

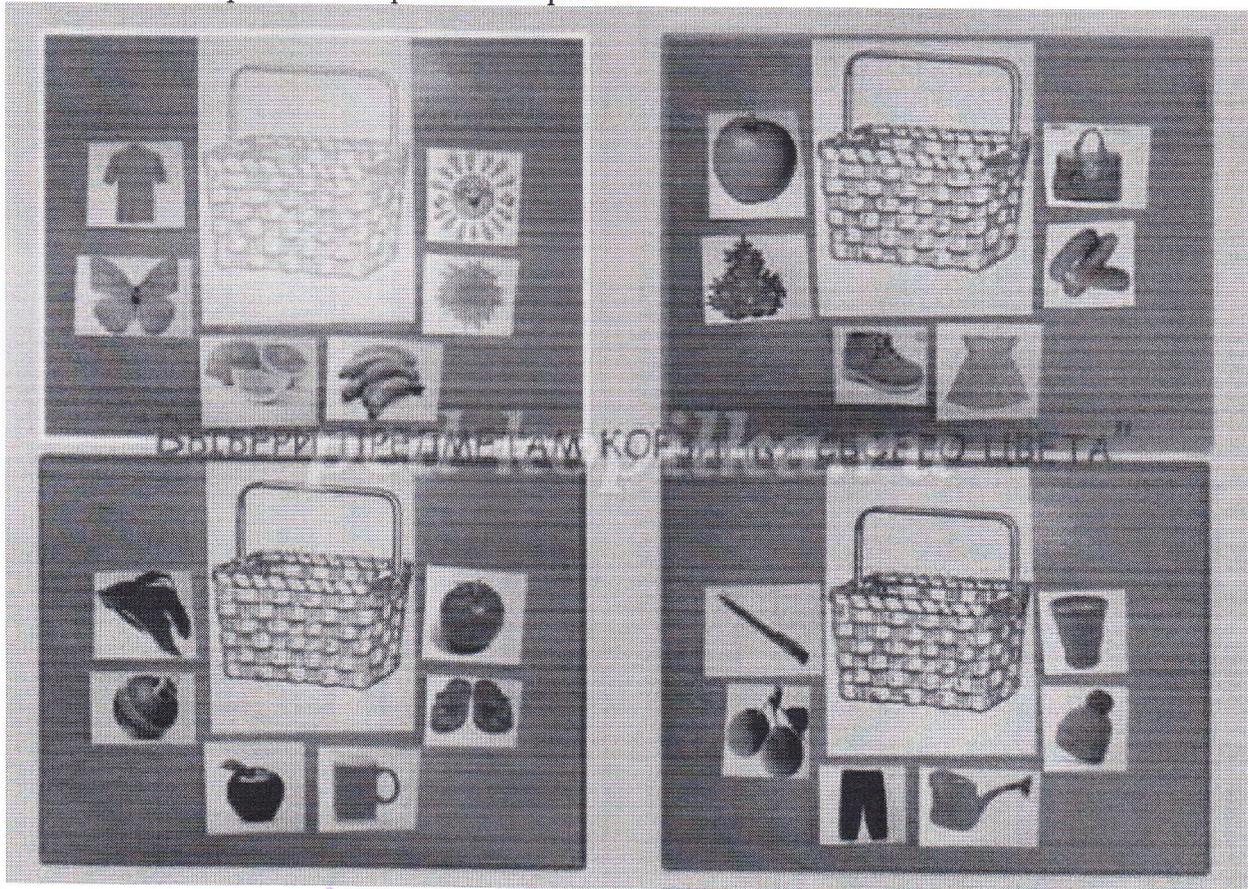
## Комплекс дидактических игр, направленных на ознакомление старших дошкольников с народно-декоративным творчеством.

### 1. Игра «Цветные корзинки»

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

Цель игры: игра направлена 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.



### 2. Игра «Морское дно»

Цель игры: 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.

