**Дидактические упражнения и игры на уроках изобразительного искусства**

Преподавание изобразительного искусства невозможно без использования на уроке различного рода игровых ситуаций и упражнений, с помощью которых учитель формирует у школьников конкретные умения и навыки. Четко ограниченная учебная задача задания позволяет педагогу точно и объективно оценить качество усвоения учащимися материала.

Для поддержания продуктивной работоспособности детей на протяжении всего урока следует вводить в их деятельность различные познавательные ситуации, игры-занятия, так как усвоение предмета облегчается, если при этом задействованы разные анализаторы.

Чередование в течение урока всех видов деятельности дает возможность более рационально использовать учебное время, повышать интенсивность работы школьников, обеспечивать непрерывное усвоение нового и закрепление пройденного материала.

Дидактические упражнения и игровые моменты, включенные в систему педагогических ситуаций, вызывают у детей особый интерес к познанию окружающего мира, что положительно сказывается на их продуктивно-изобразительной деятельности и отношении к занятиям.

Дидактические упражнения и игровые ситуации желательно использовать на тех уроках, где осмысление материала вызывает затруднения. Исследования показали, что во время игровых ситуаций острота зрения у ребенка значительно возрастает.

Игры, игровые моменты, элементы сказочности служат психологическим стимулятором нервно-психологической деятельности, потенциальных способностей восприятия. Л. С. Выготский очень тонко заметил, что «в игре ребенок всегда выше своего обычного поведения; он в игре как бы выше на голову самого себя».

Включение игровых моментов на уроках позволяет корректировать психологическое состояние учащихся. Дети воспринимают психотерапевтические моменты как игру, а у учителя есть возможность своевременно менять содержание и характер заданий в зависимости от обстановки.

Значительное место в системе учебных ситуаций занимают упражнения.

В ходе выполнения упражнений абстрактного характера возникающие образы конкретизируются и находят индивидуальное воплощение в определенной теме. В сочетании с конкретным заданием упражнения развивают у детей сложную мыслительную деятельность, в которой анализ и синтез как два психологических процесса выступают во взаимосвязи и единстве.

Степень самостоятельности учащихся зависит от характера упражнения. Зрительный диктант требует повторения за учителем каждого действия, у всех при этом должен получиться одинаковый результат. Быстрые наброски с натуры или короткие живописные упражнения представляют собой творческую работу.

Содержание упражнений охватывает все основные учебные темы, а характер — предполагает варианты решения, т. е. возможность творческого выбора в рамках конкретной учебной задачи.

***По форме*** упражнения могут быть:

 изобразительными (рисунок, живопись, лепка);

 устными (ответы по теоретическим вопросам);

 письменными (анализ произведений искусства).

Упражнения могут носить характер зрительного диктанта. Ученики копируют действия учителя. Ценность этого вида упражнений заключается не столько в результатах, сколько в самом процессе. Выполняя действия «под диктант», школьники перенимают правильные, профессиональные приемы работы. При этом вырабатываются наблюдательность, аккуратность, улучшаются темп и ритм работы класса.

Зрительный диктант может применяться во всех видах работы: в рисовании, лепке, конструировании.

Целесообразно проводить упражнения с использованием печатной основы: дорисовывание, закрашивание, расписывание готовых изображений, вырезанных из бумаги силуэтов. Готовая основа позволяет четко выделить учебную задачу и решить ее в кратчайший срок.

При ознакомлении с цветом учащимся можно предложить упражнения на передачу цветом определенного настроения, что способствует осознанию содержательного, выразительного аспекта цвета.

При решении пространственных задач готовая основа помогает передать ощущение зрительной глубины на листе. Это задание целесообразно выполнить после изучения способов передачи глубины пространства. Можно предложить учащимся найти ошибки в композициях.

Понятие о декоративной композиции закрепляется с помощью упражнения, которое выполняется коллективно и имеет целью создание фриза для украшения класса.

Упражнения отвлеченного характера развивают мыслительную деятельность.

С подобными упражнениями ученики справляются за короткий срок (3—15 минут). Таким образом, готовая печатная основа служит вспомогательным средством для решения конкретных учебных задач и выработки навыков по всем учебным темам, а также средством повышения интереса учащихся к изобразительной деятельности.

Использование игр в изобразительной деятельности обусловлено своеобразными связями игры и художественного творчества. Игра предшествует творчеству, способствует ему.

Игрой начинается изучение новой темы или закрепляются знания, умения и навыки по пройденному материалу. Игры-занятия лучше проводить в форме соревнований между командами. Обязательным условием игры является подведение итогов.

На уроках изобразительного искусства игры решают одну или несколько задач. Можно выделить следующие ***группы игр***:

 внимание;

 развивающие глазомер;

 тренирующие наблюдательность;

 развивающие творческие способности;

 воздействующие на эмоции и чувства;

 раскрывающие личностные возможности ребенка.

Большинство игр переводят ребенка из позиции объекта воспитания и обучения в позицию субъекта деятельности, в позицию творца.

