**Дидактические игры**

**по**

**изобразительному искусству.**

**Д/И «Большой – маленький»**

Цель. Развивать умение видеть красоту природы, анализируя природные объекты и выделяя их свойства 9 величину). Учить сравнивать изображения.

Задание. Карточки с изображением больших и маленьких предметов (рыбы, цветы, листья и т.д.) игра может напоминать лото: на карточках больших слева – два объекта (большой и маленький, справа – две пустые клетки такого же размера, маленькие карточки с теми же изображениями).

**Д/И «На что похоже?»**

Цель. Развивать сенсорные операции, художественно – творческие способности.

Задание . На столе выкладываются несколько овощей и фруктов. Ребёнок называет свойства одного из них, а потом говорит, на что он похож или что на него похоже. Найти.

**Д/И « Вершки – корешки»**

Цель. Обогащать сенсорный опыт, учить анализировать изображение растения, выделяя его части, развивать умения сравнивать, учить составлять изображе6нпия из двух частей, образующих единое целое, закреплять названия растений, развивать чувство формы, цвета.

Задание. Сложить карточку из двух частей по принципу «вершки – корешки».

**Д/И «Ягоды, овощи, фрукты»**

Цель. Развивать умение анализировать, сравнивать (такой же), учить классифицировать (подбери все овощи, фрукты, ягоды по цвету), выкладывать ряды, состоящие из одинаковых изображений.

**Д/И «Разрезные картинки»**

Цель. Учить действиям анализа и синтеза, умение выделять части целого и из частей составлять целое, учить правильно называть получившееся изображение, развивать чувство формы, пропорции, детали.

**Д/И «На лугу (в поле, в лесу и т.д.) расцвели красивые цветы»**

Цель. Развивать восприятие цветов и оттенков, умение подбирать по цвету:

-на лугу расцвели цветы тёплой цветовой гаммы;

-……холодной…….

-……разные…….

**Д/И «Тёплый – холодный»**

Задание: два листа, в середине одного круг красного цвета (тёплый), в середине другого круг синего цвета (холодный). Детям предлагаются разложить карточки – картинки, которые соответствуют цвету круга на листах.

**Д/И «Подбери наряд»**

Цель. Учить различать тёплые и холодные тона, формировать умение подбирать наряд для сказочных персонажей, развивать творческое воображение, чувство вкуса, речь.

Материал. Куклы; Снежная Королева. Огневушка –Поскакушка набор нарядов в определённой гамме.

Задание. Рассмотреть таблицы холодных и тёплых тонов.

- Кому подходит наряд из холодных тканей и каких?

-Кому можно сшить наряд из тёплых тонов?

-Какой наряд подходит для Снежной Королевы?

-Нарядите куколку.

-Что случится, если мы перепутаем наряд?

Варианты вопросов можно менять.

**Д/И «Подбери цвет сказочным героям»**

Цель: учить выбирать цветовую гамму для отображения понятий добро и зло. Развивать творчество и фантазию.

Материал. Силуэты сказочных противоположных персонажей. (Баба Яга и Василиса. Квадраты и треугольники из цветной бумаги различной цветовой гаммы.

Задание. Разложить в разные стороны: для Бабы Яги квадраты, Василисы треугольники. Выбирая определённую цветовую гамму, учитывая характер того или иного персонажа.

-Баба Яга. Какая она? Во что одета? Где живёт? Чем занимается?

-Василиса. Какая она? Во что одета? И т.д.

**Д/И «Дорисуй животных»**

Цель: отработка технических навыков рисования животных.

Материал. Листы с нарисованными геометрическими формами и линиями. Используйте за основу геометрические формы: овал, прямоугольник, круг, трапецию и т.д.

Линии: прямую, волнистую, замкнутую ит.д.

Задание. На первом этапе можно дать образцы, рисунки животных.

На 2 этапе рисунки должны выполняться по замыслу ребёнка.

**Д/И «Цветное чаепитие у Маши и Даши»**

Куклы приглашают подружек на чай. Помоги им сервировать стол. Посмотри: посуды много, а кукол две. Значит, всю посуду нужно и разделить поровну на два сервиза. Но не просто так: это Маше, это Даше. Давай подумаем вместе, как разделить лучше посуду.