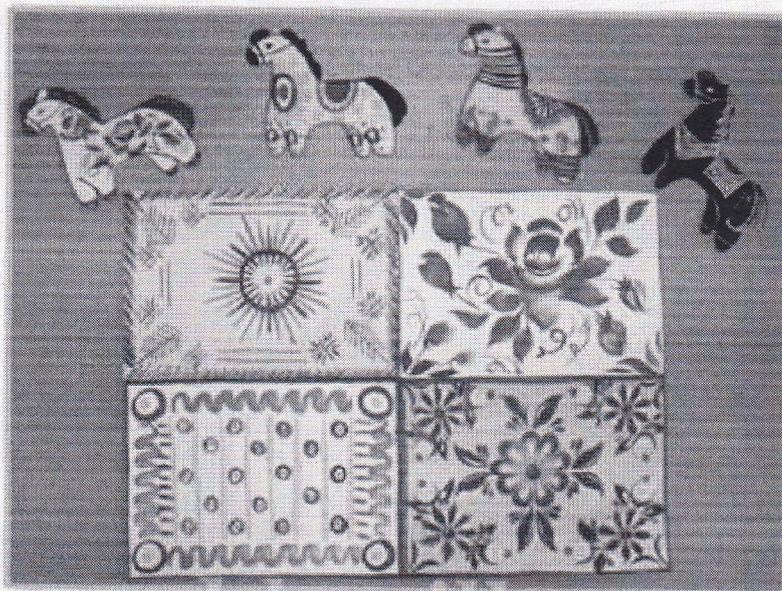


### 3. Игра «Кони расписные»

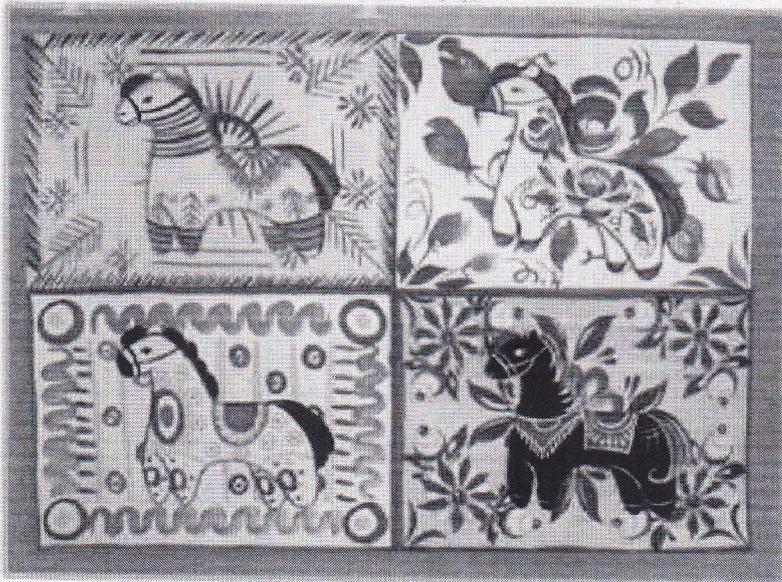
При закреплении знаний народных росписей или при проведении мониторинга в старшей и подготовительной группах можно использовать вот такую не сложную игру.

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.



"Выбери полянку для лошадки"



#### 4. 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 игры: 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).