**Подумаем, порисуем, поиграем:**

Упражнения

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Упражнения по цветоведению** | | | | | |
|  | | Дети делятся на группы по три человека. Каждая группа получает три цвета: синий и еще два других. Цвета у разных групп не повторяются. На листе ватмана дети рисуют море или небо, используя только свои цвета. Затем вместе с педагогом дети обсуждают, в каких рисунках краски дружат и подчеркивают красоту неба или моря, а в каких — нет, и почему. | | |  |
|  | |  | | Нарисуйте синюю птицу или синего зверя и придумайте о них сказку. Из работ детей делается альбом: «Синяя сказка». |  |
|  | | Рисунок «Красные дары земли» | | Перечисли дары земли красного цвета. На большом листе бумаги нарисуй «Красные дары земли». Например: ожерелье из ягод красного цвета, венок из красных цветов, вазу с красными овощами или фруктами. |  |
|  | | «Солнечный луч» | | Представь, что ты — желтый солнечный луч. Каждому члену своей семьи ты можешь подарить что-нибудь желтое. Например, маме — желтые бусы, папе — желтую рубашку. Расскажи что ты подаришь всем членам своей семьи. |  |
|  | | Упражнение на логическое мышление. | | Назовите предметы, похожие на геометрические тела. |  |
|  | | Упражнение на закрепление знаний об особенностях орнамента. | | Составьте из готовых геометрических фигур русский орнамент.  . |  |
|  | | Упражнение с готовыми геометрическими фигурами различных цветов | | Составьте пары (контрастные цвета, сближенные цвета). |  |
|  | | Упражнение с геометрическими фигурами разного цвета | | Назовите основные, дополнительные, производные цвета.  Ответами служат поднятые геометрические фигуры нужного цвета |  |
|  | | Упражнение на определение цвета и его выразительного аспекта. | | *Холодные и теплые цвета.*  Учащиеся делятся на две группы. Одной группе нужно выбрать цвета для оформления царства Снежной королевы, а второй — для оперения Жар-птицы. |  |
| ***Упражнения, способствующие усвоению новых терминов, понятий*** | | | | | |
|  | Продолжите цепочку слов | | Такое упражнение можно проводить в начале урока. Учащиеся должны продолжить перечень, классификацию. Например: архитектура, стиль, романский, готика, арка... | |  |
|  | Сгруппируйте слова по жанрам (видам). | | На доске написаны различные понятия, термины, названия, которые необходимо объединить в смысловые группы. | |  |
|  | Вычеркните лишнее слово. | | На доске написаны различные понятия, термины, названия, по смысловым группам , но в которых есть лишнее слово. Необходимо вычеркнуть лишнее слово. | |  |
|  | блиц-контроль (вопрос — ответ). | | Для проведения блиц-контроля можно использовать «волшебный куб». На столе учителя куб, грани которого окрашены в разные цвета. На доске таблица, в которой каждому цвету, грани куба соответствуют названия видов изобразительного искусства: архитектура, скульптура, живопись, графика, дизайн. Ведущий поворачивает куб одной из граней к классу, а учащиеся должны поднять карточку с изображением нужного объекта. Можно использовать разные варианты задания. | |  |
|  | «Вспомни сказку» | | Упражнение проводится перед иллюстрированием русских народных сказках.  Цель: развивать наблюдательность, зрительную память и логическое мышление.  Содержание: используются фрагменты сказки. Учащиеся должны вспомнить сказку и рассказать данный эпизод. Убрать фрагменты, которые не подходят к данной теме. | |  |
|  | « Цветные зверюшки » | | Упражнение выполняется при рисовании орнаментальной полосы «Мои любимые игрушечные животные».  Содержание: используем цветовой круг. Учитель повторяет с детьми пары гармонично сочетающихся цветов, указывая на них стрелками в цветовом круге. И при рисовании орнаментальной полосы «Мои любимые игрушечные животные» расписываем контрастными цветами. | |  |
|  | «Веселый заяц» | | Дидактический материал: фотографии или изображение зайцев и кроликов в различных положениях; набор геометрических фигур.  Содержание: сравнение изображения зайцев и кроликов, отмечая их характерное строение и отличие. Затем с помощью геометрических фигур анализируем основные части изображения зайца и кролика. Показ учителем изображение кролика или зайца с помощью геометрических фигур. Самостоятельная работа учащихся изображение зайца в трех разных положениях. | |  |
|  | Диагностическое упражнение «Вспомни слово». | | Задание постепенно усложняется. Такое упражнение можно использовать в начале урока.  Например: г\_ашь (гуашь), гр\_ф\_ка (графика), к\_р\_м\_ка (керамика) и т. д. | |  |

