

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕГО ВИДА
С ПРИОРИТЕТНЫМ ОСУЩЕСТВЛЕНИЕМ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ПО ПОЗНАВАТЕЛЬНО-РЕЧЕВОМУ РАЗВИТИЮ ВОСПИТАННИКОВ № 28



« Т Е Р Е М О К »

ул. Крылова, 56, г. Екатеринбург, 620028.
Тел +7/343/ 242-29-90, тел/факс +7 /343/ 231-49-52
e-mail: teremok_28@mail.ru;
ИНН6658176893 КПП 665801001

**Дидактические игры
по художественно-эстетическому
развитию
для дошкольников**

Составитель: **Кряжева Е.Н.** воспитатель



Игры по художественно-эстетическому развитию

для детей средней группы

Дидактическая игра «Назови правильно»

Цель: Закрепить знания детей о народных художественных промыслах, их признаках. Умение найти нужный промысел среди других, обосновать свой выбор, составлять описательный рассказ.

Дидактическая игра «Угадай, какая роспись?»

Цель: Закреплять умение детей узнавать и называть ту или иную роспись; уметь обосновать свой выбор, называть элементы росписей, отгадывать загадки. Воспитывать у детей чувство гордости за родной край – край умельцев и мастеров.

Дидактическая игра «Составь хохломской узор»

Цель: Закрепить умение детей составлять хохломские узоры способом аппликации. Закреплять название элементов росписи («осочки», «травинки», «трилистники», «капельки», «криуль»). Поддерживать интерес к хохломскому промыслу.

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.

Дидактическая игра «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.

Дидактическая игра «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.



Дидактическая игра «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.

Дидактическая игра «Художественные промыслы»

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

Дидактическая игра «Собери гжельскую розу»

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

Дидактическая игра «Собери матрёшку»

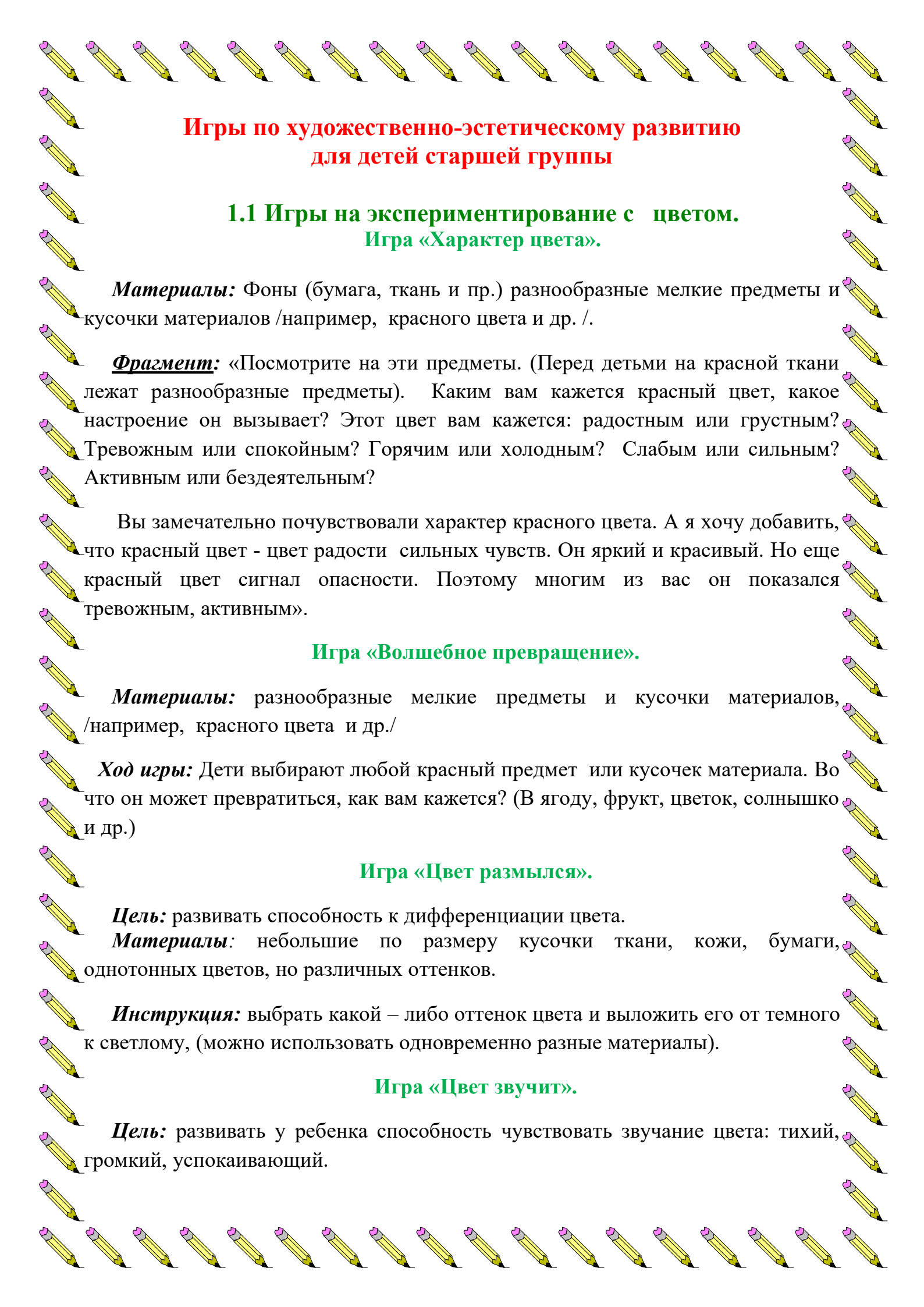
Цель: Закреплять знания детей о народной игрушке – матрёшке; умение собирать матрёшку из частей по способу мозаики. Выделять элементы украшения. Воспитывать уважение и любовь к народному творчеству.