5

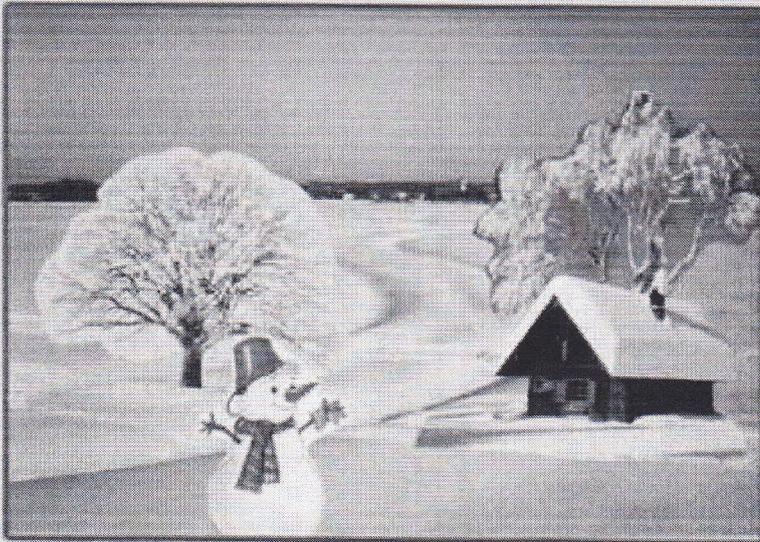
. Игра «Собери пейзаж»

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



ВЫБЕРИ ПОДХОДЯЩИЕ ДЕТАЛИ ДЛЯ ПЕЙЗАЖА





#### 6. Игра «Разложи и сосчитай матрешек»

Цель игры: 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.



7. Игра «Матрёшкин сарафан»

Цель игры: 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"

### «Разрезные картинки»

Дидактическая задача. Закрепить знания о выразительных средствах, применяемых в разных промыслах, упражнять в составлении целой картинки и 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 (можно подготовить варианты разрезных изделий, поделив их на четыре-восемь частей различной геометрической формы).

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.

### «Цветные капельки»

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

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 дается за правильный ответ).

### «Третий лишний»

Цель: учить детей выделять из трёх глиняных игрушек одну лишнюю, принадлежащую к другому промыслу.

Ход игры: детям предлагается поочередно несколько вариантов сочетания игрушек: две дымковские игрушки и одна филимоновская; две филимоновские игрушки и одна каргопольская; две каргопольские игрушки и одна дымковская. Ребёнок должен сказать, какие две игрушки принадлежат одному промыслу, а какая игрушка лишняя. Попросите ребёнка прокомментировать свой ответ. Спросите, как называются эти игрушки. В случае затруднения педагог называет народные игрушки — дымковская, филимоновская и каргопольская.

### «Найди лишнее»

Дидактическая задача. Учить находить предметы определенного промысла среди предложенных: развивать внимание, наблюдательность, речь- доказательство.

Материал. Три-четыре 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 четыре-пять 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.

«Художественный салон»

Дидактическая задача. Учить устно описывать выбранный предмет, развивать сосредоточенность, речь-описание.

Материал. Различные предметы народных промыслов или их изображения, фотографии.

Игровые правила. Точно описать предмет, который игрок хочет «купить».

Ход игры. Предметы «Художественного салона» выставлены на стеллажах. Выбирается «продавец». Остальные играющие - «покупатели». Они выбирают предмет покупки и точно описывают его «продавцу». «Продавец» может задавать вопросы, например: «Как украшен край изделия? Какой там цветок?». Когда «продавец» определит, что это за предмет, он продает его. Игра продолжается. «Продавец» и «покупатель» меняются ролями.

«Что изменилось?»

Дидактическая задача. Закреплять представление о какой-либо росписи, развивать наблюдательность, внимание, память и быстроту реакций, 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 или убирает какой-либо. Задача играющих: угадать, что изменилось. Если задача решена, выбирается другой ведущий, игра продолжается.

« Лотос »

Дидактическая задача. Та же, что в игре «Домино».

Материал. Большие карты с изображением предметов, украшенных какой-либо

росписью. По краям карт до шести клеток с изображением элементов данной росписи. Карточки с вариантами элементов узора, отличающихся цветом, деталями.

Игровые правила. Игроки подбирают карточки в соответствии с рисунком на больших картах. Внимательно следят за ходом игры, не пропуская элементы своей карты. Выигрывает тот, кто первым закроет все элементы на своей карте. Код игры. Принимают участие от двух и более детей. Ведущий раздает каждому по одной большой карте, маленькие перемешивает. Затем, вынимая по одной маленькой карточке, ведущий спрашивает, что за элемент на ней изображен и кому нужна такая карточка.

