



Картотека дидактических игр

В подготовительной группе



Подготовила: воспитатель
Малхасян А.А.



Дидактическая игра – форма обучения.

Дидактические игры, чаще всего понимаемые как игры, направленные на умственное развитие детей (в процессе их дети овладевают определенными умениями, приобретают новые знания, закрепляют их), в наибольшей степени могут быть приближены к учебным занятиям.

Важно, чтобы игры не только были поучительными, но и вызывали интерес детей, радовали их. Только в этом случае они оправдывают свое назначение как средство воспитания.

В дидактической игре учебные, познавательные задачи взаимосвязаны с игровыми. При обучении детей младшего дошкольного возраста значительное место отводится занятиям с дидактическими игрушками: матрешками, башенками, пирамидками.

Действия малышей с дидактическими игрушками приобретают игровой характер: дети составляют из нескольких частей целую матрешку, подбирают детали по цвету, размеру, обыгрывают полученный образ. Наличие игрового содержания в занятиях с дидактическими игрушками дает право объединить их с дидактическими играми и назвать этот вид деятельности детей младшего возраста дидактическими играми – занятиями.

Использование дидактической игры как метода обучения повышает интерес детей к занятиям, развивает сосредоточенность, обеспечивает лучшее усвоение программного материала.

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 квадратами 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.

Веселые краски

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».

Дидактическая игра «Гусенички»

Цель. Упражнять детей в определении теплой или холодной цветовой гаммы, в умении располагать цвета по оттенкам от светлого к темному, и наоборот.

Материал: цветные круги теплой и холодной цветовой гаммы, изображение головы гусеницы.

Ход игры. Детям предлагается из предложенных кругов составить гусеничку холодной цветовой гаммы (теплой) или гусеничку со светлой мордочкой и темным хвостиком (темной мордочкой и светлым хвостиком).

Дидактическая игра «Клубочки»

Цель: развивать у детей умения выполнять круговые движения при рисовании клубка в замкнутом круге с опорой на зрительный контроль и с закрытыми глазами.

Ход игры. Педагог предлагает детям рассмотреть панно, на котором котенок играет с клубками ниток, которые он размотал. Затем предлагает детям собрать нитки в клубок и показывает, как собираются нитки в клубок, имитируя движениями карандаша наматывание ниток в клубок. Периодически педагог предлагает детям закрывать глаза и выполнять движения с закрытыми глазами.

Для того чтобы у детей проявлялся интерес к работе, можно дать им возможность нарисовать много клубков, устроить соревнование: кто больше клубков нарисует.

Дидактическая 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.

Звуковые шапочки

Цель: Развивать навыки звукового анализа. Учить составлять прямые и обратные слоги.

Ход: В игре принимают участие 2 ребенка. Они выбирают себе шапочки жука и гуся. На полу разложены вырезанные из цветной бумаги листочки и цветочки. На них написаны буквы, обозначающие гласные звуки. По инструкции педагога «Солнышко просыпается» дети двигаются по комнате, изображая жужжание жука и шипение гуся. По сигналу педагога дети останавливаются на листочках и цветочках, произнося по очереди слоги со своими звуками. Например: Жук остановился на цветке с буквой «А», ребенок произносит слог «Жа».

Закончи слово

Цель: Развивать умение детей делить слова на слоги.

Ход: Дети стоят в кругу. Педагог с мячом в центре: «Дети, сейчас вы будете заканчивать начатое мною слово. Я брошу мяч любому из вас и назову начало слова, а вы должны бросить мне мяч обратно и сказать его конец (кош – ка, гла – за) .

Угадай слово

Цель: Развивать умение детей делить слова на слоги.

Ход: Педагог предлагает детям отгадать слова, при этом отстукивает 2 раза. Дети подбирают слова с заданным количеством слогов. За правильный ответ ребенок получает фишку.

Сплетем венок из предложений

Цель: Упражнять детей в составлении предложений, объединенных тематически, *воспитывать речевое внимание.*

Ход: Воспитатель произносит предложение. Дети называют последнее слово и с ним же придумывают новое предложение. Например: Сережа читает книгу. Книга лежит на столе.

Назови слова, в которых второй звук гласный (согласный)

Цель: Закреплять навыки звукового анализа слова, упражнять в различении гласных и согласных звуков, активизировать словарь.

