

## *Карточка дидактических игр по рисованию для детей старшего дошкольного возраста.*

*1. Игры, способствующие развитию композиционных умений, начиная от равномерного расположения предметов на листе бумаги в рисовании и аппликации с осознанным сочетанием предметов по форме, цвету и величине.*

### *1. «Художники» / «Перспектива»*

Цель: формировать у детей начальные композиционные умения.

Игровая задача: «нарисовать картину» (разместить предложенные картинки на «лужайке»); вариант: поместить картинки на конкретное место по предложению воспитателя.

### *2. «Собери пейзаж и натюрморт»*

«На примере пейзаж и натюрморта удобно развивать и чувство композиции»

Цель игры: формировать навыки композиционного мышления, закреплять знания понятия «пейзаж» и «натюрморт», развивать наблюдательность и память.


Ход игры: ребенку предлагается из набора картинок составить пейзаж и натюрморт подобрать предметы, построить правильную композицию.

### *3. «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. Развивать наблюдательность детей, творческую фантазию.

Ход игры: ребенку предлагается из набора картинок составить пейзаж определенного сезона зима, весна, осень или зима, ребенок должен соответствующие именно этому времени года, построить правильную композицию.



## 2. Игры, способствующие развитию графических навыков, пониманию конструктивных особенностей формы

*Играя в эти игры, дети развивают пространственное воображение, учатся узнавать предмет по его отдельным свойствам и частям.*

Например: «Собери фигуру по картинке», «Формы», «На что это похоже», «Узнай предмет по силуэту».

### 1. Собери фигуру по картинке.

Воспитатель говорит детям, что они будут собирать разные фигуры. Показывает одну из картинок, например собачку, и предлагает собрать такую же собачку из деталей. Дети создают предложенный образ и сверяют, соответствует ли он заданной схеме. Затем можно предложить другую картинку или раздать все схемы детям, чтобы они собирали фигуры и обменивались деталями.

*Усложнением игры может быть собирание фигуры по памяти или замена одной детали другой, подходящей в данном случае или придумывания своего животного из предложенных деталей.*

### 2. Дидактическая игра «На что это похоже?»

Цель: учить детей создавать в воображении образы на основе схематического изображения предметов.

**Игра** состоит из набора карточек с различными фигурками. На каждой карточке нарисована фигурка, которая может восприниматься как деталь или контурное изображение какого-либо предмета.

Взрослый предлагает детям **поиграть в игру**. Он им будет показывать картинку из набора и спрашивать детей, на что она **похожа**. Воспитатель стремится к тому, чтобы каждый ребёнок придумал что-то новое, что ещё не говорил никто из детей. Игру можно повторять неоднократно, используя каждый раз новый материал. Карточки заламинированны, поэтому можно раздать детям фломастеры и они самостоятельно дорисуют картинку.

### 3. Дидактическая игра «Найди предмет по силуэту»

Цель: Дать детям представление о тени. Формировать умение находить силуэты путем наложения.

Ведущий раздает детям карточки с заданными силуэтами. Предлагает детям рассмотреть их. Затем ведущий показывает одну из карточек с изображением. Дети должны найти, среди имеющихся у них карточек нужный силуэт. Если ребёнок правильно нашёл карточку, то он накладывает её на цветное изображение.

### ***3. Игры, развивающие у детей цветное восприятие, способствующие реализации живописных и колористических задач обучения.***

#### **1. Составь букет**

*Цель:*

1. Научить детей различать тёплые и холодные цвета, закрепить в активном словаре их названия
2. Закрепить в речи детей обобщающие слова: теплые, холодные (цвета) — и поупражнять в употреблении этих слов

*Игровой материал:*

1. 2 картинки. На каждой нарисована цветочная ваза. В вазах зелёные стебли. На концах стеблей наклеить кружки нейтрального цвета (серые, белые) из фланели или бархатной бумаги. На одной вазе узор теплого цвета, на другой — холодного.

2. Головки цветов, вырезанные из бумаги разного цвета: голубые, синие, фиолетовые (холодные тона); жёлтые, оранжевые, красные (тёплые тона). С обратной стороны цветки подклеить бархатной бумагой или фланелью.

*Ход игры*

Воспитатель показывает детям картинки с вазами и предлагает составить 2 букета: один из цветков тёплого цвета, который напоминает цвет огня. А другой — холодных тонов, которые похожи на цвет неба, воды, льдин. Педагог ставит фланелеграф, на котором в беспорядке прикрепляет головки цветков. Для выполнения упражнения он вызывает двух или четырёх детей. Дети находят нужные цветки и прикрепляют их на концы стеблей, потом рассказывают о своих букетах, например: «Я составил букет из красных, оранжевых и жёлтых цветков, Мой букет из цветков тёплых тонов» Или «Мой букет из цветков холодных тонов — голубых, синих и фиолетовых»

**2. «Палитра осени», «Палитра весны», «Времена года»** ребята подбирают цветовую гамму к определенному времени года и закрепляют знания о сезонных изменениях в природе.

