

**Дидактические
игры и
упражнения на
занятиях по
нетрадиционному
рисованию
для 3- 5 лет**





«УДИВИТЕЛЬНАЯ

ЛАДОНЬ»

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

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

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

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



«РАДУГА»

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

Оборудование: образец рисования радуги на листе формата А2, альбомные листы для детей, кисточки, гуашевые или акварельные краски разных цветов, баночки с чистой водой, тряпочки, палитра для смешивания красок (если понадобится). После того как дети ответят на поставленные вопросы, воспитатель показывает всем образец рисования радуги и просит ребят назвать цвета, которые они увидели. Затем все хором разучивают фразу, которая помогает запомнить расположение цветов в радуге: каждый (красный) охотник (оранжевый) желает (желтый) знать (зеленый) где (голубой) сидит (синий) фазан (фиолетовый).



«ЧЁРНОЕ_БЕЛОЕ»

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

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

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



«РАЗНОЦВЕТНОЕ

ДОМИНО»

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

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

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




«ВЕСЁЛЫЕ

ОБЕЗЬЯНКИ»

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

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

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



«КТО БОЛЬШЕ И БЫСТРЕЕ НАРИСУЕТ КРУЖОЧКИ»

Цель: упражнять детей с помощью рисования по трафаретам в изображении кругов разной величины, учить детей дорисовывать к кругам прямые линии, изображать яблоко и ягоды вишни.

Материал: трафареты с прорезями кругов разной величины, фломастеры, листы бумаги.

Ход занятия: Педагог предлагает рассмотреть трафареты, выделить большие и маленькие круги, показывает, как накладывать трафарет, как обводить. Можно предложить детям раскрасить круги, не снимая трафарета, закрашивание вести круговыми движениями, так, как рисуют клубочки ниток. Можно показать детям преобразование кругов в мячи путем деления круга двумя линиями: одна рисуется – слева - направо, а другая рисуется - справа – налево.



«НА ЧТО ПОХОЖЕ»

Дети передают по кругу природный объект, сравнивая его с другими знакомыми предметами. Например, колосок – на дерево, перышки птички, метелочку, косичку, хвост и тд

«СОБЕРИ УЗОР»

Воспитатель предлагает детям в индивидуальном порядке выложить на бумажных кругах или полосках узор из плоских природных форм – семян тыквы, арбуза, дыни и т. д. Используется прием чередования контрастных по форме и цвету природных материалов.

«ПРЕВРАЩАЛОЧКИ»

Воспитатель предлагает детям, используя различные природные материалы, выложить на листе бумаги любой, знакомый образ, а затем из тех же деталей создать совсем другое изображение.

«КАМУШКИ НА БЕРЕГУ»

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

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

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



«ВЕСЁЛЫЙ

ГНОМ»

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

Материал: картина на которой изображен гном с мешочком в руках и несколько вырезанных из бумаги мешочков разной формы, которые можно накладывать на рисунок и менять в руках у гнома.

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