Ход: Педагог предлагает детям вспомнить слова, у которых второй звук гласный или согласный. Дети соревнуются по рядам. Выигрывает тот ряд, который больше придумал слов.

Волшебные кубики

Цель: Закреплять умение детей определять место звука в слове, производит фонематический анализ и синтез слова, развивать слуховую и зрительную память, а также зрительное восприятие.
Материал: Кубики на каждой грани которых изображены знакомые детям предметы.

Ход: Ребенку предлагают собрать какое –нибудь слово например «слон». Обращают внимание на первые звуки слов – названий предметов. Ребенок сначала находит кубик, на одной из граней которого изображен предмет, чье название начинается со звука [с]. Затем ищет на гранях следующего кубика изображение предмета, в названии которого первый звук - [л], [о], [н].

Веселый поезд

Цель: Совершенствовать навык звукового анализа, закреплять умение детей определять количество звуков в слове.
Материал: У каждого ребенка в руках предметная картинка – билет.
Ход: Воспитатель каждому ребенку предлагает определить количество звуков в его слове и положить картинку в нужный вагон, соответствующий количеству звуков в слове (сколько окошечек, столько звуков).

Нужные знаки

Цель: Развивать речевой аппарат детей, отрабатывать дикцию, закреплять способы обозначения предложений.
Ход: Воспитатель называет предложение. Дети определяют, с какой интонацией оно было произнесено, в соответствии с этим поднимают карточку с нужным знаком.

Найди братца

Цель: Закреплять умение детей определять первый звук в слове, различать твердые и мягкие согласные звуки.

Материал: Предметные картинки

Ход: Воспитатель выставляет предметные картинки в один ряд. Дети должны разложить картинки в два ряда. Во втором ряду должны быть картинки такие, чтобы первые звуки слов были братьями первых звуков слов первого ряда.

Например: Бабочка, первый звук [б]. Положу белку, первый звук в этом слове [б'], [б] и [б'] – братья.

Дети по очереди подходят, называют предметы, первые звуки слов и если правильно подобрали пару, подставляют картинку под верхний ряд.

Красный – белый

Цель: Продолжать учить детей интонационно выделять любой звук из слова и определять его место в слове.

Материал: У каждого ребенка красный и белый кружки.

Ход: Воспитатель называет слова, Если в слове дети слышали звук [с], то поднимают красный кружок, если заданного звука нет – белый.

Звуки: [ф], [ш], [щ'].

Нарисуем, как расположены тарелки на столе

Цель: упражнять детей в рисовании округлых и овальных форм, развивать умение различать предметы по величине от большой к маленькой.

Для выполнения упражнения детям дают трафареты с прорезями трех кругов разной величины и прорезями трех овалов, расположенных между кругами. Овалы также разного размера, к ним пририсованы ручки.

Ход игры: Педагог говорит: «Дети, к нам в гости пришли три медведя.

Давайте мы их угостим. Для этого нам нужна посуда: тарелки и ложки».

Педагог показывает детям трафареты и предлагает обвести круги и овалы, а затем дорисовать к овалам ручки, чтобы получилась ложка.

После выполнения задания медведи вместе с детьми смотрят, как выполнена вся работа, сравнивают с реальной сервировкой на столе, где расположены тарелки и ложки. Здесь же можно уточнить, с какой стороны тарелки расположена ложка.

Собери 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.

Кто нарисует больше предметов овальной формы?

Цель: закрепить умение детей быстро находить сходство овалов, расположенных горизонтально, вертикально или по диагонали, с целыми предметами растительного мира или их частями, дорисовать изображения.

Ход игры: нарисовать овалами не менее 5 изображений растений, раскрасить их соответствующим цветом, комбинируя при этом различный изобразительный материал для полноты сходства с оригиналом.

Кто играет с нами в прятки

Цель: учить детей сравнивать цвет, фон рисунка с окраской животных, которая позволяет этим животным быть незаметными на данном фоне.

Ход игры: взять по две карточки разного цвета, назвать животных с похожей окраской; получив фигурку, обвести ее на нужном фоне.

Выигрывает тот, кто получит больше фигурок, а также сам нарисует подходящих животных, которых не было у педагога.

