

КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР
ПО ОЗНАКОМЛЕНИЮ ДОШКОЛЬНИКОВ
СТАРШЕГО ВОЗРАСТА
С НАРОДНЫМ-ПРИКЛАДНЫМ
ИСКУССТВОМ



КАРТОТЕКА ИГР:

1. Выложи узор из геометрических форм.
2. Третий лишний.
3. Цветные капельки.
4. Закончи узор на коврике.
5. Обведи элемент.
6. Обведи и раскрась.
7. Парные картинки.
8. Найди пару.
9. Декоративное домино.
10. Собери целое.

Игра «Выложи узор из геометрических форм»

Цель: учить детей составлять в прямоугольной форме узор, состоящий только из геометрических фигур.

Материал: набор растительных и геометрических фигур, бумажная прямоугольная форма (силуэты полотенца, дорожки, закладки).

Ход игры.

Ребенку предлагается набор растительных и геометрических фигур. Нужно выбрать геометрические элементы и выложить узор на прямоугольной форме (силуэты полотенца, дорожки, закладки).

Игра «Третий лишний»

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

Материал: по две дымковских, филимоновских, каргопольских игрушек.

Ход игры.

Детям предлагается поочередно несколько вариантов сочетания игрушек: две дымковские игрушки и одна филимоновская; две филимоновские игрушки и одна каргопольская; две каргопольские игрушки и одна дымковская. Ребенок должен сказать, какие две игрушки принадлежат одному промыслу, а какая игрушка лишняя. Попросите ребенка прокомментировать свой ответ. Спросите, как называются эти игрушки. В случае затруднения педагог называет народные игрушки – дымковская, филимоновская, каргопольская.

Игра «Цветные капельки»

Цель: учить детей выделять и называть цвета входящие в цветовую гамму народной росписи (гжельской, городецкой, хохломской).

Материал: гжельские, городецкие, хохломские изделия.

Ход игры.

Перед детьми выставлены гжельские, городецкие, хохломские изделия, затем педагог называет промыслы и просит детей внимательно рассмотреть изделия. Педагог поочередно называет различные цвета. Дети должны определить, какие цвета входят в гжельскую, городецкую и хохломскую роспись. Побеждает тот, кто получит больше фишек (фишка дается за правильный ответ).

Игра «Докончи узор на коврике»

Цель: учить при построении узора принимать во внимание пространственные элементы между элементами, соблюдать симметрию и ритм; развивать творческие способности (самостоятельное составление детьми узоров).

Материал:

1. Цветные картонные карточки квадратной или прямоугольной формы, на которых аппликационным способом изображена половина узора из растительных форм.
2. Карточки для первого упражнения: свободные цветные карточки, разделенные пунктирной линией пополам.
3. Карточки для 2-го упражнения: цветные картонные карточки, разделенные пунктиром на 4-е части, в одной из которых контурно изображена $\frac{1}{4}$ часть узора.
4. Карточки для 3-го упражнения: «свободные» карточки.
5. растительные элементы из цветного картона для составления узоров: цветки двух размеров с разной формой лепестков, листья разного цвета и формы, разложенные в низкие коробки с ячейками.

Ход игры:

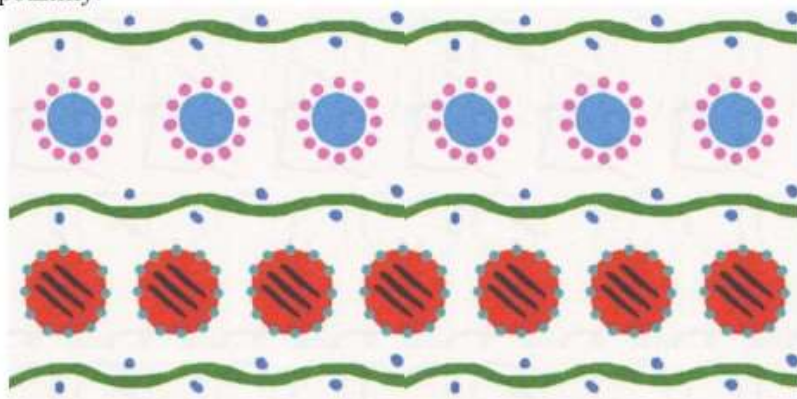
1. Каждый играющий получает цветную карту с половиной узора и выкладывает правую или левую часть узора из цветочных элементов, точно повторяя их расположение, цвет и форму.
2. Двое детей получают одну карточку без узора, разделенную пунктирной линией пополам. Один ребенок придумывает узор и прикладывает его половину, второй в точности повторяет этот узор на своей половине. Затем они меняются ролями. Воспитатель оценивает выполнение задания. Отмечает симметричность узора, красивое сочетание цветов.
3. Каждый играющий получает карточку с контурным изображением $\frac{1}{4}$ части узора, накладывает на него цветные элементы и повторяет узор в остальных частях коврика.
4. Каждый ребенок получает свободную карточку квадратной или прямоугольной формы (по выбору) и сам придумывает узор из растительных форм, в котором ритмично и симметрично располагает его части. Дети рассматривают узоры друг у друга, воспитатель отмечает их разнообразие.

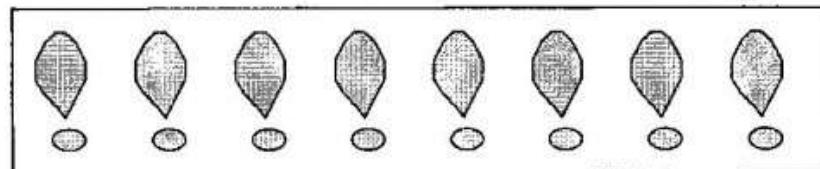
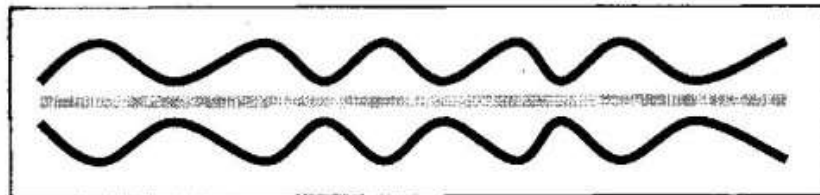
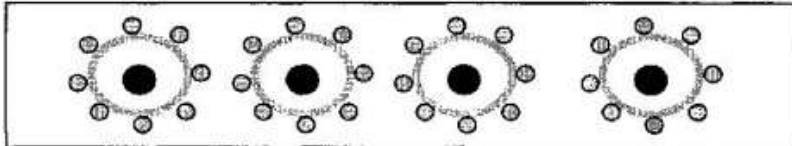
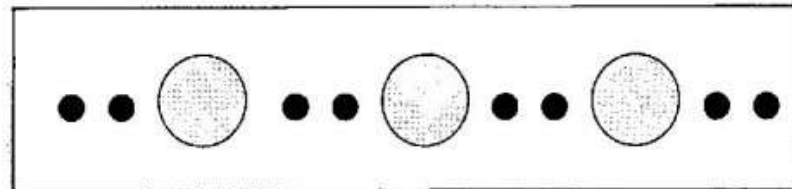
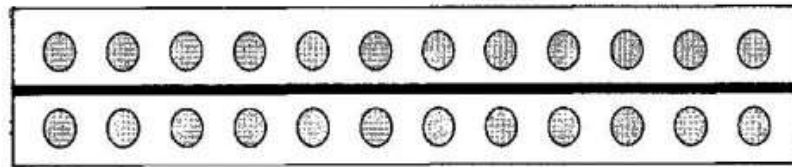
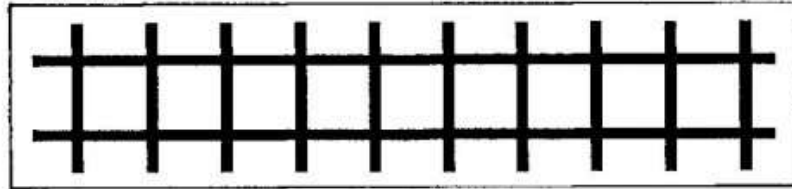
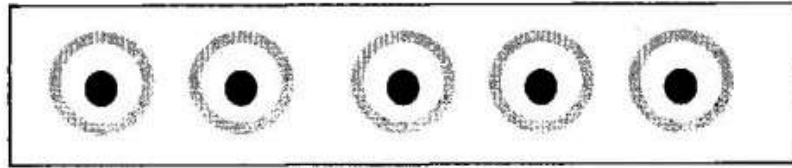
Игра «Обведи элемент»