«Найди пару»

Дидактическая задача. Та же, что в игре «Домино».

Материал. Прямоугольные карточки, разделенные на две клетки: одна с элементами узора, другая - пустая. Карточки с вариантами элементов узора, образующие пары с рисунками на полосках.

Игровые правила. Игроки подбирают карточки в соответствии с рисунком на больших картах. Выигрывает тот, кто первым подберет пары всех элементов на своих карточках.

Ход игры. Принимают участие от двух и более детей. Ведущий раздает каждому одинаковое количество двойных карт, маленькие перемешиваются в центре стола. По команде ведущего играющие подбирают пару элементам на своих карточках.

«Составь узор»

Дидактическая задача. 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 (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.

«Дымковская мозаика»

Дидактическая задача: Уточнить и закрепить представление об элементах дымковской росписи, развивать память, композиционные умения. Воспитывать желание создавать оригинальные дымковские игрушки.

Материал: плоскостные изображения различных дымковских игрушек, набор мелких плоскостных элементов дымковских узоров.

Ход игры : Предложить детям создать свою собственную дымковскую игрушку.

«Узнай элементы узора»

Дидактическая задача. 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 несколько маленьких, внимательно рассмотрев их, играющие выбирают те элементы, которые встречаются в узоре, и выкладывают их в пустые окошки. Ведущий следит за правильностью выполнения задания.

#### «Домино»

Дидактическая задача. Закрепить представление об основных элементах какой-либо росписи, научить различать и сравнивать их между собой, правильно называть, пользуясь названиями, придуманными мастерами промысла, развивать наблюдательность, внимание, быстроту реакции, вызвать интерес к росписи.

Материал. Карточки прямоугольной формы, разделенные на две части. На каждой из них изображен элемент узора; варианты отличаются цветом, деталями.

Игровые правила. Игроки выкладывают карточки, чтобы изображение какого-либо элемента точно соответствовало такому же изображению другой карточки. Выигрывает тот, кто первым выложит все свои карточки. За ход можно выложить только одну карточку.

Ход игры. Принимают участие от двух и более детей. Все карточки выкладываются в центр стола рисунками вниз - это «базар». Каждый игрок набирает определенное количество карточек, о чем договариваются до начала игры. Первым делает ход тот, у кого есть карточка-дуплет. Следующий игрок находит у себя карточку с таким же элементом и кладет ее к первой. Если нет нужной, игрок пользуется «базаром». Если «базар» пуст - пропускает ход. Выигрывает тот, кто раньше других освободится от карточек.

#### «Красота дымковского орнамента»

Цель: дать понятие соответствия узоров размеру и форме украшаемой поверхности.

Ход игры: у детей листы бумаги «мониторы компьютеров» - расчерченные по типу математического коврика для блоков Дьенеша, фломастеры.

— Ребята, давайте изобразим дымковский узор на наших компьютерах. Будьте внимательны! Включите мониторы. Вертикальная строка обозначает цвета, которые используются в дымковской росписи. Назовите их и нарисуйте в первую вертикальную строку. А теперь посмотрим, какие элементы используют художники Дымкова. Нарисуйте их в верхней горизонтальной графе таблицы. Осталось нашему компьютеру воспроизвести все варианты цветных элементов.

### «Составь хохломской узор»

Цель: Закрепить умение детей составлять хохломские узоры способом аппликации. Закреплять название элементов росписи («осочки», «травинки», «трилистики», «капельки», «криуль»). Поддерживать интерес к хохломскому промыслу.

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

### «Реставратор»

Цель: закрепление знаний элементов гжельской, хохломской росписи.

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

### «Найди силуэту пару»

Цель: учить подбирать силуэту его изображение, учитывая узор и форму предмета.

Ход игры: воспитатель предлагает детям выставку дымковских игрушек или картинок и предлагает ребёнку тот или иной силуэт, предлагая подобрать к нему игрушки или, его цветное изображение.