Игры

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Игра | Игровые действия |  |
|  | Что на земле оранжевое | Посмотри на рисунки оранжевых овощей и фруктов (апельсин, мандарин, морковь, абрикос, хурма, тыква). Расскажи о тех или иных дарах природы, не называя их. Опиши их вкус, размер, свойства, а мы угадаем, о чем ты рассказываешь.  Творческое задание «Рыжий и оранжевый»  Перечисли тех, кто имеет рыжий цвет. Затем — тех, кто имеет оранжевый. Чем рыжий цвет отличается от оранжевого цвета? Придумай сказку о том, как подружились «рыжий» и «оранжевый». Например, тыква подружилась с лисой, а морковка с белкой. |  |
|  | Головоломка | Составьте из геометрических фигур изображения животных. |  |
|  | Соревнование светлоты | На полосках бумаги учащиеся делают первый мазок краской любого цвета, затем в этот цвет добавляют чуть-чуть белил и выполняют следующий мазок и т. д. Побеждает тот, кто сделает больше накрасок различной светлоты. |  |
|  | Заколдованный лес | Цель: развитие воображения, образного мышления, изобразительных навыков, художественного вкуса.  Оборудование: карточки со схематическим изображением деревьев и незаконченными линиями неопределенного характера (по количеству детей);  простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей (для каждого ребенка).  Ход игры  Взрослый раздает детям карточки к игре и говорит: «Перед вами заколдованный лес. Волшебник накрыл его шапкой невидимкой, поэтому многие растения и обитатели леса оказались невидимыми. Но кое-что вы можете разглядеть, наверное, потому, что шапка была маловата. Давайте попробуем расколдовать лес. Внимательно рассмотрите картинку, затем превратите все линии в законченные рисунки. Помните, что лес был необычайно красив и полон обитателей».  Выигрывает ребенок, который создал целостное изображение леса, используя все данные элементы.  Примечание. Для раскрытия сюжета можно предложить детям дополнить получившиеся рисунки изображениями зверей, птиц, насекомых, людей или сказочных персонажей. |  |
|  | Поможем художнику | Цель: развитие воображения, образного мышления, гибкости построения графического контура, изобразительных навыков.  Оборудование: карточки с изображением геометрических фигур и линий (по количеству детей);  простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или фломастеров (для каждого ребенка).  Ход игры  Взрослый раздает детям карточки к игре и говорит: «Один рассеянный художник решил подготовить картины для выставки. Он сделал наброски — провел некоторые штрихи, а потом отвлекся и забыл, что хотел нарисовать. Ребята, помогите художнику. Рассмотрите штрихи и превратите их в изображения различных предметов. Возможно, тогда художник вспомнит, что он хотел нарисовать. Затем мы устроим выставку и выберем лучшие картины».  Примечание. При возникновении трудностей, взрослый показывает на доске образец выполнения задания. Если один из детей справится с заданием быстрее, то можно предложить ему дополнительный вариант.  Для усложнения игры количество исходных фигур увеличиваются и доводят до 1О - 20. |  |
|  | Добрые — злые | Цель: развитие воображения, образного мышления, эмоциональной сферы, изобразительных навыков.  Оборудование: карточки с контурным изображением двух фей (королей, волшебников, принцесс и пр.) (по количеству детей);  простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или фломастеров (для каждого ребенка).  Ход игры  Взрослый раздает детям карточки к игре и говорит: «На листе бумаги вы видите изображения двух фей. Представь те себе, что одна из них злая, другая добрая. Чтобы всем было понятно, где какая фея, дорисуйте и раскрасьте лица и одежду. Возможно, вы захотите изобразить какие-нибудь волшебные вещи или сказочных спутников наших фей».  Примечание. Можно предложить детям изобразить фей при помощи мимики и пантомимы и выбрать ребенка, который, используя выразительные движения, создал наиболее яркие образы.  Контурное изображение двух волшебников: |  |
|  | Модельеры | Цель: развитие воображения, мелкой моторики, художественного вкуса, активизация мышления и речи.  Оборудование: портреты с репродукций (плакатов, обложек журналов и пр.), наклеенные на картон (по количеству детей); лист бумаги, простой карандаш, ластик, набор карандашей или фломастеров, клеящий карандаш, набор цветной бумаги, фольга, лоскутки ткани, кусочки меха и т.п. (для каждого ребенка).  Ход игры  Взрослый раскладывает материал (портреты) и говорит: «Представьте, что вы модельеры. К каждому из вас обратился человек, который хочет, чтобы вы помогли ему выглядеть нарядно».  Взрослый предлагает детям выбрать портреты, внимательно рассмотреть их, придумать и создать подходящие наряды. С помощью аппликационного материала сделать головной убор (кокошник, шляпу, платок и пр.), украшения (бусы, ожерелья, серьги, броши и пр.). Если на портрете женщина или девушка, нарисовать на листе бумаги костюм (бальное платье, сарафан, фрак и т.п.).  После выполнения творческого задания начинается показ моделей. Взрослый просит детей назвать имя своих «манекенщиков» рассказать об их профессии, характере.  Примечание. Для подобных игр желательно подбирать портреты людей, отличающихся полом и возрастом, выражением лица. Портреты политических, исторических деятелей использовать неэтично. |  |
|  | Мастерская форм | Цель: развитие воображения, образного мышления, пространственной ориентировки, конструктивных навыков.  Оборудование: фланелеграф, полоски бархатной бумаги, по форме напоминающие счетные палочки;  наборы счетных палочек (по количеству детей).  Ход игры  Взрослый, прикрепляя к фланелеграфу полоски бархатной бумаги, конструирует схематические рисунки, например такие:    Затем он раздает детям наборы счетных палочек и говорит: «Постарайтесь, как можно точнее скопировать мои рисунки». После завершения обучающего упражнения, взрослый предлагает детям сложить из счетных палочек новые необычные (или реалистические) картины. |  |
|  | Фоторобот | Цель: развитие воображения, эмоциональной сферы, комбинаторных навыков, мелкой моторики, активизация мышления и речи.  Оборудование: портреты с репродукций (плакатов, обложек журналов и пр.), разрезанные на полосы — отдельно лоб, отдельно подбородок, отдельно глаза, отдельно нос и т.д. (по количеству детей).  Ход игры  Взрослый раскладывает стимульный материал и говорит: «Должно быть, вы видели, как в детективных фильмах криминалисты составляют фоторобот. Чтобы создать портрет человека, они подбирают и соединяют части лица. Сейчас и мы попробуем составить фотороботов различных людей. Подберите подходящие полосы, сложите их так, чтобы получился портрет человека. Придумайте ему имя, профессию, расскажите о его характере». |  |