Дидактические игры «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.

Дидактическая игра «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.



Игры по художественно-эстетическому развитию для детей старшей группы

1.1 Игры на экспериментирование с цветом. Игра «Характер цвета».

Материалы: Фоны (бумага, ткань и пр.) разнообразные мелкие предметы и кусочки материалов /например, красного цвета и др. /.

Фрагмент: «Посмотрите на эти предметы. (Перед детьми на красной ткани лежат разнообразные предметы). Каким вам кажется красный цвет, какое настроение он вызывает? Этот цвет вам кажется: радостным или грустным? Тревожным или спокойным? Горячим или холодным? Слабым или сильным? Активным или бездеятельным?»

Вы замечательно почувствовали характер красного цвета. А я хочу добавить, что красный цвет - цвет радости сильных чувств. Он яркий и красивый. Но еще красный цвет сигнал опасности. Поэтому многим из вас он показался тревожным, активным».

Игра «Волшебное превращение».

Материалы: разнообразные мелкие предметы и кусочки материалов, /например, красного цвета и др./

Ход игры: Дети выбирают любой красный предмет или кусочек материала. Во что он может превратиться, как вам кажется? (В ягоду, фрукт, цветок, солнышко и др.)

Игра «Цвет размылся».

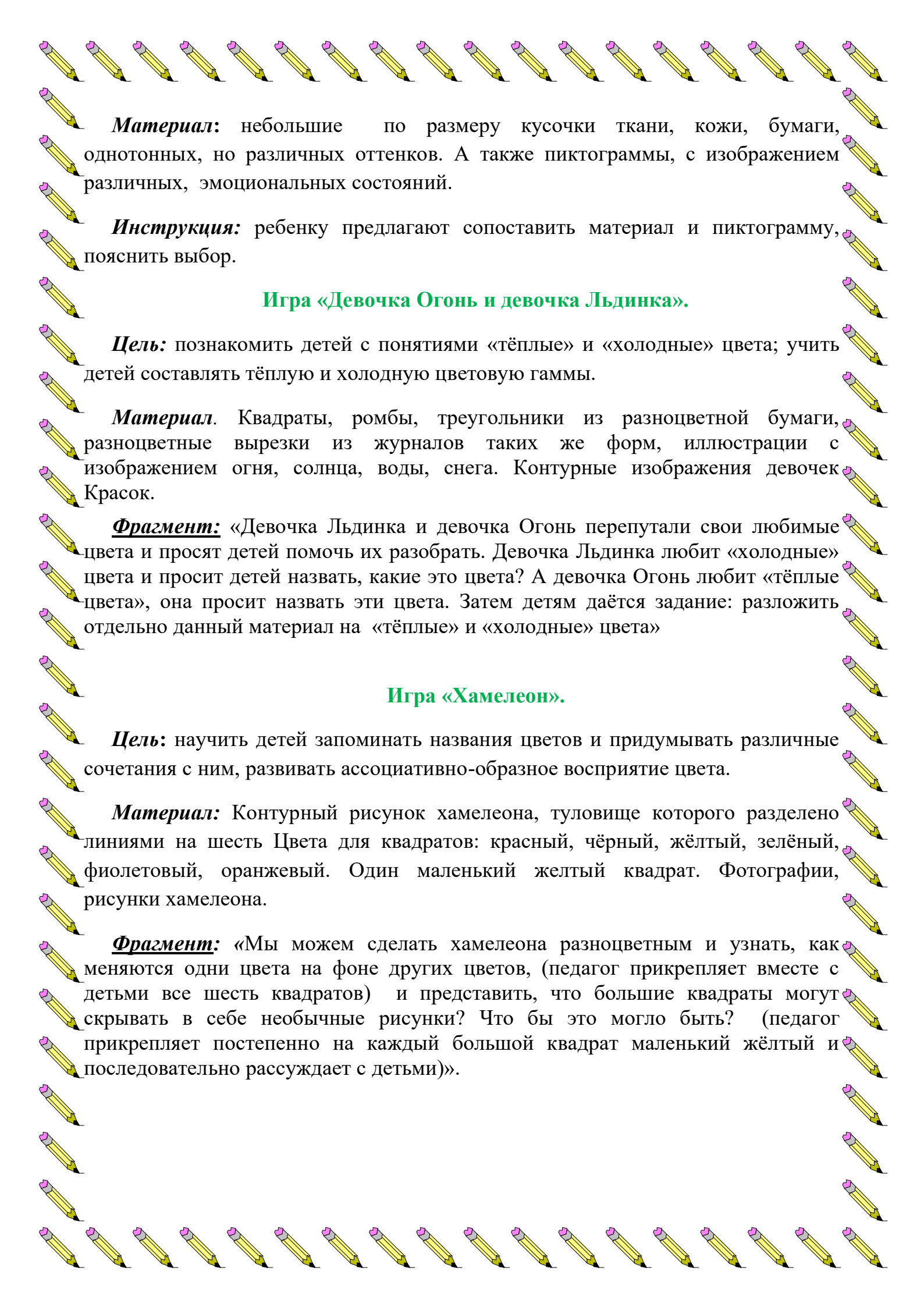
Цель: развивать способность к дифференциации цвета.

Материалы: небольшие по размеру кусочки ткани, кожи, бумаги, однотонных цветов, но различных оттенков.

Инструкция: выбрать какой – либо оттенок цвета и выложить его от темного к светлому, (можно использовать одновременно разные материалы).

Игра «Цвет звучит».

Цель: развивать у ребенка способность чувствовать звучание цвета: тихий, громкий, успокаивающий.



Материал: небольшие по размеру кусочки ткани, кожи, бумаги, однотонных, но различных оттенков. А также пиктограммы, с изображением различных, эмоциональных состояний.

Инструкция: ребенку предлагают сопоставить материал и пиктограмму, пояснить выбор.

Игра «Девочка Огонь и девочка Льдинка».

Цель: познакомить детей с понятиями «тёплые» и «холодные» цвета; учить детей составлять тёплую и холодную цветовую гаммы.

Материал. Квадраты, ромбы, треугольники из разноцветной бумаги, разноцветные вырезки из журналов таких же форм, иллюстрации с изображением огня, солнца, воды, снега. Контурные изображения девочек Красок.