Нарисуй теплую картинку

Цель: уточнить с детьми понятия «теплые и холодные цвета»; продолжать учить составлять картинку по памяти, используя при раскрашивании теплую гамму.

Материал: 4 картинки с изображением несложных сюжетов, геометрические формы, встречающиеся на этих картинках, цветные карандаши, фломастеры, листы белой бумаги.

Ход игры: внимательно рассмотрев не раскрашенную картину-образец, по сигналу педагога перевернуть ее, изобразить на своем листе увиденный сюжет, раскрасить, придерживаясь теплой гаммы.

Игровые действия: изображение сюжета по памяти, дорисовка мелких деталей, использование нетрадиционных способов рисования для

придания индивидуальности своей работе.

Творческие задания:

А) нарисуй «теплый» натюрморт;

Б) расскажи, что бывает оранжевым (розовым, красным, желтым);

В) раскрась одежду в теплые цвета. Какие овощи и фрукты бывают такого же цвета?

Расписные лошадки

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.

Портреты

Цель: научить детей рисовать голову, используя шаблоны.

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

Ход игры: на листе выкладывают шаблонами голову, обводят, раскрашивают получившийся портрет

Составь ежа из палочек

Цель: учить схематично передавать образ, отвлекаться от второстепенных признаков, передавая основные.

Материал: счетные палочки, или цветные бумажные полоски, или фломастеры.

Ход игры: выкладывают изображение палочками или рисуют полочки фломастером, или наклеивают изображение из полосок.

Морское дно

Цель игры: развитие навыков художественной композиции, развитие речи, логического мышления, памяти.

Ход игры: 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.

Собери пейзаж

«На примере пейзажа 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
Дидактическая игра «Подбери цвет к предмету»

Цель: знакомить детей 3-4 лет с цветовым спектром, упражнять в умении соотносить цветовые карточки с цветом предмета.

Материалы: карточки с разными цветами, карточки с изображением предметов.

Ход игры. Дети берут по одной цветной карточке, каждый ребенок должен из предложенных картинок выбрать изображение того предмета, который соответствует его цвету.

Какие цвета есть на картинке

Цель: упражнять детей в умении идентифицировать цвета в картинке.

Материал: Цветные аппликации, планшет с кармашками (8 шт.), карточки с разными цветами.

Ход игры: ребенку предлагается цветная аппликация и набор цветных карточек, ему необходимо выставить на планшете карточки с теми цветами, которые присутствуют в аппликации.

Подбери к изображению игрушку

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.

Варианты игры могут быть разнообразны. Например, на картинке изображены реальные предметы, дети отбирают вырезанные из картона силуэтные изображения и накладывают на реальные изображения.

Формирование способов сличения, анализа предметов и их изображений является эффективным приемом обогащения предметных представлений. Этому способствуют игры типа «Наложи предмет на его изображение», «Составь предмет из частей», «Найди такой же предмет», «Найди такую же половинку предмета, изображения».

При этом важно учитывать индивидуальные различительные возможности зрения. При низкой остроте зрения и отсутствии навыков восприятия изображения лучше начинать работу по сличению предмета с его реальным, цветным изображением, а затем можно перейти к сличению предмета с силуэтным изображением.

Украсим предметы

Цель: упражнять детей в умении заполнять ограниченное пространство в соответствии с заданной формой предметов.

Ход занятия. Педагог предлагает детям трафареты с прорезями формы различных предметов: платья, шапки, полотенца, носового платка, чашки, косынки и др.

Затем дети разрисовывают цветными изображения заданное пространство. В зависимости от уровня развития изобразительных навыков сложность контуров предметов определяется каждому ребенку индивидуально: один разрисовывает полотенце, другой — платье.

Такие упражнения обогащают детские впечатления о форме реальных предметов, учат замечать общее между ними, в частности, что все предметы раскрашены цветными полосками, все они разные (посуда, одежда, белье и т. д.). Так формируются у детей умения обобщать предметы по одному сходному признаку, вне зависимости от их функционального назначения.

Собери животное из фигур

Цель: упражнять детей в составлении фигур различных животных (человека) из заготовленных шаблонов круглых и овальных форм.

Материалы: шаблоны частей разных животных.

Ход игры. Собрать из предложенных частей животное, назвать, какое получилось животное, назвать из каких фигур оно состоит, что изображают эти фигуры (голова, туловище, лапы, хвост, уши).