|  | Спрятанные рисунки | Цель: развитие воображения, образного мышления, изобразительных навыков.  Оборудование: демонстрационные карточки с изображением геометрических фигур (прямоугольников, кругов, овалов и пр.) разного размера;  2—З листа бумаги, простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей (для каждого ребенка).  Ход игры  Взрослый показывает детям одну из карточек и говорит: «Ребята, внимательно посмотрите на картинку. Рисунки, которые были изображены на ней, решили поиграть в прятки. Они спрятались за геометрическими фигурами подходящего размера и формы. Догадайтесь, кто или что может скрываться за фигурами, и нарисуйте их на своем листе бумаги».  Вариант стимульного материала: |  |
|  | В природе этого нет | Цель: развитие воображения, активизация внимания, мышления и речи.  Оборудование: доска, цветные мелки.  Ход игры беседы  Взрослый предлагает придумать всем вместе необычное существо:  а) зверя;  б) рыбу;  в) птицу;  г) насекомое;  д) инопланетянина.  Он задает детям наводящие вопросы и на основании полученных ответов создает изображение на доске при помощи цветных мелков.  Наводящие вопросы:  — У животного (инопланетянина) есть голова? Одна?  — Несколько? Какая она (они)?  — А шея? Какая она?  — Какое у него туловище?  — Какие конечности (руки, ноги, лапы, щупальца, крылья)?  — Какие глаза, нос, уши, хвост?  — Какой рот (губы, зубы, язык)?  — Чем покрыто тело (шерстью, чешуей, пухом и пр.)?  — Какого цвета все перечисленное?  Взрослый заканчивает рисунок и говорит:  -Вот какое существо у нас получилось. Давайте составим о нем рассказ.  Дети отвечают на наводящие вопросы:  — Как его зовут?  — Где живет это существо?  — Чем питается?  — Что любит делать?  — Что не любит делать?  — Какой у него характер?  — Много ли у него друзей? Почему?  — Кто его враги? Почему? и т.д.  Примечание. На последующих занятиях можно предложить детям самим придумать и нарисовать необычное существо, а затем составить о нем рассказ-описание. |  |
|  | Волшебная нитка | Цель: развитие воображения, образного мышления, художественного вкуса.  Оборудование: два листа бумаги, нитки, краски (лучше гуашь), кисти (для каждого ребенка).  Ход игры  Взрослый показывает детям клубок ниток и говорит, что эти нитки волшебные, потому что они умеют рисовать картины. Затем он предлагает внимательно посмотреть, как это делается. Нитку окунают в краску и в произвольном порядке укладывают на листе бумаги. Сверху накрывают другим листом, слегка прижимают нижний лист и вытаскивают нитку за один конец — получается абстрактный рисунок. Дети повторяют все показанные операции и получают причудливыё изображения. Взрослый просит детей дать одно или несколько названий картинам.  Примечание. При возникновении затруднений, можно предложить повернуть или перевернуть лист бумаги, придумать название коллективно. |  |
|  | Ожившие мифы | Цель: развитие воображения, образного мышления, эмоциональной сферы, изобразительных навыков.  Оборудование: иллюстрации с изображением различных мифологических существ;  лист бумаги, простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или краски и кисти (для каждого ребенка).  Ход игры  Взрослый объясняет детям, что такое мифы, рассказывает о существах, встречающихся в мифологии разных народов, показывает их изображения, обращая внимание на качества характера, присущие мифологическим героям, Затем детям предлагается самостоятельно изобразить и раскрасить мифологических персонажей.  Варианты рисунков:  а) дракон;  б) гном;  в) рыба-кит;  г) тролль;  д) русалка;  ж) кентавр;  з) королевы времен года (зимы, весны, лета, осени);  и) повелитель ветра;  к) дух земли;  л) дух огня и т,д.  Примечание. Если дети достаточно хорошо владеют техникой лепки, то можно предложить им вылепить мифологических персонажей из пластилина. |  |
|  | Взгляд в будущее | Цель: развитие воображения, изобразительных навыков, активизация мышления и речи.  Оборудование: лист бумаги, простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или краски и кисти (для каждого ребенка).  Ход игры  Взрослый говорит детям: «Ребята, ни один человек не может знать наверняка, что будет завтра, через неделю, через месяц, через год, а тем более спустя десять, двадцать или более лет, то есть в будущем. Наверняка многое изменится, но как, никто не знает. Давайте пофантазируем, попробуем представить картины будущего и нарисовать их».  Варианты рисунков:  а) автомобиль будущего;  б) дом моей мечты (дом, в котором они хотели бы жить в будущем);  в) космический корабль;  г) фантастический пейзаж (Земля в далеком будущем или неизвестная планета, которую предстоит открыть).  По окончании рисования, взрослый предлагает детям продемонстрировать рисунки и рассказать о них. |  |
|  | Дом моделей | Цель: развитие воображения, образного мышления, изобразительных навыков, художественного вкуса.  Оборудование: картонная модель куклы, лист бумаги, простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей (для каждого ребенка).  Ход игры  Взрослый раздает детям модели кукол и говорит: «Каждый модельер стремится придумать свою коллекцию одежды, старается, чтобы его модели отличались от остальных. Это нелегко, ведь нужно учесть, кому предназначена одежда, где будут ее носить, в какое время года. Представь те, что вы работаете в доме моделей, и нарисуйте коллекцию одежды».  Варианты коллекций:  а) лето, отдых и пляж;  б) весна — осень;  в) зимушка-зима;  г) работа — это красиво;  д) вечернее платье, выход в свет;  е) домашняя одежда;  ж) спортивная одежда;  з) школьная форма;  и) театральный костюм и т. д. |  |
|  | Изменяющийся рисунок | Цель: развитие воображения, образного мышления, графических навыков.  Оборудование: большой лист бумаги и набор цветных фломастеров или доска и набор цветных мелков.  Ход игры  Взрослый предлагает первому игроку, задумать какое-нибудь изображение и нарисовать только один элемент. Второй игрок говорит, что это может быть, и проводит еще одну линию. Следующий должен придумать уже что-нибудь другое и дорисовать линию в соответствии со своим замыслом. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих уже не сможет изменить рисунок по-своему.  Примечание. Игра может проходить и без называния своих замыслов, т.е. молча. |  |