### 3. Дидактическая игра «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 квадратиками разных цветов. Затем педагог говорит слово, например, берёза. Те из детей, которые имеют чёрные, белые и зелёные квадратики, поднимают их кверху.

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

### 4. Дидактическая игра «Смешай цвета»

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».

### 5 Дидактическая игра «Цветная гусеница»

*Цель:*

Развивать у детей умения различать и подбирать 4 оттенка одного цвета,

Игровой материал: на каждого ребенка карточки с силуэтным изображением **гусеницы**, кружочки из бумаги одного цвета, но разных оттенков:

Ход игры : Выложить все **оттенки синего**, красного, зеленого, желтого **цвета**.

Например: «У меня все предметы жёлтого цвета, но разных оттенков. Лимон — светло-жёлтый, подсолнух — ярко-жёлтый, груша — темно-желтая» Или: «У меня синие предметы, но разных оттенков. Самый темный синий цвет — это слива, самый яркий — василёк, самый светлый — колокольчик»

#### *4. Игры, закрепляющие знания о свойствах предмета: их цвете, форме, строении, величине.*

Например: в игре «Парные картинки» необходимо найти сходство и отличия предметов; играя в конструктор

##### *«Портреты»*

Цель: научить детей рисовать голову, используя шаблоны.

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

Действия детей: на листе выкладывают шаблонами голову, обводят, раскрашивают получившийся портрет

##### *«Собери матрешку»*

Цель: Развивать чувства формы.

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

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

#### *5. Игры, на развитие чувства ритма и симметрии.*

В этих играх дети учатся самостоятельно составлять узоры, принимая во внимание пространственные отношения между его элементами, соблюдать симметрию и ритм учили игры - «Выложи узор на коврике», «Продолжи орнамент», «Сложи узор из предложенных элементов».

##### *1. «Перевертыши»*

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 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.

##### *2. «Дорисуй предметы»*

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

Материалы: Шаблоны кувшинов, ваз и горшков, разрезанные по оси симметрии.



Задание: 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.

### 3. «Придумай узор»

Цель: формировать умение составлять узор по образцу, принимая во внимание пространственные отношения между элементами.

Игровая задача: разместить нужные элементы на салфетке (коврике, шарфе, сверяясь с образцом (по своему замыслу, по указанию воспитателя).  
Количество играющих: 2-3

## 6. Игры на закрепление знаний основных мотивов русских народных росписей

### 1. «Разрезные картинки»

Цель: Закрепить знания о выразительных средствах, применяемых в дымковской росписи, упражнять в составлении целой картинке, 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.

### 2. «Третий лишний»

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

Ход игры: детям предлагается поочерёдно несколько вариантов сочетания игрушек: две дымковские игрушки и одна хохломская ложка; две городецкие доски и одна дымковская игрушка; две дымковские игрушки и одна гжельская тарелка. Ребёнок должен сказать, какие два предмета принадлежат одному промыслу, а какой предмет лишний. Попросите ребёнка прокомментировать свой ответ. Спросите, как называются эти игрушки. В случае затруднения педагог называет народные игрушки — дымковская, гжельская и городецкая.



### 3. «Продолжи узор»

Цель: Закрепить умение детей рисовать дымковский узор по мотивам дымковской росписи.

Материал: Элементы дымковской росписи из бумаги.

Ход игры: Игроки выбирают карточки с рисунком. Продолжают рисование, используя начатые элементы росписи, подбирая цветовую гамму и заданный элемент.

### 4. «Городецкие узоры»

Дидактические задачи: закреплять умение детей составлять городецкие узоры, узнавать элементы росписи, запоминать порядок выполнения узора, самостоятельно подбирать цвет и оттенок для него. Развивать воображение, умение использовать полученные знания для составления композиции.

Материал: трафареты городецких изделий из бумаги желтого цвета (разделочные доски, блюда и др., набор элементов городецкой росписи (бумажные трафареты). Игровые правила: детям предлагается набор растительных элементов и фигуры коня и птицы. Они должны выложить на трафарете узор методом аппликации.

### 5. «Дымковская мозаика»

Цель: 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.

