

Дидактические игры по ИЗО деятельности

Средняя группа

«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.

«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, умение использовать полученные знания для составления композиции.

«Распиши платок для мамы»

Цель: Закрепить знания детей об искусстве русской шали. Развивать у детей эстетический вкус, учить составлять простейшие узоры из различных декоративных элементов (цветов, листьев, бутонов, веточек и т.д.), умение подбирать цветовую гамму узора.

«Художественные промыслы»

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

«Собери гжельскую розу»

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

«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.

«Дорисуй узор»

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

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

«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.

«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.

«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 цвет (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. Настольная игра

«Домино»

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.

«Распиши платок для мамы»

Цель: Закрепить знания детей об искусстве русской шали. Развивать у детей эстетический вкус, учить составлять простейшие узоры из различных декоративных элементов (цветов, листьев, бутонов, веточек и т.д.), умение подбирать цветовую гамму узора.

«Художественные промыслы»

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

«Собери гжельскую розу»

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

«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.

«Дорисуй узор»

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

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

«Найди среди красок друзей»

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.

«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.

«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: цветов, 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, которая нарушает целостное сочетание цветов). Дети должны найти ошибку, определить цветовую гамму и объяснить, почему стало некрасиво.

« 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.

« 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.

«Морское дно»

Цель: 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.

«Разложи и сосчитай матрешек»

Цель: 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.

«Арифметика цвета»

арифметические примеры на составление дополнительных цветов из основных

«Составь портрет»

Дети "рисуют" эмоции (радость, страх и т.д.)

«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.

«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, умение использовать полученные знания для составления композиции.

«Распиши платок для мамы»

Цель: Закрепить знания детей об искусстве русской шали. Развивать у детей эстетический вкус, учить составлять простейшие узоры из различных декоративных элементов (цветов, листьев, бутонов, веточек и т.д.), умение подбирать цветовую гамму узора.

«Художественные промыслы»

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

«Собери гжельскую розу»

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

«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.

«Дорисуй узор»

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

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

«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.

«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.

«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.

«Домино»

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.

«Распиши платок для мамы»

Цель: Закрепить знания детей об искусстве русской шали. Развивать у детей эстетический вкус, учить составлять простейшие узоры из различных декоративных элементов (цветов, листьев, бутонов, веточек и т.д.), умение подбирать цветовую гамму узора.

«Художественные промыслы»

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

«Собери гжельскую розу»

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

«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.

«Дорисуй узор»

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

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

«Найди среди красок друзей»

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.

«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, корзиночек. Детям нужно выбрать предметы и создать свой натюрморт.

«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.

«Волшебная палитра»

Цель: Развивать чувство цвета.

Материал: Гуашь. Палитра.

Ход игры: Педагог предлагает детям поиграть с палитрой и красками. Смешивая краски можно получать различные оттенки цветов. Можно предложить изобразить, как светлеет небо на рассвете, с помощью синей и белой красок. Разбеливать синюю краску нужно на палитре, постепенно добавляя белила и последовательно нанося мазки на лист бумаги. Главное – добиться, чтобы оттенки изменялись как можно равномернее. Предложить детям нарисовать, как заходит солнце (от оранжевого к красному цвету), как желтеют листья осенью (от зелёного к жёлтому).

«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 морковку 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.)

«Волшебные картинки»

Цель: Учить детей создавать образы на основе схематического изображения предмета. *Материал:* Лист бумаги с незаконченным изображением. Цветные карандаши.

Ход игры: Дорисуй картинку. Отметить наиболее интересные картинки, когда ребята придумывают что-то своё, непохожее на другие картинки.

«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.

«Поможем художнику»

Цель: Развивать творческое воображение.

Материал: Цветные карандаши. Бумага.

Ход игры: Педагог предлагает детям нарисовать необычную машину, на которой можно попасть в волшебную страну. Нарисовать и рассказать о своей машине.

«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.

Старшая группа

« Найди друзей краски ».

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.

« 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, корзиночек. Детям нужно выбрать предметы и создать свой натюрморт.

« 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, зеленого) 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.

« 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.

«Кони расписные»

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

«Из чего состоит натюрморт»

Из предложенных карточек дети выбирают те, которые можно взять для рисования натюрморта (или пейзажа)

«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.