|  | Говорящие рисунки | Цель: развитие воображения, образного мышления, графических навыков.  Оборудование: образец пктографии;  лист бумаги, простой карандаш, ластик (для каждого ребенка).  Ход игры  Взрослый говорит детям: «Когда-то, давным-давно, люди не знали букв и не умели писать, а истории, которые им надо было сохранить и запомнить, они рисовали. Такой вид записи назывался пиктографией, и им пользовались в древних странах — в Египте и Ассирии, Японии и Китае. Мы тоже можем оставить на память о себе какую-нибудь историю или сказку. Если вместо букв мы будем использовать «говорящие» рисунки, то нас смогут понять жители разных стран. Чтобы рисунки стали «говорящими», они должны быть совсем простыми и в то же время понятными. Посмотрите, как можно при помощи рисунков «записать» начало сказки: «Красная Шапочка пошла в лес и встретила волка».  Взрослый рисует на доске или показывает детям готовый образец.  Детям предлагается при помощи пиктографии продолжить сказку про Красную Шапочку или изобразить то, что произошло с другими сказочными героями — Колобком, Буратино, Дюймовочкой и т.д.  Примечание. Когда дети освоят пиктографическую запись, можно будет предложить им придумать истории, изобразить их, обменяться рисунками и попробовать «расшифровать» записи друг друга и рассказать содержание истории. |  |
|  | Самое веселое | Цель: развитие воображения, образного мышления, эмоциональной сферы, изобразительных навыков.  Оборудование: лист бумаги, краски и кисти (для каждого ребенка).  Ход игры  Взрослый предлагает детям придумать и нарисовать что-нибудь веселое - самое веселое на свете. Он обращает внимание, что можно изобразить не только предметы: вполне допустимы различные сочетания цветов и форм.  По окончании рисования дети демонстрируют свои картины и рассказывают о них.  Примечание. Аналогично проводятся игры «Самое грустное», «Самое доброе», «Самое злое», «Самое красивое», «Самое счастливое» и т.д. |  |
|  | Чего на свете не бывает? | Цель: развитие воображения, образного мышления, изобразительных навыков.  Оборудование: лист бумаги, простой карандаш, ластик, краски и кисти или набор цветного пластилина (для каждого ребенка).  Ход игры  Взрослый предлагает детям нарисовать то, чего на свете не бывает.  По окончании рисования (лепки) дети поочередно демонстрируют свои работы и рассказывают о них. Все участники игрового упражнения обсуждают: действительно ли то, что изображено (вылеплено) не встречается в реальной жизни.  Выигрывает ребенок, который создал наиболее выразительный фантастический образ. |  |
|  | Герб | Цель: развитие воображения, образного мышления, изобразительных навыков.  Оборудование: лист бумаги, простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или фломастеров (для каждого ребенка).  Ход игры  Взрослый рассказывает детям, что такое герб, и предлагает придумать и нарисовать герб:  а) детского сада;  б) школы (класса);  в) города (села, деревни);  г) своей семьи.  По окончании рисования, дети поочередно демонстрируют свои работы и рассказывают о них.  Выигрывает ребенок, который, по мнению большинства детей, нарисовал наиболее оригинальный и соответствующий заданной теме герб.  Примечание. При возникновении затруднений взрослый показывает детям образцы различных гербов и эмблем. |  |
|  | Рисунок пальцами | Цель: развитие воображения, образного мышления, мел кой моторики.  Оборудование: листы бумаги, гуашь, смешанная с зубной пастой, салфетки (для каждого ребенка).  Ход игры  Взрослый предлагает детям нарисовать картины красками, но без кисти, то есть при помощи собственных пальцев.  Виды «картин»:  а) пейзаж;  б) натюрморт;  в) портрет (или автопортрет);  г) обложка или иллюстрация к любимой книге и т. д.  По окончании рисования, дети демонстрируют картины, рассказывают о них.  Выигрывает ребенок, который при помощи пальцеграфии создал наиболее выразительный и оригинальный образ. |  |
|  | Узнай на ощупь | В мешочке лежат овощи и фрукты. Дети поочередно подходят, опускают руку в мешочек, ощупывают предмет. Нужно о нем рассказать какой он формы, твердый или мягкий, какая у него поверхность, гладкая или шероховатая, какого цвета он обычно бывает, а в конце сказать, что же это за овощ или фрукт. |  |
|  | Веселый узор | На классной доске перед каждой командой прикрепляется чистая полоса бумаги для коллективной работы над созданием узора. По команде учителя к своим полосам подходят первые представители от каждой команды-ряда, выбирают и прикрепляют первый элемент узора. Затем выходят вторые представители, третьи и т. д. Каждый выбирает и прикрепляет один элемент узора, соблюдая ритм, учитывая форму и цвет. Выигрывает та команда, учащиеся которой правильно, красиво и быстро справятся с работой, не нарушая правил игры. Правило: участник эстафеты выходит прикреплять свой элемент узора только тогда, когда предыдущий участник сядет на свое место. |  |
|  | Из какой сказки прилетела птица? | Вот мудрец перед Дадоном  Стал и вынул из мешка  Золотого петушка. (А. С. Пушкин. Сказка о золотом петушке.)  − Пип! Пип! – пропищал птенец и вывалился из яйца. Но какой же он был большой и гадкий! (Г. -Х. Андерсен. Гадкий утенок.)  Князь у синя моря ходит,  С синя моря глаз не сводит;  Глядь – поверх текучих вод  Лебедь белая плывет. (А. С. Пушкин Сказка о царе Салтане.)  − Вот мой дом! – сказала ласточка. – А ты выбери себе самый красивый цветок внизу, я посажу тебя туда, и ты заживешь прекрасно. (Г.-Х. Андерсен. Дюймовочка.)  – Ох, беда, конек! – сказал. –  Царь велит достать Жар-птицу  В государскую светлицу.  Что мне делать, горбунок? (П. П. Ершов. Конек-горбунок.)  Повадилась к царю Выслову в сад летать жар-птица: на ней перья золотые, а глаза восточному хрусталю подобны. Летала она в тот сад каждую ночь и садилась на любимую Выслава-царя яблоню, срывала с нее золотые яблочки и опять улетала. (Русская народная сказка “Иван-царевич и серый волк”.)  А гуси-лебеди давно себе дурную славу нажили, много шкодили и маленьких детей крали; девочка догадалась, что унесли они ее братца, и бросилась их догонять. (Русская народная сказка “Гуси-лебеди”.)  Журавль хлоп-хлоп клювом стучал-стучал – ничего не попадает! А лисица в это время лижет себе да лижет кашу, так всю сама и съела. (Русская народная сказка “Лиса и Журавль”.) |  |
|  | Подбери подружек | Учащиеся делятся на команды. На столе перемешаны дымковские и филимоновские игрушки. Каждая команда должна отобрать игрушки определенного вида. Побеждает та команда, которая сделает это правильно и быстро. |  |
|  | Живые скульптуры | . Ведущий изображает скульптуру какого-либо спортсмена (бегуна, лыжника, боксера, штангиста и др.). Тот учащийся, который первым отгадает, какого спортсмена изобразил “скульптор”, становится ведущим. |  |
|  | Узнай цветок | Отгадайте загадки о цветах. Расскажите, по каким признакам вы догадались, что это за цветок. Золотое решето черных домиков полно;  Сколько черненьких домков,  Столько беленьких жильцов. (Подсолнух.)  Стоит в поле кудряшка – белая рубашка,  Сердечко золотое. Что это такое? (Ромашка.)  Я шариком пушистым  Белею в поле чистом.  А дунул ветерок –  Остался стебелек. (Одуванчик.)  Белые горошки на зеленой ножке. (Ландыш.)  Колосится в поле рожь,  Там во ржи цветок найдешь,  Хоть не красный он, а синий,  Все ж на звездочку похож! (Василек.)  Четыре ярко-красных  Блестящих лепестка,  И зернышки в коробочке  У этого цветка.  За зернышками этими ты бегал в огород,  На грядке в огороде  Такой цветок растет. (Мак.)  То фиолетовый, то голубой.  Он на опушке встречался с тобой.  Звонким названием он наделен.  Посмотришь – подходит название это,  Но никогда нам не слышался звон  Из голубого лесного букета. (Колокольчик.) |  |