### 6. «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.

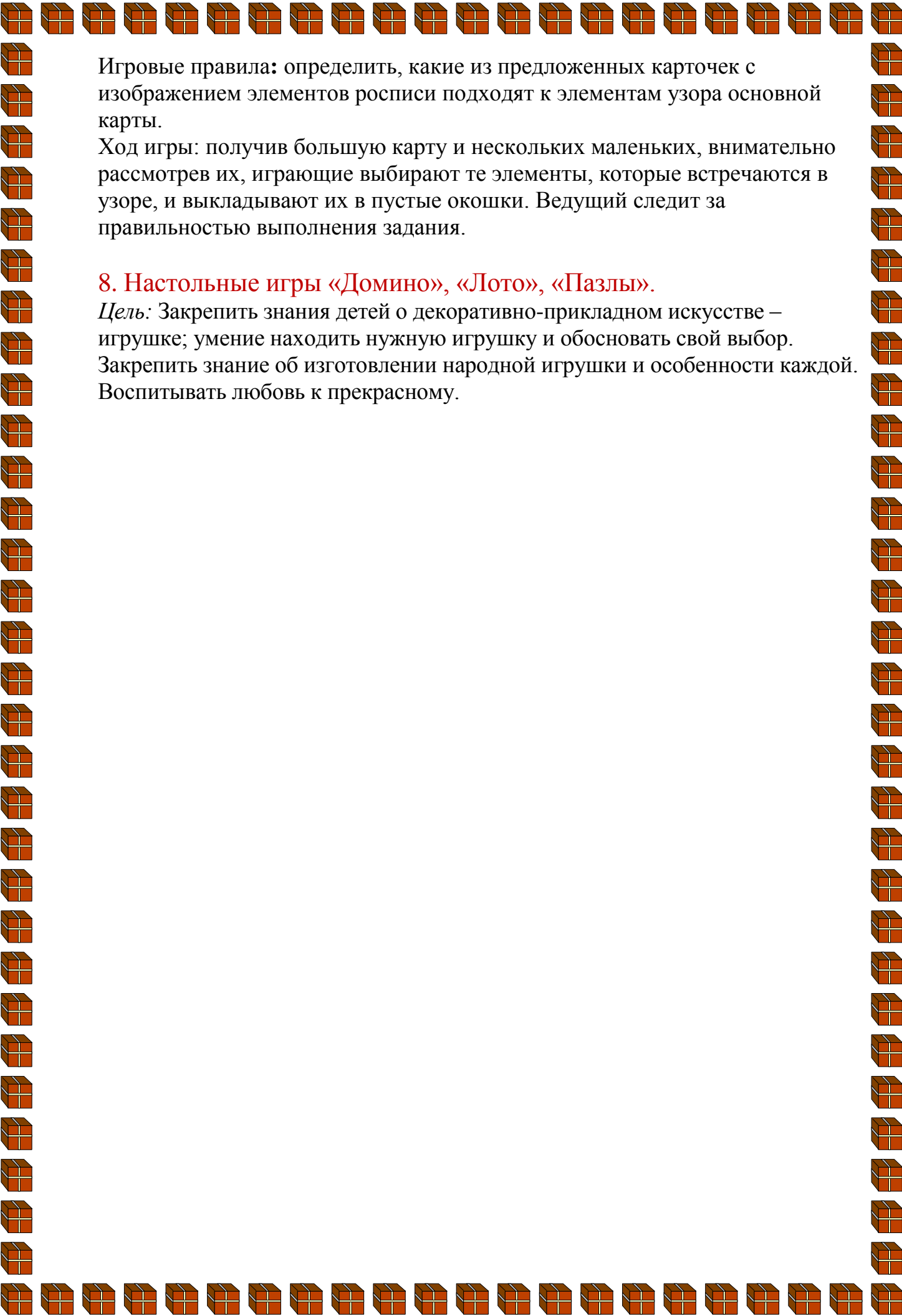
### 7. «Найди элемент композиции»

Цель: уточнить и закрепить представление об основных элементах какой-либо росписи, учить вычленять отдельные элементы узора, фигуры.

Развивать наблюдательность, внимание, память и быстроту реакции, вызвать интерес к росписи.

Материал: большие карты, украшенные какой-либо росписью, которых есть свободные окошки.

Маленькие карточки с отдельными элементами узора, среди которых варианты росписи или фигуры .



Игровые правила: определить, какие из предложенных карточек с изображением элементов росписи подходят к элементам узора основной карты.

Ход игры: получив большую карту и нескольких маленьких, внимательно рассмотрев их, играющие выбирают те элементы, которые встречаются в узоре, и выкладывают их в пустые окошки. Ведущий следит за правильностью выполнения задания.

### 8. Настольные игры «Домино», «Лото», «Пазлы».

*Цель:* Закрепить знания детей о декоративно-прикладном искусстве – игрушке; умение находить нужную игрушку и обосновать свой выбор. Закрепить знание об изготовлении народной игрушки и особенности каждой. Воспитывать любовь к прекрасному.