



**Дидактические
игры и
упражнения по
нетрадиционному
рисованию**

Гурьянова В.С.

«УДИВИТЕЛЬНАЯ ЛАДОНЬ»

Цель: развитие воображения, образного мышления, изобразительных навыков, художественного вкуса.

Оборудование: образцы рисунков, выполненных на основе эталона (изображение раскрытой ладони); лист бумаги, простой карандаш, ластик, наборы цветных карандашей, восковых мелков, краски и кисти (для каждого ребенка).

Ход игры: Воспитатель предлагает детям обвести свою ладонь с раскрытыми пальцами. После завершения подготовительной работы он говорит: *«Ребята, у вас получились похожие рисунки; давайте попробуем сделать их разными. Дорисуйте какие-нибудь детали и превратите обычное изображение ладони в необычный рисунок»*. Фантазия ребенка позволит превратить эти контуры в веселые рисунки: в осьминога, ежа, птицу с большим клювом, клоуна, рыбу, солнце и т. д. Пусть малыш раскрасит эти рисунки.

Примечание: При возникновении затруднений, взрослый показывает образцы выполнения задания, но предупреждает детей, что копировать их не следует.

Например:



«РАДУГА»

Цель игры: научить детей рисовать радугу, правильно называть ее цвета, помочь запомнить их расположение, развивать речь и словарный запас ребят.

Оборудование: образец рисования радуги на листе формата А2, альбомные листы для детей, кисточки, гуашевые или акварельные краски разных цветов, баночки с чистой водой, тряпочки, палитра для смешивания красок (если понадобится).

Ход игры: когда все подготовлено на столах детей, воспитатель говорит, что сегодня игра будет посвящена радуге, и спрашивает, видел ли кто-нибудь радугу на улице, в какое время года это было – зимой или летом, какая погода была в это время – солнечно или только что прошел сильный дождь.

После того как дети ответят на поставленные вопросы, воспитатель показывает всем образец рисования радуги и просит ребят назвать цвета, которые они увидели. Затем все хором разучивают фразу, которая помогает запомнить расположение цветов в радуге: каждый (красный) охотник (оранжевый) желает (желтый) знать (зеленый) где (голубой) сидит (синий) фазан (фиолетовый).

Следующим этапом можно попросить ребят нарисовать радугу самостоятельно, используя для этого акварельные краски. Если дети в группе хорошо усвоили материал и знают способы получения разных цветов из красного, синего и желтого, то они вполне могут нарисовать радугу, используя для этого только три основных цвета.

В случае если малыши к этому еще не готовы, то воспитатель просит их нарисовать данную картинку, используя уже готовые краски фиолетового, оранжевого и зеленого цветов.

«ЧЕРНОЕ И БЕЛОЕ»

Цель игры: развивать внимательность, ловкость, быстроту, умение быстро действовать в зависимости от ситуации.

Оборудование: картонный диск диаметром 30–40 см, одна сторона которого окрашена в белый цвет, другая – в черный.

Ход игры: воспитатель делит всех игроков на 2 команды: «черных» и «белых», которые выстраиваются вдоль прочерченных линий друг против друга. Одна команда должна ловить другую, но делать это можно только после полученного сигнала и только на игровом поле, которое ограничивается начерченными линиями. Воспитатель бросает диск, и все смотрят, каким цветом вверх он упал. Если это черный, то команда «черных» начинает ловить команду «белых», которые в свою очередь стараются проскочить за противоположную линию, считающуюся теперь их домиком. Все пойманные участники выходят из игры. Побеждает та команда, в которой осталось большее количество игроков.

Для закрепления названий цветов можно диск окрасить в другие цвета (например, с одной стороны в синий, с другой – в зеленый). Можно использовать и другие сочетания, помогающие ребятам в игровой форме запомнить нужные оттенки.

«ВЕСЕЛЫЕ ОБЕЗЬЯНКИ»

Цель игры: формировать навыки по различению и правильному называнию цветов, развивать быстроту, ловкость, артистизм, умение самостоятельно действовать в сложившейся ситуации.

Оборудование: маски обезьянок для каждого участника, 2 мяча, 2 обруча, 2 гимнастические палки.

Ход игры: воспитатель набирает команду игроков, в которой должно быть 8-10 человек, и просит участников надеть маски обезьянок. Для игры требуется еще один ребенок, который будет исполнять роль водящего. Условия игры заключаются в том, что водящий отворачивается от обезьянок, называет цвет, и просит выполнить определенное задание. Если участник игры с легкостью справился с полученным заданием, то он остается в команде, но если не справился, то выбывает. Победителем становится та обезьянка, которая смогла выполнить все задания. Задания для участников могут звучать следующим образом: 1) отгадай, в какой руке я спрятал конфету; 2) ты должен присесть на месте 10 раз; 3) ответь на вопрос, как кричит петух, и продемонстрируй это 3 раза; 4) расскажи самую смешную историю, которая происходила с тобой в жизни; 5) пробежать 2 круга вокруг стола; 6) другие (в зависимости от возраста участников)

«РАЗНОЦВЕТНОЕ ДОМИНО»

Цель игры: научить детей правилам игры в детское домино, показать важность подбора нужного цвета, продолжить обучение правильному названию цветов.