|  | Найди аквариум для рыбки | На доске в общем «аквариуме» находятся 18 рыбок красного, жёлтого и синего цветов, включая пять степеней разбеленности каждого из них. Для каждой из этих рыбок нужно найти «свой аквариум», т.е. разместить её в определённой последовательности, например, от красного до белого цвета в порядке его разбеленности. В этом обучающимся помогает и форма рыбок: красные рыбки и их оттенки – одной формы, жёлтые рыбки и их оттенки – другой формы, синие рыбки и их оттенки – третьей формы. |  |
|  | Волшебный круг | 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. Учитель предлагает детям поиграть с волшебным кругом. Учитель 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.  *Игровой материал*: 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 (10Х10), круг красного цвета, диаметром 6 см, квадрат зеленого цвета (6Х6) для каждого играющего, призовые фишки. |  |
|  | Разбери картины по группам | *Игровой материал*: у детей на столах лежат репродукции натюрмортов, напи¬санных в теплой и холодной гамме.  1 задание. Найти картины, написанные только в теплой гамме (или в холодной).  2 задание. Разобрать по группам картины, написанные в теплой и холодной гамме. |  |
|  | Штриховка контурно изображенных предметов | Предложить ребенку перевести через тонкий лист бумаги какое-нибудь животное, а затем заштриховать его разнообразной штриховкой по желанию следуя направлению контура |  |
|  | Графическая музыка | Ребенку предлагается под музыку, закрыв глаза, проводить на бумаге линии в соответствии с восприятием мелодии. Найти в этих линиях образы и обвести их карандашами разного цвета. Одна и та же линия может использоваться в создании нескольких образов. |  |
|  | Кто запомнит? | взрослый показывает ребенку образец 5 - 10 сек. Ребенок должен внимательно его рассмотреть и запомнить, в каком порядке размещены палочки. Взрослый убирает таблицу, и ребенок самостоятельно выкладывает из палочек рисунок, который он только что видел. По окончанию работы ребенок сверяет рисунок с образцом. |  |
|  | Волшебный куб | "волшебный куб" - их сейчас продается великое множество с различной тематикой (геометрические фигуры, животные, цветы, цифры и т.п.). Можно изготовить самим такой куб. Возьмите коробку в форме куба из плотного картона. Подберите фигурки по выбранной тематике (например, геометрические) примерно одного размера и сделайте соответствующие отверстия в коробке. Все можно раскрасить в разные цвета. На первом этапе покажите ребенку, что каждая фигурка попадает только в одно отверстие, а в другое - нет. Затем совместно попытайтесь разложить фигурки. И только потом предоставьте ребенку самому попробовать. И если не получится, попробуйте сначала. |  |
|  | Исторический сюжет | Покажите детям какую-либо репродукцию известной исторической картины. В течение минуты все смотрят на репродукцию и стараются запомнить, какими красками и что на ней изображено. Затем педагог убирает репродукцию, и спрашивает, что на картине того или иного цвета. Тот, кто ответит правильно, получает очко. Затем игра повторяется с другими репродукциями. Набравший больше всего очков, получает в подарок одну из репродукций.  Игра «Исторический сюжет» |  |
|  | Найди пейзаж среди картин | Спросить: какое время года изображено на картине? Почему дети думают, что на картине изображена осень? Какое время года сейчас?  Прочитать стихотворение Г. Новицкой " Тишина".  Сказать: "Осень очень красивое время года, у осени есть свои краски". Показать вырезанные из цветной бумаги листочки красного, оранжевого, желтого, коричневого цвета. Сказать что это теплые цвета осени. Спросить, что бывает такого цвета еще? (по каждому цвету отдельно). Как этот цвет называется? Если положить эти цвета рядом, то получится что-то похожее на огонь или костер – горячий-горячий, поэтому эти цвета называют теплыми цветами. Показать детям кружочки, вырезанные из бумаги голубого, синего, фиолетового, зеленого цвета. Поставить рядом с осенним пейзажем картину с изображением зимы. Сказать, что эти цвета называются холодными, что таких цветов больше зимой. Попросить несколько человек (по желанию) подойти к картинам и подарить "осени" - теплый цвет, а "зиме" - холодный. |  |
|  | Теплый - холодный | Поблагодарить детей, убрать зимний пейзаж. Поблагодарить детей от имени "осени" и еще раз напомнить, какие теплые цвета они ей подарили. А теперь давай те нарисуем такую - же красивую осеннюю березовую рощу. Какими  цветами мы будем пользоваться в рисунках? Выслушать ответы детей, сопровождая показом названного цвета. Спросить какого цвета стволы берез? (Белого). Стволы мы с вами нарисуем белой восковой свечой, а осенние теплые цвета нарисуем акварельной краской. Если свечой провести по бумаге останется блестящий белый след, воск крепко прилипнет к бумаге и в этом месте не пустит краску на бумагу, поэтому бумага останется белой - как стволы берез. Откуда же берется такой материал, как воск? Воск делают пчелы, они строят из него соты, а потом складывают в эти соты мед. (Можно показать детям, при возможности, соты с медом). Люди собирающие мед берут его из ульев вместе с сотами, сделанными из воска свечи, восковые мелки. |  |
|  | Шарфики и шапочки | Эти мишки собрались на прогулку. Шарфики они уже завязали, а шапочки перепутали. Помоги им разобраться, где чья шапочка. Как же это узнать? Посмотри на шарфики (это подсказки). Подбери шапочки по цвету шарфиков. Выбери шапочку для мишутки с желтым шарфиком (синим, зеленым…). Назови цвета шапочек по порядку - сверху вниз: зеленая, желтая… А теперь наоборот - снизу вверх - фиолетовая, оранжевая... Вспомни какого цвета твоя шапочка? Посмотри на мишек и скажи, по цвету они одинаковые или разные. (Это разные оттенки коричневого цвета.) Какой мишка тебе нравится больше всех? |  |
|  | Цветное чаепитие у Маши и Даши | Куклы приглашают подружек на чай. Помоги им сервировать стол. Посмотри: посуды много-много, а кукол - две. Значит, всю посуду нужно разделить поровну на два сервиза. Но не просто так: это Маше, а это Даше. Давай подумаем вместе, как лучше распределить посуду. Посуда одинаковая по цвету или разная? А какого цвета одежда у кукол? Какая посуда больше подходит кукле с красным бантиком? (Чайник и чашки с блюдцами в красный горошек, красная сахарница с белыми горошками и вазочка с красным цветком.) А какую посуду нужно отобрать для куклы в синем? Назови, что каждая из кукол поставит на стол для своих гостей. |  |
