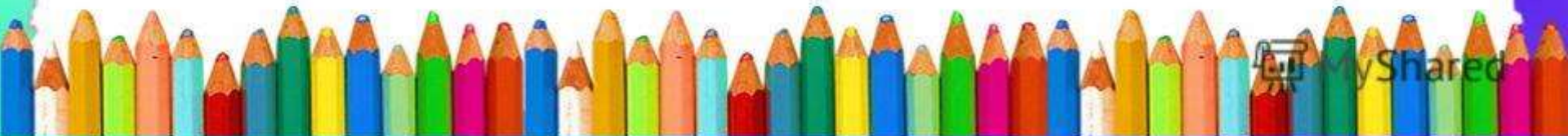


**«Картотека
дидактических игр по
нетрадиционному
рисованию»**

Воспитатель: Филиппова Т.А.





"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.

Оборудование: 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.





«НАРОДНЫЙ КОСТЮМ»

Цель игры: приобщать детей к прошлому национальной культуры. Закреплять знания об особенностях народного костюма: головные уборы, элементы одежды. Развивать общие познавательские способности: - умение описывать предметы одежды, высказывать предположения;

- сравнивать свой образ с людьми, жившими ранее;
- классифицировать предметы костюма в зависимости от положения людей в обществе (простые крестьяне, духовенство, знать, воины).

Развивать эстетический вкус, воспитывать чувство гордости за русский народ.

Активизация словаря детей: "веночек", "шаровары", "свитка" и т. д.

Ход игры: Игра рассчитана на то, что дети знакомы со стихами Т. Г. Шевченко, украинскими народными сказками. Предварительная работа проводилась и по ознакомлению с творчеством художников-иллюстраторов, с картинами поэта и художника Шевченко.

Педагог читает отрывок из сказок и предлагает одеть героя в костюм, объяснить выбор костюма, название деталей костюма.

Вариант игры: детям предлагается сравнить костюмы героев народных сказок и героев зарубежных сказок.





«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.





«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. Если в игре участвуют только 2 или 3 человека, то на столе должны остаться 14 или 7 карточек, перевернутых цветами вниз. Они будут служить запасными для тех ребят, у которых во время игры не оказалось нужного цвета.

Для лучшего закрепления названия цветов желательно просить детей называть их, когда они выкладывают необходимую карточку на стол.





«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: 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



«ПЕРЕВЕРТЫШИ»

Цель игры: 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 картинки.

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 выполняют задание – взять карточки с другой фигуркой.

