

## Дидактические игры и упражнения на занятиях по нетрадиционному рисованию

### «УДИВИТЕЛЬНАЯ ЛАДОНЬ»

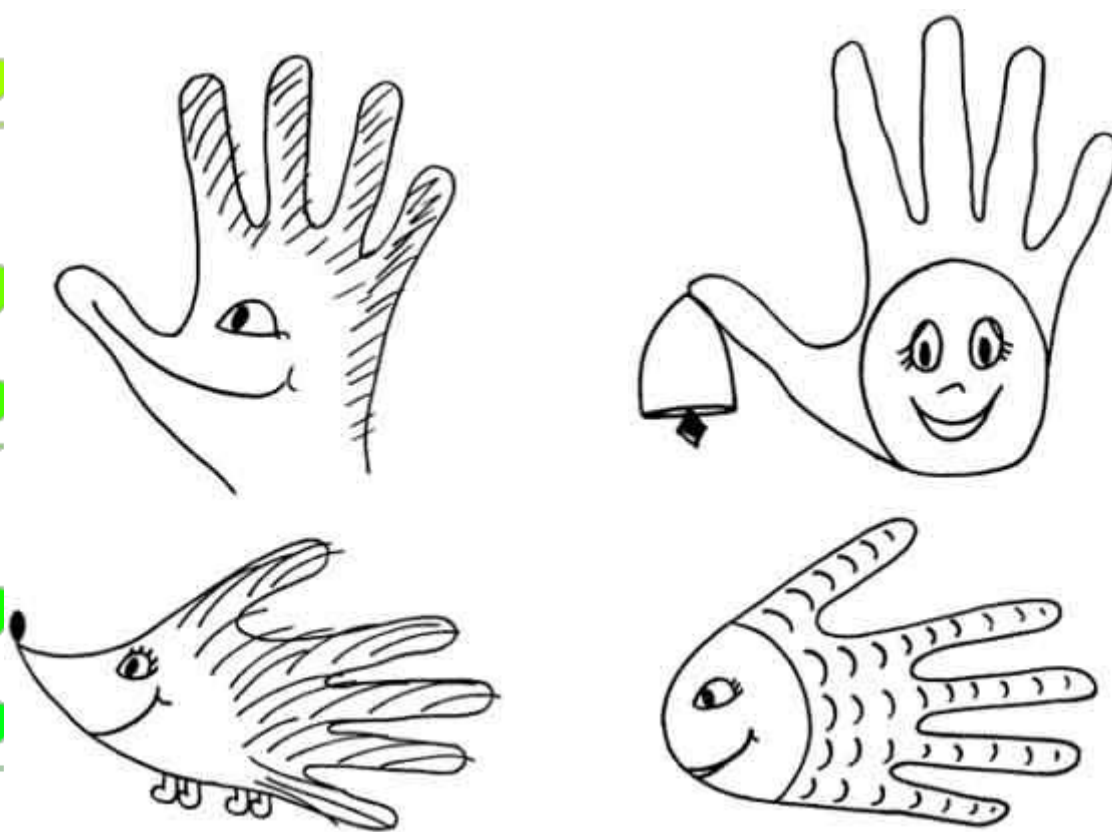
*Цель игры:* развитие воображения, образного мышления, изобразительных навыков, художественного вкуса.

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

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

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

*Например:*



### «РАДУГА»

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

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

### «ЧЁРНОЕ БЕЛОЕ»

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

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

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

### «РАЗНОЦВЕТНОЕ ДОМИНО»

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

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

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

## «ВЕСЁЛЫЕ ОБЕЗЬЯНКИ»

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

*Оборудование:* маски обезьянок для каждого участника, 2 мяча, 2 обруча, 2 гимнастические палки.

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

## "«ВОЛШЕБНЫЙ КРУГ»(ЦВЕТОВОЙ КРУГ)

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

*Игровой материал:* круг, вырезанный из фанеры, диаметром 50 см, разделенный на 7 секторов, окрашенных в основные и составные цвета. В центре круга расположена стрелка, которую вращают рукой. Карточки с изображением пейзажей, натюрмортов, портретов для каждого играющего (10X10), круг красного цвета, диаметром 6 см, квадрат зеленого цвета (6X6) для каждого играющего, призовые фишки.

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

### «ПОДВОДНЫЙ МИР»

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

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

### «ПРИДУМАЙ ПЕЙЗАЖ»

В игре могут принимать участие от 3-6 детей.

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

### «ПОДБЕРИ ИЗОБРАЖЕНИЕ К ИГРУШКЕ»

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


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

### «КТО БОЛЬШЕ И БЫСТРЕЕ НАРИСУЕТ КРУЖОЧКИ»

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

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

*Ход занятия:* Педагог предлагает рассмотреть трафареты, выделить большие и маленькие круги, показывает, как накладывать трафарет, как обводить. Можно предложить детям раскрасить круги, не снимая трафарета, закрашивание вести круговыми движениями, так, как рисуют клубочки ниток. Можно показать детям



преобразование кругов в мячи путем деления круга двумя линиями: одна рисуется – слева - направо, а другая рисуется - справа – налево.

### **«КАКАЯ!, КАКОЕ! КАКОЙ!»**

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

### **«НА ЧТО ПОХОЖЕ»**

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

### **«СОБЕРИ УЗОР»**

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

### **«ПРЕВРАЩАЛОЧКИ»**

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

### **«КАМУШКИ НА БЕРЕГУ»**

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

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

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

### **«ВЕСЁЛЫЙ ГНОМ»**

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

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

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

### **«НА ЧТО ЭТО ПОХОЖЕ»**

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

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

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

### **«ЧУДЕСНЫЙ ЛЕС»**

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

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

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

### **«ПЕРЕВЁРТЫШИ»**

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

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

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