|  | Что нам стоит дом достроить! | Эти домики строили-строили, но не достроили. А задумали их так, чтобы в каждом чередовались два цвета. Дострой домики. Какие детали нужно поставить сверху? Найди домик, у которого внизу два зеленых кубика. Кубик какого цвета стоит сверху? (Красный.) А какие кубики поставили потом? (Зеленые.) Значит, какой кубик нужно поставить сверху? Найди его в ряду справа. Рассмотри каждую постройку (остальные можно закрыть) и подбери недостающие детали. Покажи домик из оранжевых и зеленых кубиков. Из желтых и зеленых кирпичиков? Назови цветные детали, из которых построили остальные домики. |  |
|  | Пестрый клоун | Клоун готовится к выступлению. Помоги ему нарядиться. У клоуна в одежде всегда все наоборот. Один рукав зеленый, а перчатка на этой же руке красная. Другой рукав красный, а перчатка на этой руке зеленая. Давай посмотрим вместе. Что у клоуна на голове? Где зеленый колпак? Какой помпон нужно к нему пришить? (Красный.) А какой помпон подойдет для красного колпака? (Зеленый.) Найди такой же цвет на зонтике. Покажи такую же по цвету перчатку. На какую руку клоун ее наденет? Покажи и назови все красное. Где красный башмак? На какую ногу клоун его обует? Назови цвет пуговицы и найди этот цвет на зонтике. |  |
|  | Вкусная палитра | Назови каждую картинку и найди на палитре ее цвет. Подбери все пары: лимонный - лимон...(и т.д.) А теперь попробуй угадать, как можно назвать другие цвета. Найди среди картинок морковку и на палитре подходящий. Как называется этот цвет? (Оранжевый.) Но можно сказать и по-другому - морковный. Покажи на палитре свекольный цвет. Сиреневый. Оливковый. Если трудно, сравнивай с изображениями плодов, цветов. Как бы ты назвал цвет сливы? (Фиолетовый, или иначе - сливовый.) Чем желтый цвет отличается от лимонного? (Лимонный - это оттенок желтого с легкой примесью зеленого.) |  |
|  | Цветные нюансы | Иногда художники пишут копии своих картин, которые полностью повторяют оригинал (первое, основное произведение) или же имеют какие-то отличия. Сравни эти натюрморты и найди 5 отличий. На первый взгляд, они кажутся одинаковыми. Всмотрись в колорит обеих картин, сравни все предметы попарно. А потом попробуй нарисовать с натуры свой натюрморт. Возьми вазу или кувшин. Поставь на стол. Положи рядышком крупные, яркие фрукты. Отойди и полюбуйся. Если нужно, подвигай предметы натюрморта в поисках наиболее интересной композиции. И начинай рисовать, сверяясь с натурой. Будь внимательнее к цвету. |  |
|  | Ягоды поспели | Посмотри, как созревала ягодка-малинка: сначала она была почти белая, потом слегка порозовела, и так постепенно поспевала - от светло-розовой до малиновой. Все этапы созревания малины показаны точно по порядку сверху вниз. Этапы созревания сливы перепутаны. Восстанови верный порядок, сравнивая с малиной. Какой слива была сначала? Какой оттенок она приобрела, когда слегка поспела? Где созревшая слива? Сравни спелой малины и сливы. Какой из них холодный, а какой теплый? |  |
|  | Волшебные цвета | Описание игры: раздать детям карточки с квадратиками 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: путем смешения красок решать « примеры» типа «красный +желтый = оранжевый», «зеленый – желтый = синий». |  |
|  | 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. |  |
|  | 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 гамма (теплой) или гусеничку со светлой мордочкой и темным хвостиком (темной мордочкой и светлым хвостиком). |  |
|  | Найди лишнее | Дидактические задачи: 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 | Дидактические задачи: 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 продолжается. Варианты: игроки могут не только назвать новый предмет или тот, что убрал ведущий, но и описать его. |  |
|  | Узнай элементы узора | Дидактические задачи: 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 | Дидактические задачи: 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 силуэтов. 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» | Дидактические задачи: 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 части. 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 | Дидактические задачи: 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 хохломской росписи, из которых они должны выложить узор на трафарете посуды методом аппликации. |  |
|  | Городецкие узоры | Дидактические задачи: 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 составления композиции. 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 | Дидактические задачи: 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. |  |
|  | Укрась поднос | Дидактические задачи: 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, литья по размеру, форме, цвету. Игровое правило: брать по одному элементу. Игровое действие: выбрав поднос определенной формы расположить узор. |  |
|  | Из какой росписи птица | Дидактические задачи: 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 | Дидактические задачи: 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. |  |
|  | 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. |  |
|  | 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. |  |
|  | Найди недостаток в портрете | Цель: Закрепить знания о составных частях лица: лоб, волосы, брови, веки, ресницы, глаза, зрачок, нос, ноздри, щёки, скулы, рот, губы, подбородок, уши.  Материал: 10 карточек с изображением одного лица с разными недостатками.  Описание игры: воспитатель предлагает детям рассмотреть картинку и определить в рисунке недостающие части лица и рассказать, какую функцию они выполняют. |  |
|  | Собери пейзаж | Цель: Закрепить знания о составных элементах пейзажа, о признаках времён года, учить составлять композицию по собственному замыслу, по заданному сюжету (осенний, летний, весенний, зимний).  Материал: Цветные изображения деревьев, цветов, трав, грибов и т.д., отражающие сезонные изменения в природе.  Описание игры: детям нужно с помощью цветных изображений составить пейзаж по собственному замыслу или по заданному воспитателем сюжету. |  |
|  | Перспектива | Цель: дать детям знания о перспективе, линии горизонта, удалённости и приближении предметов переднем и заднем плане картины.  Материал: картинная плоскость с изображением неба и земли и чёткой линией горизонта. Силуэты деревьев, домов, облаков, гор разной величины (маленькие, средние, большие)  Описание игры: детям предлагается разложить силуэты на картинной плоскости с учётом перспективы. |  |
|  | 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. |  |
