: воспитатель предлагает детям восстановить «разбившуюся» игрушку. Задача каждого реставратора определить, какой фрагмент росписи утрачен, и нарисовать его.



«Замок»

Цель: Развивать чувства формы.

Материал: Картинки с изображением разных замков. Бумага. Фломастеры.

Ход игры: Педагог предлагает ребенку рассмотреть картинку, и назвать из каких фигур состоит изображенный на картинке замок. Раскрасить картинку.



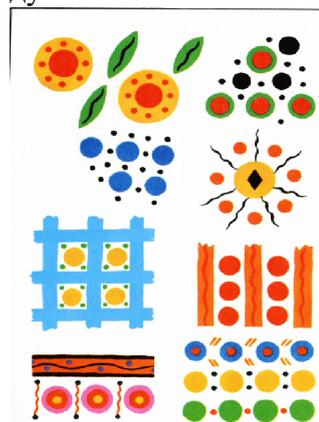
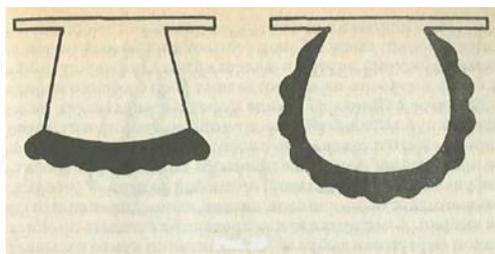
«Укрась фартук»

Цель: Учить составлять декоративные композиции - располагать элементы, подбирая их по цвету, на силуэтах фартука стиле дымковского промысла, развивать чувство симметрии, ритма, наблюдательность, творчество.

Материал: Плоскостные изображения фартуков; элементы росписи, вырезанные по контуру; образцы украшенных узоров силуэтов.

Игровые правила: Составить на выбранном силуэте из отдельных элементов узор в соответствии с правилами и традициями данной росписи (принцип передвижной аппликации)

Ход игры: В игре может принять участие один ребенок или группа. Силуэты предметов, которые следует украсить, играющие выбирают по желанию. Выбрав нужное количество элементов, составляют узор. Работу игрок может выполнять, копируя узор образцов или придумывая свою композицию.



«Цветные капельки»

Цель: учить детей выделять и называть цвета, входящие в цветовую гамму народной росписи.

Материал: Хохломская посуда, гжельская посуда, дымковские игрушки, городецкие доски.

Ход игры: перед детьми выставлены гжельские, городецкие и хохломские изделия, затем педагог называет промыслы и просит детей внимательно рассмотреть изделия. Педагог поочередно называет различные цвета. Дети должны определить, какие цвета входят в гжельскую, городецкую и хохломскую роспись. Побеждает тот, кто получит больше фишек (фишка даётся за правильный ответ)



«Подбери иллюстрации к ее художнику-графику»

Цель: формировать умение соотносить иллюстрации определенного художника с его фотографией; учить выделять выразительные средства, характерные для изобразительной манеры каждого художника- иллюстратора: цвет, фон, изображение животных, персонажей, их одежды; закрепить знания о художниках-иллюстраторах:

- Владимире Григорьевиче Сутееве,
- Юрии Алексеевиче Васнецове,
- Иване Яковлевиче Билибине,
- Евгении Ивановиче Чарушине,
- Борисе Александровиче Дехтерёве,



«Четвёртый лишний»

Цель: формировать умение выделять выразительные средства, характерные для изобразительной манеры каждого художника-иллюстратора: цвет, фон, изображение животных, персонажей, их одежды; закрепить знания о художниках-иллюстраторах Ю. Васнецове, И. Билибине, Е. Рачеве, Е. Чарушине, В. Сутееве, В. Назаруке, О. Горбушине, В. Вторенко; развивать логическое мышление, внимание, зрительное восприятие, память.

Оборудование: карточки с изображением иллюстраций художников Ю. Васнецова, И. Билибина, Е. Рачева, Е. Чарушина, В. Сутеева, В. Назарука, О. Горбушина, В. Вторенко.