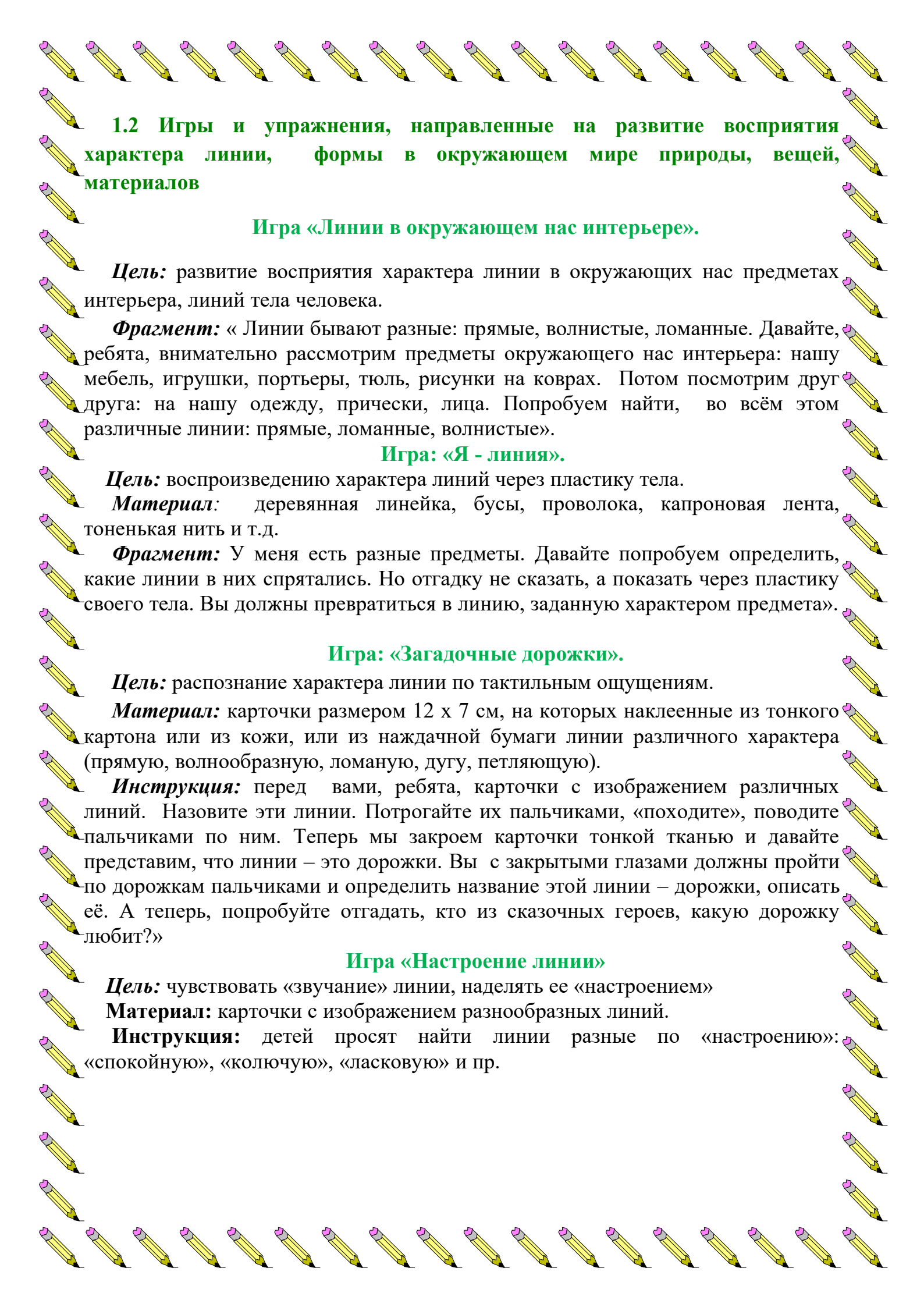
Фрагмент: «Девочка Льдинка и девочка Огонь перепутали свои любимые цвета и просят детей помочь их разобрать. Девочка Льдинка любит «холодные» цвета и просит детей назвать, какие это цвета? А девочка Огонь любит «тёплые цвета», она просит назвать эти цвета. Затем детям даётся задание: разложить отдельно данный материал на «тёплые» и «холодные» цвета»

Игра «Хамелеон».