|  | Составь портрет | Цель: закрепить знания о жанре портрета. Учить правильно ориентироваться в местонахождении разных частей лица по цвету и форме.  Материал: разнообразные модификации частей лица по цвету и форме.  Описание игры: детям предлагается из разных частей лица составить портрет мальчика или девочки.  Можно использовать в игре загадки:  Между двух светил Не сеют, не сажают,  Я в середине один. Сами вырастают. (Нос) (Волосы)  Красные двери в пещере моей,  Белые звери сидят у дверей.  И мясо, и хлеб – всю добычу мою –  Я с радостью белым зверям отдаю. (Губы, зубы)  Один говорит, двое глядят,  Двое слушают. (Язык, глаза, уши)  Живёт мой братец за горой,  Не может встретиться со мной. (Глаза) |  |
|  | 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. |  |
|  | Нарисуй теплую картинку | Цель: уточнить с детьми понятия «теплые и холодные цвета»; продолжать учить составлять картинку по памяти, используя при раскрашивании теплую гамму.  Оборудование: 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 |  |
|  | 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.  Оборудование: карточки с изображениями овалов в разном положении, карандаши цветные и простые, фломастеры, мелки.  ход игры: нарисовать овалами не менее 5 изображений растений, раскрасить их соответствующим цветом, комбинируя при этом различный изобразительный материал для полноты сходства с оригиналом.  Игровые действия: дорисовка по памяти знакомых растений, раскрашивание их в необходимые цвета. |  |
|  | Портреты | Цель: научить детей рисовать голову, используя шаблоны.  Оборудование: лист бумаги с прорисованным овалом лица; картонные шаблоны бровей, глаз, носа, губ, ушей, причесок.  Действия детей: на листе выкладывают шаблонами голову, обводят, раскрашивают получившийся портрет |  |
|  | Панно «осень праздничная» | Цель: передавать настроение праздника с помощью цвета, развивать творческое воображение, формировать навыки совместной деятельности.  Игровые задания:  Дети вспоминают признаки осени, праздников в городе (деревни); отмечают, как это выражается в цвете.  На больших листах бумаги (2-3 листа) «художники» (бригада «художников» выполняют композицию, вырезая изображения из бумаги согласно замыслу); можно использовать и природный материал, готовые формы.  «Главные художники» комментируют коллективные работы. Участники игры (жюри) решают, кому присудить первое (второе, третье) место.  После игры из сделанных панно может быть подготовлена общая композиция.  Оборудование: 2-3 листа бумаги для фона, цветная бумага, природный материал, клей, ножницы, кисти, дипломы победителям. |  |
|  | Плоды садов и огородов. | Лото проводится в начале урока «Дары осени» .  Задача проверки : закрепить навыки анализа формы предметов с применением системы геометрических образов, совершенствовать зрительную память.  Дидактический материал: карточки с изображениями овощей и фруктов, набор цветных геометрических фигур на каждого учащегося.  Содержание. Учащиеся кладут перед собой карточку лото и достают из конверта набор геометрических фигур. Учащиеся должны определить форму изображения овощей и фруктов и накрыть изображение соответствующим геометрическим образом, выбрав при этом цвет геометрической фигуры, соответствующий «общему» локальному цвету плода.  Правило: Изображения плодов должно быть закрыты учащимися, пока учитель считает (по количеству представленных изображений). |  |
|  | Составь цветок. | Дидактический материал: наборы карточек лото с изображением составных частей различных цветов.  Содержание :Каждому участнику игры выдается пакет с карточками, на которых изображены составные части различных полевых и садовых цветов. У каждого игрока находятся составные части трех или четырех цветов. По команде дети достают из пакетов их содержимое и начинают из карточек – частей |  |
|  | «Составь натюрморт». | Дидактический материал: наборы шаблонов различных предметов (разные по цветовой гамме и размеру).  Содержание: Учащиеся должны составить натюрморт из данных предметов вспоминая правила композиции. |  |
|  | Осенний лес. | Дидактический материал: стихи, загадки, карточки с изображением различных деревьев.  Содержание : изобразить по памяти или по представлению тот лес, где была экскурсия.  Вопросы:  1. Какие краски, цвета называют теплыми, а какие – холодными?  2. Какие художественно – выразительные средства живописи ты можешь назвать?  3. Расскажи о цвете в живописи как художественно – выразительном средстве. Приведите примеры.  4. Какие существуют контрасты?  5. Какие вы знаете графические художественно-выразительные средства?  6. Что такое силуэт в изобразительном искусстве?  7. Какой жанр изобразительного искусства посвящен изображению животных?  8. Как называют художников которые все свое творчество посвящают животным?  9. С помощью какой геометрической фигуры можно нарисовать кролика или зайца? |  |
|  | «Веселые мастера» | Среди карточек с элементами узоров разных народных промыслов нужно найти те элементы узоров, которые соответствуют заданному народному промыслу. |  |
|  | «Дорисуй» | Содержание: угадать и дорисовать элементы данной росписи.  Вопросы:  Что такое орнамент?  Какие бывают орнаменты?  Какие вы знаете народные промыслы?  Какие изделия гжельских мастеров вы знаете?  Из какого материала изготовлена посуда для гжельской росписи?  Какие цвета используются в гжельской росписи?  Что вы знаете о дымковской игрушке?  Какие цвета и какие элементы росписи использует художник?  Проверочные работы игры и упражнения во время бесед об изобразительном искусстве и красоте вокруг нас |  |
|  | «В музее Осени» | Дидактический материал: 5-6 репродукций осенних пейзажей, неизвестных учащимся.  Содержание: один из учеников выбирает картину и рассказывает про нее другому ученику, а он должен будет ее найти среди других картин. |  |
|  | «Художники и их картины» | Содержание: Портреты каких художников представлены на классной доске? После того как все художники узнаны рядом ищем и вывешиваем их картины.  Вопросы:  Какие жанры живописи ты знаешь? Подумай и скажи, что такое натюрморт.  Посмотрите на натюрморты художника и скажите его автора?  Что изображено на картинах Н. Ромадина?  Как ты думаешь, почему художник назвал одну из своих картин «Розовый вечер»?  Какие чувства вызывают у тебя его пейзажи «Весенний день» и «Последний луч»?  Расскажи о картине А. Герасимова «После дождя. Мокрая терраса».  Чем, по-твоему, отличается городская улица от сельской? Какие художественные средства используют художники, чтобы выразить своё отношение к избранной ими теме?  Кто такие художники-анималисты?  Назовите знаменитых художников сказочников?  Проверочные работы игры и упражнения на уроках рисования с натуры, по памяти и по представлению в 3 классе. |  |