Посуда одинаковая по цвету?

А какого цвета одежда у кукол?

Какая посуда подходит к кукле с красным бантиком?

А какую посуду можно отобрать для куклы в синем?

Назови, что каждая из кукол поставит на стол для своих гостей.

**«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?

**«НАЙДИ КАРТИНЫ, НАПИСАННЫЕ ТЁПЛЫМИ И ХОЛОДНЫМИ КРАСКАМИ»**

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

   Материал: репродукции натюрмортов, написанные в тёплой и холодной гамме.

   Описание 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.

   Описание игры: каждый играющий получает картинку с изображением пейзажа. Прикладывая цветные полоски к изображению, ребёнок отбирает те цвета, которые есть в его картинке.

**«СООТНЕСИ СЛОВО И НАСТРОЕНИЕ КАРТИНЫ»**

     Цель: вызвать у детей эмоциональное отношение к картине

       Материал: репродукции картин.

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

**«ОПРЕДЕЛИ И НАЙДИ ЖАНР ПОРТРЕТА (НАТЮРМОРТА, ПЕЙЗАЖА)»**

   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).

 **«ВЫСТАВКА КАРТИН»**

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

       Материал: репродукции картин.

       Описание 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.

     Описание 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 рождение 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)

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

       «**ЖИВАЯ КАРТИНА»**

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

     Материал: репродукция картины.

     Описание игры: дети делятся на группы. Каждая группа получает репродукцию картины какого-либо художника. Дети должны от лица тех, кто изображён  на картине (дороги, деревьев, 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 называние.

**«ЖИВОЙ НАТЮРМОРТ»**

    Цель: упражнять детей в умении перевоплощаться.

    Материал: репродукции картин.

    Описание 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.

**«УГАДАЙ КАРТИНУ»**

     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.

**«СМОТРИ ВНИМАТЕЛЬНО»**

     Цель: побуждать детей к выделению и называнию объектов на картине, активизировать внимание детей, учить детей составлять диалоги.

     Материал: репродукция картины.

     Описание 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.

     Описание игры: воспитатель предлагает детям разнообразные картинки. Дети должны отобрать только те картинки, на которых изображены элементы, присущие жанру пейзажа, обосновывая свой выбор.

 **«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.

       Описание 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.

       Описание игры: воспитатель показывает детям портрет сказочного персонажа, дети по определённым признакам пытаются узнать, кто на нем изображён.

**«ПОХОЖЕ – НЕПОХОЖЕ»**

    Цель: учить детей сравнивать картины.

    Материал: репродукции картин.

    Описание 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.

**«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.

      Описание игры: создать игровые ситуации с игрушками, отражающие их поведение в различное время суток.  Рассмотреть различные репродукции картин, определив, какое время суток изобразил художник.

       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 розовой реке,

                      Присело солнце за притихший лес …

                      День погрустил немножко и исчез.

Ночь.            Звёзд полно – и в небе, и в воде.

                      На земле – ни огонька нигде.

                      Звери и букашки спать легли.

                      Тишина от неба до земли.

**«ПОДЗОРНАЯ ТРУБА»**

    Цель: учить дошкольников выделять объекты, изображённые на картине.

    Материал: репродукция картины, альбомный лист.

    Описание 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.

   Описание 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.

     Описание 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.

     Описание 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?»

   **«Я ОЩУЩАЮ ЗАПАХ»**

     Цель: учить представлять возможные запахи и передавать свои представления в рассказе.

     Материал: репродукция картины.

      Описание игры: воспитатель предлагает «войти» в картину и представить, какие запахи там можно ощутить, обозначить их словами. Предложить детям составить рассказ на тему «Я чувствую запахи».

 **«ВОЛШЕБНОЕ ОКОШЕЧКО»**

       Цель: учить детей сосредотачивать своё внимание на выразительности одной части портрета (жанровой картины), что усиливает восприятие ребёнка и помогает ему установить взаимосвязь между частью и целым в картине.

       Материал: репродукция картины.

         Описание игры: картина закрывается листом бумаги с окошечками, которые открываются на нужных воспитателю частях картины. Таким образом воспитатель поочерёдно открывает части картины и рассматривает их вместе с детьми.