Цель: научить детей запоминать названия цветов и придумывать различные сочетания с ним, развивать ассоциативно-образное восприятие цвета.

Материал: Контурный рисунок хамелеона, туловище которого разделено линиями на шесть Цвета для квадратов: красный, чёрный, жёлтый, зелёный, фиолетовый, оранжевый. Один маленький жёлтый квадрат. Фотографии, рисунки хамелеона.

Фрагмент: «Мы можем сделать хамелеона разноцветным и узнать, как меняются одни цвета на фоне других цветов, (педагог прикрепляет вместе с детьми все шесть квадратов) и представить, что большие квадраты могут скрывать в себе необычные рисунки? Что бы это могло быть? (педагог прикрепляет постепенно на каждый большой квадрат маленький жёлтый и последовательно рассуждает с детьми)».



1.2 Игры и упражнения, направленные на развитие восприятия характера линии, формы в окружающем мире природы, вещей, материалов

Игра «Линии в окружающем нас интерьере».

Цель: развитие восприятия характера линии в окружающих нас предметах интерьера, линий тела человека.

Фрагмент: « Линии бывают разные: прямые, волнистые, ломанные. Давайте, ребята, внимательно рассмотрим предметы окружающего нас интерьера: нашу мебель, игрушки, портьеры, тюль, рисунки на коврах. Потом посмотрим друг друга: на нашу одежду, прически, лица. Попробуем найти, во всём этом различные линии: прямые, ломанные, волнистые».

Игра: «Я - линия».

Цель: воспроизведению характера линий через пластику тела.

Материал: деревянная линейка, бусы, проволока, капроновая лента, тоненькая нить и т.д.

Фрагмент: У меня есть разные предметы. Давайте попробуем определить, какие линии в них спрятались. Но отгадку не сказать, а показать через пластику своего тела. Вы должны превратиться в линию, заданную характером предмета».

Игра: «Загадочные дорожки».

Цель: распознавание характера линии по тактильным ощущениям.

Материал: карточки размером 12 x 7 см, на которых наклеенные из тонкого картона или из кожи, или из наждачной бумаги линии различного характера (прямую, волнообразную, ломаную, дугу, петляющую).

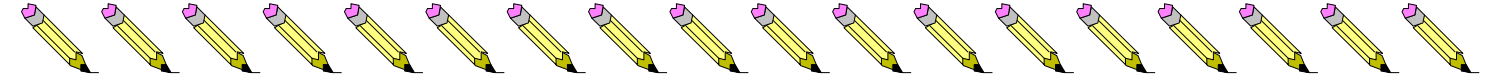
Инструкция: перед вами, ребята, карточки с изображением различных линий. Назовите эти линии. Потрогайте их пальчиками, «походите», поведите пальчиками по ним. Теперь мы закроем карточки тонкой тканью и давайте представим, что линии – это дорожки. Вы с закрытыми глазами должны пройти по дорожкам пальчиками и определить название этой линии – дорожки, описать её. А теперь, попробуйте отгадать, кто из сказочных героев, какую дорожку любит?»

Игра «Настроение линии»

Цель: чувствовать «звучание» линии, наделять ее «настроением»

Материал: карточки с изображением разнообразных линий.

Инструкция: детей просят найти линии разные по «настроению»: «спокойную», «колючую», «ласковую» и пр.



1.3. Игры и упражнения, направленные на восприятие характера фактуры материалов в окружающем мире природы, вещей, материалов

Игра «Путешествие слона (или другого животного) по фактурным фонам».

Цель: развивать ассоциативно – образное восприятие фактуры материала, воображение.

Материалы: фактурные фоны – абстрактные композиции, выполненные на листе бумаги в различных техниках и стилях гуашью, акварелью, с включением различных дополнительных материалов (ткань, природный материал, и пр.), передающие различные настроения человека, состояний природы, контурное плоскостное изображение слона.