«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.

«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.

«Придумай сам»

Цель: Развивать воображение, фантазию.

Материал: Бумага. Краски. Палитры. Фломастеры.

Ход игры: Педагог предлагает ребенку представить, что он прилетел на другую планету и нарисовать то, что он мог бы там увидеть. Когда рисунок будет готов, можно предложить ребенку придумать историю.

«Веселый гном»

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

Материал: Картинка с изображением гнома 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: Педагог показывает детям картинку и говорит, что в гости к детям пришел гном; он принес подарки, но что дети должны угадать и нарисовать **«Кто нарисует больше предметов овальной формы?»**

Цель: Закреплять умение детей быстро находить сходство овалов, расположенных горизонтально, вертикально или по диагонали, с целыми предметами растительного 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 растений, раскрасить их соответствующим цветом, комбинируя при этом различный изобразительный материал для полноты сходства с оригиналом.

«Витражи»

Цель: Развивать воображение, чувство цвета и формы.

Материал: Бумага. Фломастеры. Цветные карандаши. Гуашь.

Ход игры: Педагог предлагает детям с закрытыми глазами нарисовать линиями изображение на листе бумаги. Затем рассмотреть получившееся изображение, придумать, на что оно похоже и раскрасить его красками.

Подготовительная группа

«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. Игрет резвая музыка дождя - капельки бегут и играют. Музыка изменяется - выходит солнышко - полоски радуги собираются вместе, выстраиваясь за цветами в радугу. В игре принимает участие каждая группа детей по очереди.

«Кони расписные»

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

«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: 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.

«Подбери слово»

Цель: развивать умение подбирать нужные слова к картине

Материал: репродукция какой-либо картины.

Ход игры: Часто бывает, что картина очень нравится, а рассказать о ней трудно, трудно подобрать нужные слова. Воспитатель называет 2-3 слова, а дети выбирают из них одно, наиболее подходящее к этой картине, и объясняют свой выбор.

Например, картина И.Машкова «Снедь московская. Хлебы»

Звучная – звонкая – тихая

Звучная. Здесь очень яркие, звучные краски. Их голос не звонкий, хоть и громкий. Скорее он густой, как аромат всех этих хлебов.

Просторная – тесная

Тесная. Здесь изображено так много предметов. Конечно, им тесно.

Радостная – унылая

Радостная. Здесь изобилие! И вся эта снедь такая красивая, нарядная, будто на празднике, будто хвастаются булки и хлебы друг перед другом, кто из них лучше.

Лёгкая – тяжёлая

Тяжёлая. Здесь очень много всего. Хлебы большие, тяжёлые. А вокруг – пышные булочки, пирожки. Всё вместе выглядит, как что-то плотное, тяжёлое. Как только стол выдерживает?

«Найди картины, написанные теплыми и холодными красками»

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

Материал: репродукции натюрмортов, 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 натюрморту 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.

Если видишь, на картине

Нарисована река,

Или ель и белый иней,

Или сад и облака,

Или снежная равнина,

Или поле и шалаш,

Обязательно картина

Называется ... (пейзаж)

Если видишь на картине

Чашку кофе на столе,

Или морс в большом графине,

Или розу в хрустале,

Или бронзовую вазу,

Или грушу, или торт,

Или все предметы сразу,

Знай, что это ... (натюрморт)

Если видишь, что с картины

Смотрит кто-нибудь на нас –

Или принц в плаще старинном,

Или в робе верхолаз,

Лётчик, или балерина,

Или Колька, твой сосед,

Обязательно картина

Называется ... (портрет).

«Соотнеси слово и настроение картины»

Цель: вызвать у детей эмоциональное отношение к картине

Материал: репродукции картин.

Ход игры: воспитатель показывает репродукции картин, а дети должны угадать их настроение или педагог называет слово, обозначающее настроение, а дети поднимают репродукцию картины, в которой выражено данное настроение.

«Выставка картин»

Цель: учить распознавать детей жанры живописи: пейзаж, портрет, натюрморт, составлять рассказ по картине.

Материал: репродукции картин.