Цель: учить детей элементам дымковской росписи, технике исполнения дымковских элементов.

Материал: листы бумаги с нарисованными на них элементами дымковской росписи, кисть.

Ход игры: воспитатель предлагает детям сухой кистью обвести элементы, учит детей правильно держать кисть: тремя пальцами вертикально по отношению к листу бумаги, если нужно провести тонкую линию или поставить точку-горошину.





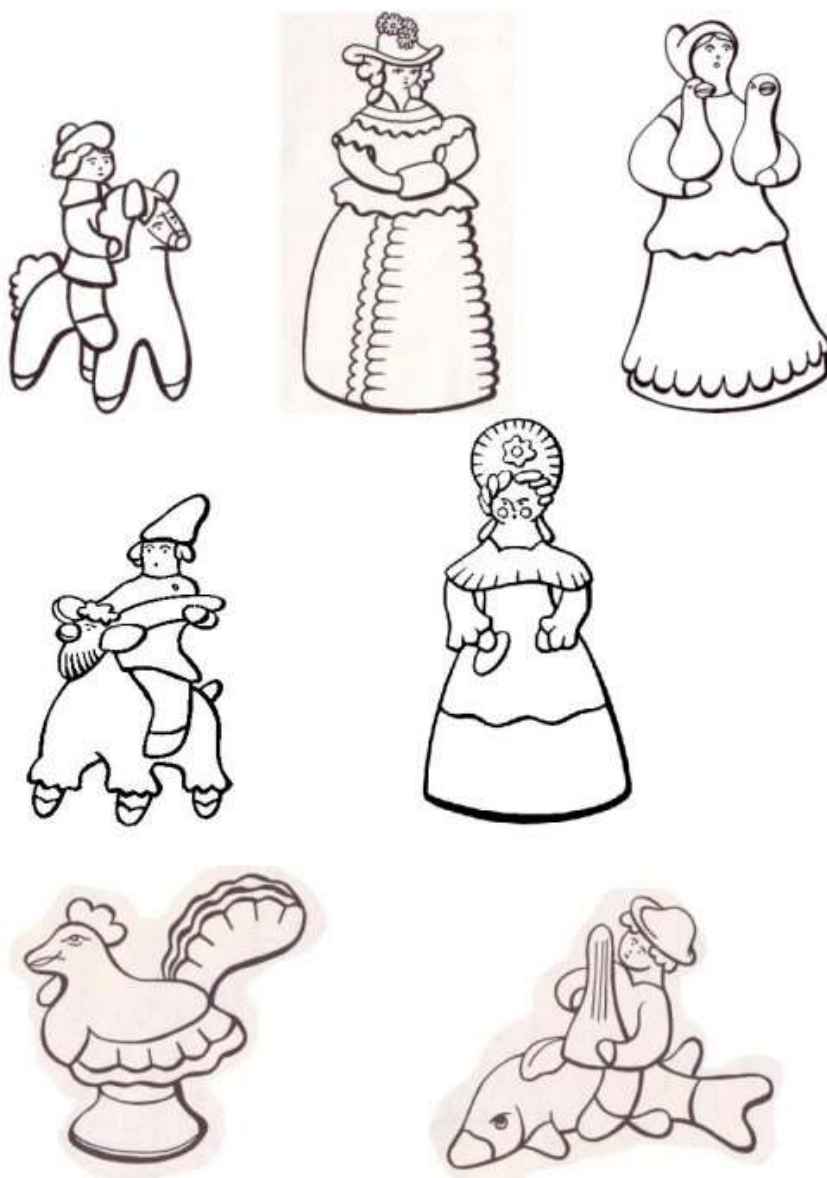
Игра: «Обведи и раскрась»