Ход игры: Детям предлагается отправиться в путешествие со слоном по фактурным фонам, перекладывая с одного фона на другой. Дети придумывают и рассказывают о том, как чувствует себя слон на каждом фоне. Детям помогают вопросами: «Куда попал слон?», «Как он себя здесь чувствует?»,

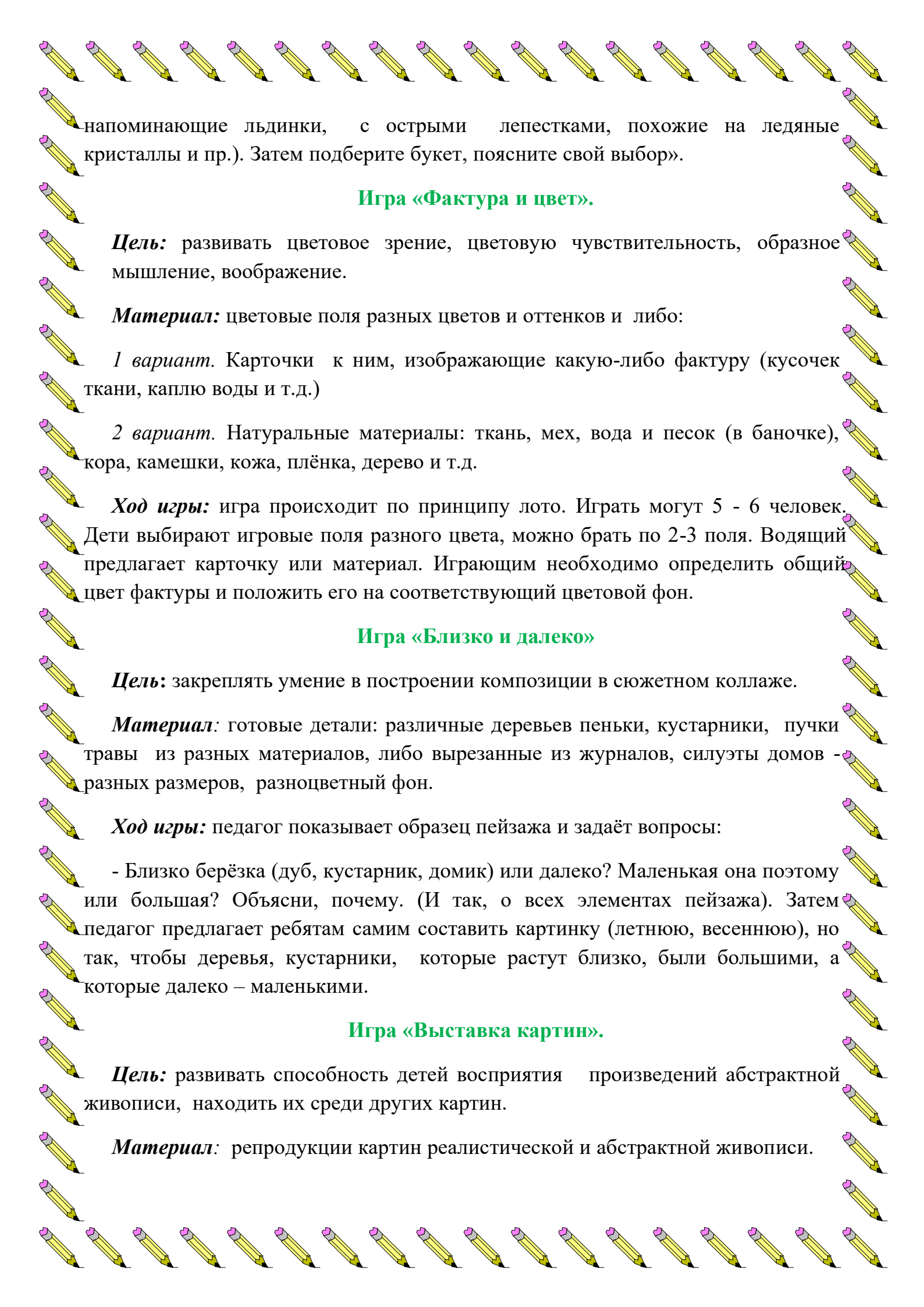
«Какое местечко на этом листе слону нравится больше?», «Хочется ли ему здесь остаться, или скорее уйти?», «Может ли здесь с ним произойти , что-то необычное?», «Каким он здесь кажется, добрым слоном, злым?» и пр.