Симметричные предметы (кувшины, вазы, горшки)

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

Материалы: шаблоны кувшинов и ваз, 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.

Декоративно-прикладное творчество

Найди лишнее

Цель: учить находить предметы определенного промысла среди предложенных; развивать внимание, наблюдательность, речь – доказательство.

Материал: 3-4 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 4-5 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.

Что изменилось

Цель: закреплять представление о какой-либо росписи, развивать наблюдательность, внимание память и быстроту реакции, 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 и убирает какой-либо. Задача играющих: угадать, что изменилось. Если задача решена, выбирается другой ведущий, игра продолжает.

Варианты: игроки могут не только назвать новый предмет или тот, что убрал ведущий, но и описать его.

Узнай элементы узора

Цель: 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 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.

Составь узор

Цель: 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

Игровые правила: составить на выбранном силуэте из отдельных элементов узор в соответствии с правилами и традициями данной росписи.

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.

Разрезные картинки

Цель: закрепить знания о выразительных средствах, применяемых в разных промыслах, упражнять в составлении целой картинки из 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

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.

Составь хохломской узор

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

Материал: трафареты посуды хохломских художников из бумаги желтого, красного, черного цветов, набор элементов хохломской росписи.

Игровые правила: детям предлагается набор элементов

хохломыской росписи, из которых они должны выложить узор на трафарете посуды методом аппликации.

Городецкие узоры

Цель: 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 состава

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.

Художественные часы

Цель: закрепить знания детей о народных художественных промыслах, умение находить нужный промысел среди других и обосновывать свой выбор.

Материал: планшет в виде часов (вместо цифр наклеены картинки с изображением разных промыслов). Кубики и фишки.

Игровые правила: играющий бросает кубик и считает, сколько у него очков. Отсчитывает стрелкой нужное количество (отсчет начинается сверху, на картинке вместо цифры 12). Рассказать нужно о промысле, на который указала стрелка. За правильный ответ – фишка. Побеждает тот, кто наберет больше фишек.

Украсть поднос

Цель: закреплять знания о жостовской росписи – ее колорите, составными элементами; учить располагать узор; развивать чувство ритма, композиции; формировать эстетическое отношение к народному творчеству.

Материал: трафареты подносов разной формы, вырезанные из картона, различные цветы, литые по размеру, форме, цвету.

Игровое правило: брать по одному элементу.

Игровое действие: выбрав поднос определенной формы расположить узор.

Из какой росписи птица

Цель: закрепление знаний о декоративно-прикладном творчестве русского народа.

Материал: изображения птиц городецкого, хохломского, дымковского, гжельского промыслов.

Игровое действие: назвать вид прикладного творчества, найти птиц неизвестных видов росписи и не относящихся к декоративно-прикладному творчеству.

Помоги Незнайке

Цель: закрепление знаний о декоративно-прикладном творчестве русского народа.

Материал: изображения различных видов декоративно-прикладного творчества.

Игровое действие: определить к какому виду народного промысла относится изображение, доказать, называя особенности той или иной росписи.

Жанры живописи

Художники-реставраторы

Вариант 1.

Дети из отдельных кусочков под музыку («Песня о картинах», сл. А.Кушнера, муз. Г.Гладкова) восстанавливают картину. По окончании работы называют её жанр. Проводится подсчет цветных карточек, заработанных каждым ребенком, и на чистом листе с именем ребенка записывается количество набранных очков. (Заработанные ребенком очки помогут воспитателю в диагностике знаний и умений по изобразительной деятельности.)

Вариант 2.

Картины нужно бережно хранить, поэтому в музеях всегда поддерживается определенная температура и влажность воздуха, а окна закрываются от ярких солнечных лучей. Но со временем на картинах могут появиться трещины, от них даже могут отколоться кусочки.

Помоги «отреставрировать» этот натюрморт. Найди подходящие фрагменты. Что такое натюрморт? Что ты видишь на этом натюрморте?

Подбери слово

Цель: развивать умение подбирать нужные слова к картине

Материал: репродукция какой-либо картины.

Описание 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?

Определи или найди жанр (портрет, пейзаж, натюрморт)

Цель: уточнить представления детей о разных жанрах живописи: пейзаж, портрет, натюрморт.

Материал: репродукции картин.

Описание 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).