Ход игры. Показать детям карточку, на которой размещены 3 иллюстрации одного художника-иллюстратора, а 1 другого художника. Предложить детям выбрать лишнюю.



«Где картина, где скульптура?»

Цель: закреплять знание о скульптуре как виде искусства; Развивать зрительную культуру, художественное мышление; Развивать эстетическое воображение; Развивать эстетическое восприятие;

Описание игры: Подобрать несколько парных репродукций. В каждой паре должно быть изображение одинаковых объектов, только в одном случае – это живописное полотно, в другом – скульптура (например, девушка; дерево; лошадь). Попросить детей подобрать соответствующие пары.



«Дострой дом».

Цель: Учить передавать симметричное строение дома, ориентируясь на его половину, замечать различия в деталях (форма и величина окон, дверей и др.).

Материал: Карточки с изображением половинок домов разной архитектуры и цвета, стенные блоки с окнами или дверьми разной формы и величины, и половинки крыш.

Карточки с контурным изображением целых домов и свободные карточки такой же величины, разделенные линией пополам.

Ход: На поднос кладутся стенные блоки для всех домов и половинки крыш.

Каждому ребенку дают картинку с изображением одной половины дома, а другая изображена контурно (все дома разной архитектуры). Нужно самостоятельно собрать вторую половину дома.

«Архитектура нашего города».

Цель: закрепить знания детей об архитектуре города.

Материал: фотографии исторических мест и зданий города; “мозаика” этих же фотографий; иллюстрации достопримечательностей других городов.

Ход: Детям предлагается рассмотреть иллюстрации с достопримечательностями города и отметить отличительные особенности. Дети по контурному шаблону при помощи шаблона – образца, собирают из мозаики выбранную достопримечательность города.

© Светлана Игоревна Петрова

«Почини здание»

Цель: формировать у детей представления о зданиях нашего города, об их разнообразии; развивать у детей зрительное внимание, логическое мышление и речь- доказательство; воспитывать любознательность у дошкольников.

Ход: Детям предлагаются карточки, где недостает части здания и карточки с недостающими элементами, задача подобрать нужную часть.



© Светлана Игоревна Петрова

«Узнай на ощупь».

Цель: конкретизировать представления детей о разнообразии архитектурных объектов; формировать представление о преимуществах материала и о том, чем обусловлено строительство дома из данного материала.

Ход: Дети при помощи тактильного восприятия определяют, какой материал находится в мешочке (песок, глина, цемент, щебень и т. д.). Воспитатель побуждает описывать результаты непосредственного восприятия – не просто назвать материал, а использовать словесную конструкцию: «я чувствую...»



© Юлия Ларина Петрова

«Откуда деталь?»

Цель: развивать эстетическое восприятие, зрительную культуру, художественное мышление, учить анализировать объект изображения, создавать ситуацию успеха, атмосферу радости и добра.

Описание игры: предложить ребёнку несколько карточек с простыми знакомыми деталями с картин (например, яблоко, зеленый лист, зонт, корова и т.д.), попросить рассмотреть несколько репродукций, сопоставить части с эталоном, положить перед ребенком несколько репродукций, на которых изображены эти предметы. Предложите определить, к какой картине относится деталь.



© Юлия Ларина Петрова

«Восстанови картину»

Цель: развивать эстетическое восприятие, учить анализировать объект изображения, упражнять в составлении одного целого из определенных деталей, обобщать знание детей о живописи и жанрах

Карточка-фон для составления картины, вырезанные элементы (детали) картины, карточка-эталон с цветовой палитрой

Описание игры: предложить восстановить картину известного художника из деталей, которых больше чем в оригинале и они разного размера, но есть и те, из которые заимствованы из других картин, не относящихся к оригиналу. Сравнить результат с репродукцией.



© Фотина Людмила Петровна

«Найди отличия»

Цель: Развивать внимание, память, концентрацию, эстетический вкус. На двух одинаковых на первый взгляд картинках нужно найти отличия.



© Фотина Людмила Петровна

«Инструменты художников»

Цель: учить различать инструменты, необходимые в работе художникам – графикам и художникам – живописцам.

Материал: репродукции картин и карточки с инструментами.