Игра «Магазин цветов».

Цель: способствовать развитию восприятия фактуры и цвета материала и соотносить с характером, обликом присущим тому или иному сказочному герою; развивать ассоциативно-образное мышление.

Материал: карточки с изображением сказочных героев (Снежной Королевы, Мальвины, Аленушки, Бабы – Яги, Василисы, Кошечки Бессмертного и др.), работы в технике коллажа с изображением букетов, выполненные из различных по цветовой гамме и фактуре материалов.

Фрагмент: «Мы сегодня с вами будем продавцами цветов, но покупатели наши необычные – это герои различных сказок. (Дети выбирают карточку с изображением сказочного героя). Подберите букеты так, чтобы герои остались довольны. Сначала, подумайте, какой характер, какое настроение у того или иного героя, его предпочтения. (Например, Снежной Королеве подойдет букет, выполненный из холодных цветов, из гладких блестящих материалов,



напоминающие льдинки, с острыми лепестками, похожие на ледяные кристаллы и пр.). Затем подберите букет, поясните свой выбор».

Игра «Фактура и цвет».

Цель: развивать цветовое зрение, цветовую чувствительность, образное мышление, воображение.

Материал: цветовые поля разных цветов и оттенков и либо:

1 вариант. Карточки к ним, изображающие какую-либо фактуру (кусочек ткани, каплю воды и т.д.)

2 вариант. Натуральные материалы: ткань, мех, вода и песок (в баночке), кора, камешки, кожа, плёнка, дерево и т.д.

Ход игры: игра происходит по принципу лото. Играть могут 5 - 6 человек. Дети выбирают игровые поля разного цвета, можно брать по 2-3 поля. Водящий предлагает карточку или материал. Игряющим необходимо определить общий цвет фактуры и положить его на соответствующий цветовой фон.

Игра «Близко и далеко»

Цель: закреплять умение в построении композиции в сюжетном коллаже.

Материал: готовые детали: различные деревьев пеньки, кустарники, пучки травы из разных материалов, либо вырезанные из журналов, силуэты домов - разных размеров, разноцветный фон.