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)

Описание игры: воспитатель предлагает детям составить композицию из предложенных картинок, или составить композицию на столе из реальных предметов, используя для фона различные ткани.

Исправь ошибку

Цель: учить детей слушать и смотреть внимательно, обнаруживать и исправлять ошибки.

Материал: репродукции картины.

Описание 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».

Угадай картину (словесная игра)

Цель: учить детей находить по словесному описанию картину.

Материал: репродукция картины.

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

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»

Описание 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.

Дидактические игры по математическую развитию

Снеговики

Цель. Развитие внимания и наблюдательности у детей.

Правила игры. Нужно внимательно посмотреть на рисунок и указать, чем отличаются снеговики друг от друга. Играют двое, и выигрывает тот, кто укажет больше различий в рисунках. Первый играющий называет какое-нибудь различие, затем предоставляется слово второму и т. д. Игра кончается, когда кто-то из партнеров не сможет назвать новое отличие (ранее не отмеченное).

Начиная игру, взрослый может обратиться к ребенку примерно так:

«Вот зайчишка у реки Встал на задних лапках... Перед ним снеговики С метлами и в шапках. Заяц смотрит, он притих. Лишь морковку гложет, Но что разного у них — Он понять не может.

А теперь посмотри на рисунок и помоги зайчику понять, что разного у этих снеговиков. Сначала посмотри на шапки...»

Матрешки

Цель: Развитие внимания и наблюдательности у детей.

Правила игры. Нужно внимательно посмотреть на рисунки и указать различия у матрешек. Так как дошкольнику трудно сравнивать сразу четыре предмета, то вначале можно провести игру по вопросам, выясняя, почему ребенок дает именно такой ответ.

Вопросы: одинаковые ли волосы у матрешек? Одинаковые ли платочки? Одинаковые ли ножки матрешек? Одинаковые ли у них глазки? Одинаковые ли губки? И т. д.

При повторном возвращении к игре можно предлагать указывать различия уже без вопросов.

Мальчики

Цель. Закрепить счет и порядковые числительные. Развивать представления: «высокий», «низкий», «толстый», «худой», «самый толстый», «самый худой», «слева», «справа», «левее», «правее», «между». Научить ребенка рассуждать.

Правила игры. Игра делится на две части. Вначале дети должны узнать, как зовут мальчиков, а затем ответить на вопросы. Как зовут мальчиков? В одном городе жили-были неразлучные друзья: Коля, Толя, Миша, Гриша, Тиша и Сева. Посмотри внимательно на картинку, возьми палочку (указку) и покажи, кого как зовут, если: Сева — самый высокий; Миша, Гриша и Тиша одного роста, но Тиша — самый толстый из них, а Гриша — самый худой; Коля — самый низкий мальчик. Ты сам можешь узнать, кого зовут Толей. Теперь покажи по порядку мальчиков: Коля, Толя, Миша, Тиша, Гриша, Сева. А теперь покажи мальчиков в таком порядке: Сева, Тиша, Миша, Гриша, Толя, Коля. Сколько всего мальчиков? Кто где стоит? Теперь ты знаешь, как зовут мальчиков, и можешь ответить на вопросы: кто стоит левее Севы? Кто — правее Толи? Кто стоит правее Тиши? Кто — левее Коли? Кто стоит между Колей и Гришей? Кто стоит между Тишей и Толей? Кто стоит между Севой и Мишей? Кто стоит между Толей и Колей? Как зовут первого слева мальчика? Третьего? Пятого? Шестого? Если Сева уйдет домой, сколько останется мальчиков? Если Коля и Толя уйдут домой, сколько останется мальчиков? Если к этим мальчикам подойдет их друг Петя, сколько будет мальчиков тогда?

Разговор по телефону

Цель. Развитие пространственных представлений.

Игровой материал. Палочка (указка).

Правила игры. Вооружившись палочкой и проведя ею по проводам, нужно узнать, кто кому звонит по телефону: кому звонит кот Леопольд, крокодил Гена, колобок, волк.

Игру можно начать с рассказа: «В одном городе на одной площадке стояли два больших дома. В одном доме жили кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк. В другом доме жили лиса, заяц, Чебурашка и мышка-норушка. Однажды вечером кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк решили позвонить своим соседям. Угадайте, кто кому звонил».