### «Угадайка»

Цель: закреплять представления об особенностях народного промысла.

Ход игры: воспитатель предлагает поиграть в «угадайку». Дети должны выбрать из предложенных предметов, среди которых много изделий разных промыслов или современной посуды, произведения гжельских мастеров ( или хохломских... ). И ответят почему они выбрали это изделие .

### «Угадай и расскажи»

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

Ход игры :Ведущий показывает силуэт изделия народного творчества, а ребёнок подбирает предмет и объясняет почему он её выбрал.

### «Декоративные пазлы»

Цель: закрепить знания детей о народных художественных промыслах; находить нужный промысел среди других и обосновать свой выбор. Развивать мелкую моторику рук.

Ход игры :Детям предлагают собрать пазлы ,подбирая их колориту, композиции, элементам узора.

«Откуда эта птица»

Цель: закреплять знания детей о видах народных художественных промыслах, знание стилевых особенностей, элементов, цветовой гаммы той или иной росписи.

Материал: декоративное изображение птиц.

Ход игры: Предложить детям для рассматривания картинку, определить и назвать ,в манере какой народно-декоративной росписи изображена каждая птица.

«Узнай по силуэту»

Цель: Совершенствовать умение детей различать игрушки дымковских и филимоновских мастеров. Развивать восприятие, внимание.

Материал : изображения силуэтов дымковских и филимоновских мастеров.

Ход игры: Предложить детям определить к какому типу игрушек относится то или иное изображение, и составить из них пары( людей, коней, петухов): слева -дымковские , справа- филимоновские.

### Дидактическая игра "Придумай портрет" Для детей 5-7 лет.

**Цель игры:** закреплять навыки детей в изображении портрета, создании выразительного образа. Развивать способность детей определять эмоциональное состояние человека по схематическим изображениям. Развитие мелкой моторики.

**Дидактический материал:** карточки-пиктограммы с графическим изображением эмоций человека: горя, гнева, страха, радости, удивления. Вырезанные овалы лица (15X15 см) с нарисованным носом, части лица: глаза, брови, рот, различные по форме и цвету прически (одинаковые наборы для каждого ребенка в конвертах), цветные фишки для оценки работы.

**Ход игры:** Воспитатель предлагает детям за определенное время (2-3 минуты) разложить на подносах перед собой части лица; первый, выполнивший задание, получает фишку. Затем воспитатель берет в руки карточку-пиктограмму и предлагает детям изобразить на портрете это состояние человека, объяснить, какое состояние они изобразили, почему они так считают. На выполнение этого задания отводится 3-4 минуты. Фишку получает тот ребенок, который правильно смог передать эмоциональное состояние, дополнительные фишки получают дети, которые смогли красочно рассказать об этом состоянии.

### Дидактическая игра "Узнай элементы узора".

**Дидактическая задача.** Уточнить и закрепить представления 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 вырезаны 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 несколько маленьких, внимательно рассмотрев их, играющие выбирают те элементы, которые встречаются в узоре, и выкладывают их в пустые окошки. Ведущий следит за правильностью выполнения задания.

**Варианты.** Игрокам выдают большие карты, у ведущего – маленькие. Он показывает карточки по одной. У кого из игроков найдется такой элемент в узоре на большой карте, забирает его себе. Выигрывает тот, кто быстрее соберет все элементы своего узора. Игрокам выдают большие карты, маленькие – у ведущего. Чтобы получить нужную карточку игрок должен описать ее, например: "Мне нужна карточка на красном фоне, на которой есть черная смородинка". Если задание он выполнил точно и правильно, ведущий выдает ему карточку. Если в описании допустил ошибки пропускает ход. До начала игры воспитатель составляет комплект из трех – четырех карточек, элементы которого соответствуют узору одного из изделий. Большие карты перемешиваются. Игроки получают по одному двум приборам. Их задача: к имеющемуся набору элементу подобрать карту с изделием. Выигрывает тот кто выполнил задание.