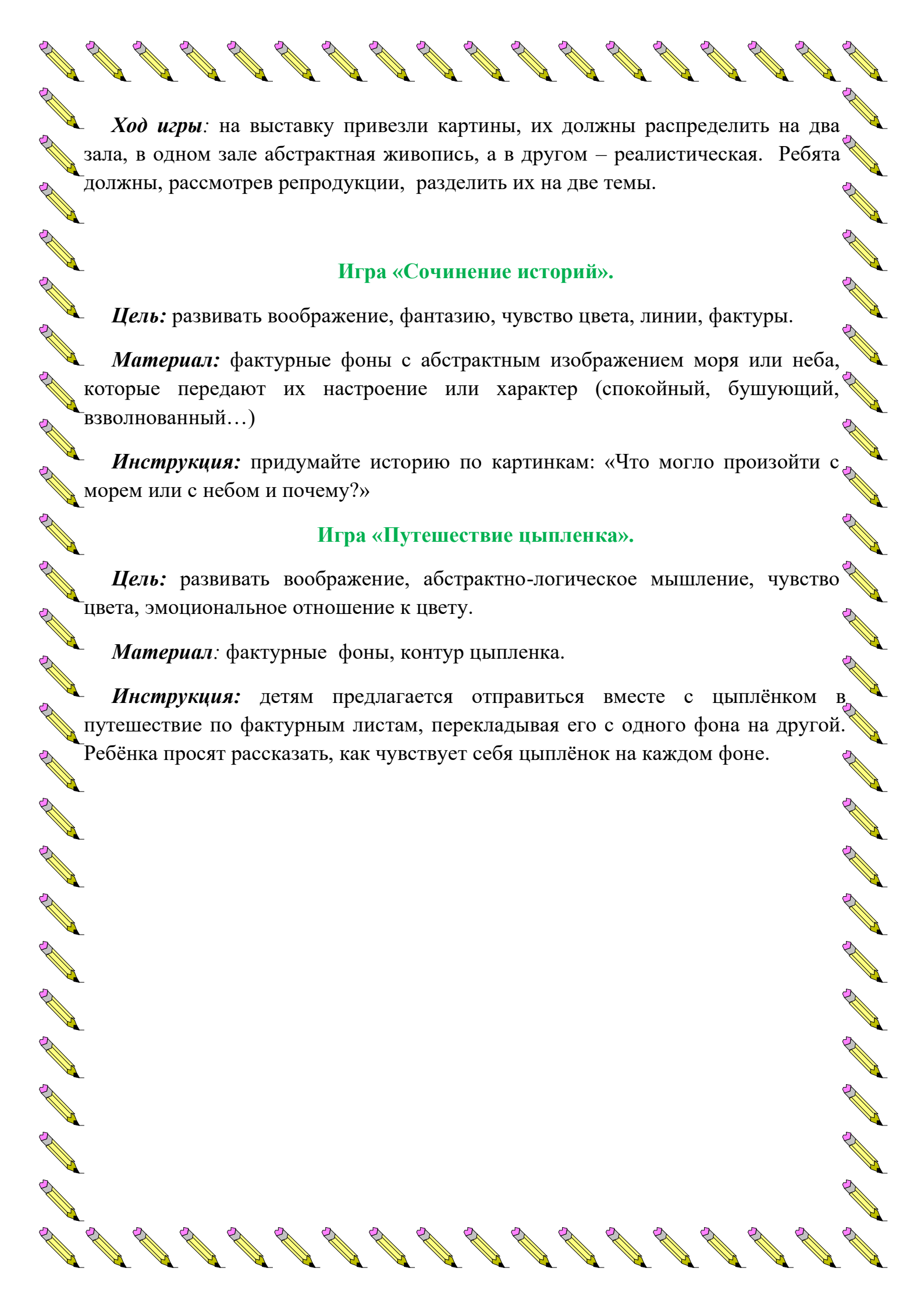
Ход игры: педагог показывает образец пейзажа и задаёт вопросы:

- Близко берёзка (дуб, кустарник, домик) или далеко? Маленькая она поэтому или большая? Объясни, почему. (И так, о всех элементах пейзажа). Затем педагог предлагает ребятам самим составить картинку (летнюю, весеннюю), но так, чтобы деревья, кустарники, которые растут близко, были большими, а которые далеко – маленькими.

Игра «Выставка картин».

Цель: развивать способность детей восприятия произведений абстрактной живописи, находить их среди других картин.

Материал: репродукции картин реалистической и абстрактной живописи.



Ход игры: на выставку привезли картины, их должны распределить на два зала, в одном зале абстрактная живопись, а в другом – реалистическая. Ребята должны, рассмотрев репродукции, разделить их на две темы.

Игра «Сочинение историй».

Цель: развивать воображение, фантазию, чувство цвета, линии, фактуры.

Материал: фактурные фоны с абстрактным изображением моря или неба, которые передают их настроение или характер (спокойный, бушующий, взволнованный...)

Инструкция: придумайте историю по картинкам: «Что могло произойти с морем или с небом и почему?»

Игра «Путешествие цыпленка».

Цель: развивать воображение, абстрактно-логическое мышление, чувство цвета, эмоциональное отношение к цвету.

Материал: фактурные фоны, контур цыпленка.

Инструкция: детям предлагается отправиться вместе с цыплёнком в путешествие по фактурным листам, перекладывая его с одного фона на другой. Ребёнка просят рассказать, как чувствует себя цыплёнок на каждом фоне.