Ход игры: воспитатель поручает двум ребятам из репродукций, отличающихся по содержанию и жанру, оформить выставку. Пока они работают, остальные дети выступают в качестве экскурсоводов – придумывают рассказ по следующему плану:

- Почему эти произведения размещены таким образом? (У них общая тема; они одного жанра - пейзаж, портрет или натюрморт)

- Какое произведение понравилось и почему? Какие средства художественной выразительности использовал автор? (Цвет, композиция, передача настроения) Значок «Лучший оформитель» получает тот, кто удачнее расположил картины, подобрал их по темам, жанру, цветовому сочетанию. Значок «Лучший экскурсовод» получает дошкольник, составивший наиболее интересный и последовательный рассказ о картине (согласно предложенному плану), а также верно ответивший на вопросы детей.

Значок «Лучший зритель» получает тот, кто задал самый интересный вопрос. Ребёнок, получивший значок «Лучший оформитель», имеет право выбрать двух первых экскурсоводов из группы детей. После прослушивания их рассказов дети определяют лучшего, вручают ему значок «Лучший экскурсовод», и он выбирает следующую пару экскурсоводов из числа ребят, задавшие интересные вопросы.

«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».

«Живая картина»

Цель: развивать у детей эмпатию, наделяя объекты человеческими чувствами, мыслями, характерами.

Материал: репродукция картины.

Ход игры: дети делятся на группы. Каждая группа получает репродукцию картины какого-либо художника. Дети должны от лица тех, кто изображён на картине (дороги, деревья, неба и т.д.) рассказать о своих красках и своём настроении, не называя его. Задача всех остальных отгадать, что изображено на той или иной картине, и её название.

«Живой натюрморт»

Цель: упражнять детей в умении перевоплощаться.

Материал: репродукции картин.

Ход игры: воспитатель предлагает детям несколько репродукций натюрмортов. Дети делятся на группы. Каждая группа выбирает какой-либо один натюрморт и изображает его мимикой и жестами. Предупредив, что они могут поменяться одеждой; взять что-либо в руки, чтобы иметь больше сходства с изображаемыми предметами. Остальные угадывают, какой натюрморт изображает та или иная картина

«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.

«Угадай картину»

Цель: учить детей находить по словесному описанию картину.

Материал: репродукция картины.

Ход игры:

1 вариант. Педагог описывает картину какого-либо художника, не называя её и не рассказывая, какие цвета использовал художник. Например: «В комнате за столом сидит девочка. У неё мечтательное лицо. На столе фрукты. За окном летний день». Дети рассказывают, какими красками и оттенками изображено всё, о чём рассказал воспитатель. Затем воспитатель показывает репродукцию картины детям. Побеждает тот, ответ которого наиболее близок к истине.

2 вариант. Под музыку воспитатель подробно описывает какой-либо пейзаж. Затем он показывает детям

розовой реке,

Присело солнце за притихший лес ...

День погрузил немножко и исчез.

Ночь. Звёзд полно – репродукции картин разных пейзажей, среди которых находится и тот, который он описывал. Дети должны узнать пейзаж по описанию и объяснить свой выбор.

«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.

«Найди недостаток в портрете»

Цель: Закрепить знания о составных частях лица: лоб, волосы, брови, веки, ресницы, глаза, зрачок, нос, ноздри, щёки, скулы, рот, губы, подбородок, уши.

Материал: 10 карточек с изображением одного лица с разными недостатками.

Ход игры: воспитатель предлагает детям рассмотреть картинку и определить в рисунке недостающие части лица и рассказать, какую функцию они выполняют.

«Собери пейзаж»

Цель: Закрепить знания о составных элементах пейзажа, о признаках времён года, учить составлять композицию по собственному замыслу, по заданному сюжету (осенний, летний, весенний, зимний).

Материал: Цветные изображения деревьев, цветов, трав, грибов и т.д., отражающие сезонные изменения в природе.

Ход игры: детям нужно с помощью цветных изображений составить пейзаж по собственному замыслу или по заданному воспитателем сюжету.

«Части суток»

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

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

Ход игры: создать игровые ситуации с игрушками, отражающие их поведение в различное время суток.

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.