Оборудование: детское домино из 28 штук, в котором вместо картинок квадраты окрашены в разные цвета (которых должно быть 7 видов).

Ход игры: воспитатель набирает команду игроков, в которой должно быть не более 4 человек, и раздает домино. Каждому участнику достается по 7 штук. После этого один из игроков, которому досталась карточка «красный-красный» выкладывает ее на стол. Следующий участник кладет домино, в котором один из квадратов окрашен в красный цвет. Далее необходимо выложить карточку, чтобы цвета совпадали. Если у ребенка нет необходимого цвета, то он пропускает ход. Выигрывает человек, у которого раньше остальных закончатся карточки домино.

Если в игре участвуют только 2 или 3 человека, то на столе должны остаться 14 или 7 карточек, перевернутых цветами вниз. Они будут служить запасными для тех ребят, у которых во время игры не оказалось нужного цвета. Для лучшего закрепления названия цветов желательно просить детей называть их, когда они выкладывают необходимую карточку на стол.

"ВОЛШЕБНЫЙ КРУГ" (ЦВЕТОВОЙ КРУГ)

Цель игры: закрепить знания детей об основных и составных цветах, о теплых и холодных цветах. Систематизировать знания детей о различных видах живописи, художниках, работающих в этих жанрах. Воспитывать интерес к искусству. Активизировать речь детей.

Оборудование: круг, вырезанный из фанеры, диаметром 50 см, разделенный на 7 секторов, окрашенных в основные и составные цвета. В центре круга расположена стрелка, которую вращают рукой. Карточки с изображением пейзажей, натюрмортов, портретов для каждого играющего (10X10), круг красного цвета, диаметром 6 см, квадрат зеленого цвета (6X6) для каждого играющего, призовые фишки.

Ход игры: Воспитатель вспоминает с детьми, что в Царстве короля Палитры живут разные краски: основные - красная, синяя и желтая и составные - которые получаются при смешивании 2-х основных цветов. Это оранжевая, фиолетовая и коричневая краски. Воспитатель предлагает детям поиграть с волшебным кругом. Воспитатель объясняет правила: после того, как он начнет вращать стрелку, дети внимательно наблюдают, на каком цвете остановится стрелка. Они должны определить, какой это цвет: основной или составной и быстро поднять геометрическую фигуру: круг для основного цвета, треугольник для составного. Фишку получает ребенок, который быстро и правильно выполнит задание. Дополнительную фишку получает ребенок, который первым сможет рассказать, из каких двух основных цветов составлен составной цвет

"НАРОДНЫЙ КОСТЮМ"

Цель игры: приобщать детей к прошлому национальной культуры. Закреплять знания об особенностях народного костюма: головные уборы, элементы одежды. Развивать общие познавательские способности:

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

Развивать эстетический вкус, воспитывать чувство гордости за русский народ.

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

Ход игры:

Игра рассчитана на то, что дети знакомы со стихами Т.Г.Шевченко, украинскими народными сказками. Предварительная работа проводилась и по ознакомлению с творчеством художников-иллюстраторов, с картинами поэта и художника Шевченко. Педагог читает отрывок из сказок и предлагает одеть героя в костюм, объяснить выбор костюма, название деталей костюма. Вариант игры: детям предлагается сравнить костюмы героев народных сказок и героев зарубежных сказок.

«КАМУШКИ НА БЕРЕГУ»

Цель игры: научить детей создавать новые образцы на основе восприятия схематических изображений.

Материал: большая картинка, на которой изображены морской берег, несколько камушков (5 – 7) разной формы (каждый камень имеет сходство с каким-нибудь предметом, животным или человеком).

Ход игры: взрослый показывает детям картинку и говорит: « По этому берегу прошел волшебник и все на своем пути превратил в камушки. Вы должны угадать, что было на берегу и придумать историю про каждый камушек. Что это такое? Как он оказался на берегу? И т. д.»

«ВЕСЕЛЫЙ ГНОМ»

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

Материал: картина на которой изображен гном 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: взрослый показывает детям картинку и говорит, что в гости к детям пришел гном; он принес подарки, но что дети должны угадать сами. Придумайте историю про один из подарков и про ребенка, который его получил.

«ЧУДЕСНЫЙ ЛЕС»

Цель игры: научить детей создавать в воображении ситуации на основе их схематического изображения.

Материал: одинаковые листы бумаги, на которых нарисовано несколько деревьев и в разных местах расположены неоконченные, неоформленные изображения. Наборы цветных карандашей

Ход игры: взрослый раздает детям листы бумаги и предлагает нарисовать лес, полный чудес, а затем рассказать про него историю.

«ПЕРЕВЕРТЫШИ»

Цель игры: учить детей создавать в воображении образы предметов на основе восприятия схематических изображений отдельных деталей этих предметов.

Материал: Карандаши, наборы из 8 – 16 карточек. Каждое изображение расположено таким образом, чтобы осталось свободное место для дорисовывания картинке.

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 выполнят задание – взять карточки с другой фигуркой