Цель:

- продолжить детей знакомить с народными росписями декоративно-прикладного искусства («дымка»);
- выбирать форму и расписывать ее;
- развивать мелкую моторику пальцев рук, эстетический вкус.

Материал: различные контурные силуэты дымковских игрушек.

Ход игры: предложить детям выбрать любой силуэт и расписать его.



Игра: «Парные картинки»

Цель:

- знакомить детей с дымковской игрушкой;
- развивать внимание, мышление, зрительную память, умение анализировать.

Материал: картинки с изображением дымковской игрушки.

Ход игры: воспитатель предлагает детям подобрать к каждой картинке такую же, назвать вид росписи.

Игра: «Найди пару»

Цель: научить детей ориентироваться в различных видах росписи, развивать мышление, внимание.

Материал: чайные пары (чашка с блюдцем), расписанные под Дымку, Городец, Хохлому, Гжель.

Ход игры: воспитатель предлагает подобрать для каждого блюда чашку (или наоборот) и назвать вид росписи.

Игра: «Декоративное домино»

Цель:

- закрепить знания детей о народных росписях, знания их элементов;
- развивать внимание, зрительную память, умение анализировать.

Материал: 28 карточек с изображением элементов различных росписей.

Ход игры: предложить детям рассмотреть карточки с элементами различных росписей и собрать их по принципу домино.

Игра: «Собери целое»

Цель:

- научить детей ориентироваться в различных видах росписи;
- развивать мышление, внимание, мелкую моторику пальцев рук;
- закрепить знания детей об истории некоторых видов народного промысла.

Материал: плоскостные силуэты изделий, расписанные под дымку, Городец, Хохлому, Гжель, разрезанные на несколько частей.

Ход игры: воспитатель предлагает детям собрать изделия вариант: кто быстрее), назвать вид росписи.

Игра: «Парные картинки»

Цель:

- знакомить детей с дымковской игрушкой;
- развивать внимание, мышление, зрительную память, умение анализировать.

Материал: картинки с изображением дымковской игрушки.

Ход игры: воспитатель предлагает детям подобрать к каждой картинке такую же, назвать вид росписи.

Игра: «Найди пару»

Цель: научить детей ориентироваться в различных видах росписи, развивать мышление, внимание.

Материал: чайные пары (чашка с блюдцем), расписанные под Дымку, Городец, Хохлому, Гжель.

Ход игры: воспитатель предлагает подобрать для каждого блюда чашку (или наоборот) и назвать вид росписи.

Игра: «Декоративное домино»

Цель:

- закрепить знания детей о народных росписях, знания их элементов;
- развивать внимание, зрительную память, умение анализировать.

Материал: 28 карточек с изображением элементов различных росписей.

Ход игры: предложить детям рассмотреть карточки с элементами различных росписей и собрать их по принципу домино.

Игра: «Собери целое»

Цель:

- научить детей ориентироваться в различных видах росписи;
- развивать мышление, внимание, мелкую моторику пальцев рук;
- закрепить знания детей об истории некоторых видов народного промысла.

Материал: плоскостные силуэты изделий, расписанные под дымку, Городец, Хохлому, Гжель, разрезанные на несколько частей.

Ход игры: воспитатель предлагает детям собрать изделия вариант: кто быстрее), назвать вид росписи.