«Из чего состоит натюрморт»

Цель: Закрепить знания о жанре натюрморта, особенностях изображения, составных элементах. Закрепить знания о предметном мире, его назначении и классификации.

Материал: разнообразные картинки с изображением предметов, цветов, ягод, грибов, животных, природы, одежды и т.д.

Ход игры: среди разнообразных картинок детям нужно отобрать только те, на которых изображены элементы, присущие только жанру натюрморта.

«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 портрет сказочного персонажа, дети по определённым признакам пытаются узнать, кто на нем изображён.

«Семейный портрет»

Цель: закрепить знания детей о половых и возрастных особенностях людей.

Материал: 6 портретов, разрезанных на 4 части (лоб, глаза, нос, губы и подбородок), отдельно парики и накладные детали (усы, бороды, очки).

Ход игры: из разрезанных частей составит портреты: мамы, папы, бабушки, дедушки, сестрёнки и братишки. И назвать отличительные признаки мужского и женского лица, молодого и пожилого.

«Составь портрет»

Цель: закрепить знания о жанре портрета. Учить правильно ориентироваться в местонахождении разных частей лица по цвету и форме.

Материал: разнообразные модификации частей лица по цвету и форме.

Ход игры: детям предлагается из разных частей лица составить портрет мальчика или девочки.

Можно использовать в игре загадки:

Между двух светил Не сеют, не сажают,

Я в середине один. Сами вырастают.

(Нос) (Волосы)

Красные двери в пещере моей, Один говорит, двое глядят,

Белые звери сидят у дверей. Двое слушают.

И мясо, и хлеб – всю добычу мою – (Язык, глаза, уши)

Я с радостью белым зверям отдаю.

(Губы, зубы) Живёт мой братец за горой,

Не может встретиться со мной.

(Глаза)

«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» художественные тексты о временах года:

Четверо художников, столько же картин.

Белой краской выкрасил всё подряд один.

Лес и поле белые, белые луга.

У осин заснеженных ветки, как рога ...

У второго – синие небо и ручьи.

В синих лужах плещутся стайкой воробьи.

На снегу прозрачные льдинки-кружева.

Первые проталинки, первая трава.

На картине третьего красок и не счесть:

Жёлтая, зелёная, голубая есть ...

Лес и поле в зелени, синяя река,

Белые, пушистые в небе облака.

А четвёртый золотом расписал сады,

Нивы урожайные, спелые плоды...

Всюду бусы-ягоды зреют по лесам.

Кто же те художники? Догадайся сам!

Унылая пора! Очей очарованье!

Приятна мне твоя прощальная краса –

Люблю я пышное природы увяданье,

В багрец и золото одетые леса ... (А.С.Пушкин)

Белый снег, пушистый,

В воздухе кружится,

И на землю тихо

Падает, ложится.

И под утро снегом

Поле забелело,

Точно пеленою

Все его одело.

Тёмный лес, что шапкой,

Принакрылся чудной

И заснул под нею

Крепко, непробудно ...

Божьи дни коротки,

Солнце светит мало,

Вот пришли морозы и зима настала. (И.Суриков «Зима»)

«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.

«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.

«Волшебный гость»

Цель: учить детей устанавливать взаимосвязи между объектами на картине.

Материал: репродукция картины.

Ход игры: в гости к детям приходит волшебник Объединения и объединяет два выбранных наугад объекта. Детям предлагается объяснить, почему он это сделал, как эти объекты могут быть связаны между собой.

«Да- нет»

Цель: учить детей пространственной ориентировке, активизировать в речи слова, обозначающие пространственные ориентировки.

Материал: репродукция картины.

Ход игры: ведущий загадывает объект на картине, дети с помощью вопросов устанавливают его местонахождение. Найденный объект «оживает» и находит себе место на сцене (трёхмерное пространство).

Задача ребёнка: описать местоположение объекта на картине, а затем на сцене.

«Кто о чём говорит?»

Цель: учить детей составлять диалоги от лица объектов картины.

Материал: репродукция картины.

Ход игры: воспитатель предлагает выбрать объекты и представить, о чём они могли говорить или думать. Затем дети составляют диалоги от лица объектов на тему «Кто, о чём говорит?»