**Дидактические игры и упражнения по изобразительной деятельности**

 Подборку оформила Давыдова О.В.



**Дидактические игры по цветоведению**

1. **«Нарисуй теплую картинку»**

***Цель:*** уточнить с детьми понятия «теплые и холодные цвета»; продолжать учить составлять картинку по памяти, используя при раскрашивании теплую гамму.
***Материал:*** 4 картинки с изображением несложных сюжетов, геометрические формы, встречающиеся на этих картинках, цветные карандаши, фломастеры, листы белой бумаги.

***Правила 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.

***Творческие задания***:
A) нарисуй «теплый» натюрморт;
Б) расскажи, что бывает оранжевым (розовым, красным, желтым);
B) раскрась одежду в теплые цвета. Какие овощи и фрукты бывают такого же цвета?

1. **«Кто играет с нами в прятки»**

***Цель:*** учить детей сравнивать цвет, фон рисунка с окраской животных, которая позволяет этим животным быть незаметными на данном фоне.
***Материал:*** карточки с фоном разного цвета (зеленый, желтый, полосатый, коричневый, белый), фигурки животных (лягушка, ягуар, тигр, белый медведь, заяц-беляк и заяц-русак и т.д.) для проверки правильности выполненного задания, помощи при изображении зверей.
***Правила игры:*** взять по две карточки разного цвета, назвать животных с похожей окраской; получив фигурку, обвести ее на нужном фоне. Выигрывает тот, кто получит больше фигурок, а также сам нарисует подходящих животных, которых не было у педагога.
***Игровые действия:*** угадывание «хитрых» животных, рисование их на карточках с соответствующим фоном.

1. **Панно «Осень праздничная»**

***Цель:*** передавать настроение праздника с помощью цвета, развивать творческое воображение, формировать навыки совместной деятельности.
***Игровые задания:***

1. Дети вспоминают признаки осени, праздников в городе (деревни); отмечают, как это выражается в цвете.
2. 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.
3. «Главные художники» комментируют коллективные работы. Участники игры (жюри) решают, кому присудить первое (второе, третье) место.
4. 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.

1. **«Подберем краски для художников»**

***Цель:*** закрепить знания детей о колорите зимы, осени, весны, лета в разную погоду, полученные в процессе наблюдений природы и рассматривания пейзажных картин; развивать воображение детей.

***Материал:*** Небольшие прямоугольники разных цветов и оттенков по несколько штук (5 — 6) каждого цвета.

***Ход игры:***

Воспитатель кладет на середину стола «краски» (разноцветные прямоугольники) и рассказывает детям о художнике-пейзажисте, который решил нарисовать картину о лете (в рассказе воспитатель не называет цвет предметов): «Задумал художник нарисовать картину про лето. Он решил изобразить луг с пестрыми цветами, за ним густой лес и быструю речку. А над ними высокое ясное небо».
Затем воспитатель предлагает детям подумать, какие краски понадобятся художнику для этой картины, и подобрать их для него. Дети подбирают «краски» и рассказывают, что какой краской изобразит художник (лес и луг зеленой краской разных оттенков, небо будет голубое с белыми облаками, цветы красные, желтые, голубые, оранжевые…).
Далее воспитатель рассказывает о другом художнике, который задумал изобразить осеннюю рощу, в которой растут клены, березы, рябина и тонкие осинки. А рядом с лесом — опустевшее поле, с которого уже убрали урожай.

Дети подбирают «краски» для осеннего пейзажа и рассказывают, что художник поле нарисует коричневой краской, а листву на деревьях — желтой, темно-желтой, оранжевой, темно-красной, ягоды рябины — ярко-оранжевыми. В одном из описаний картины надо упомянуть о небе при закате или восходе солнца. Аналогично можно описать хмурый ветреный осенний день, картину цветущей весенней природы и так же ясный зимний день или картину снегопада, бури и т.п.

**5.** **«Подбери цвет и оттенок»**

***Цель:*** закрепить представление о цвете и оттенках знакомых овощей и фруктов; упражнять в употреблении названий оттенков цвета: темно-красный, светло-зеленый и др.
***Материал:*** Диск (диаметром 36 см) с наклеенными по краю кружками (диаметром 6 см) красного, зеленого, желтого и оранжевого цветов двух оттенков. В середине диска две движущиеся стрелки; кружки такой же величины с прорезанными силуэтами знакомых детям овощей и фруктов. На кружках возле прорезанных силуэтов нарисованы листья или остатки ботвы (красные: свекла и помидор, оранжевые апельсин и морковь, зеленые: огурец и кабачок, желтые: репа и лимон). Фишки. При повторении игры можно использовать кружки с изображениями других овощей и фруктов или поменять пары, добавив к лимону грушу, к свекле перец, к моркови абрикос.

***Ход игры:***
***1 вариант***.

Ведущий кладет на середину стола диск и называет два овоща или фрукта одного цвета: «Помидор и свекла». Ребенок, на которого указал ведущий, называет их цвет без оттенков: «Красные».
Ведущий дает задание: «Укажи стрелкой цвет и оттенок для свеклы». Играющий ставит стрелку диска напротив кружка нужного цвета и оттенка.
Ведущий дает новое задание: «Укажи цвет и оттенок для помидора».
При правильном выполнении задания ребенок получает от ведущего два кружка с прорезанными силуэтами помидора и свеклы, накладывает их на красные кружки. Называет цвет и оттенок: «Помидор красный, а свекла темно-красная». За правильный ответ получает от ведущего фишку.
Аналогичные задания получают дети при определении цвета и оттенка других овощей и фруктов.

***2 вариант. «Кто исправит ошибки?»***

Ведущий неправильно накладывает кружки с прорезями силуэтов овощей и фруктов на цветные кружки:
1) овощи и фрукты положены на кружки других цветов,.
2) овощи и фрукты положены на кружки нужного цвета, но другого оттенка.
Ведущий спрашивает детей: «Кто исправит ошибки?» Дети перекладывают кружки с силуэтами на нужные по цвету и оттенку кружки на диске.
***3 вариант.***

Воспитатель раскладывает все кружки с силуэтами овощей и фруктов возле диска, ставит две стрелки напротив двух любых цветных кружков и называет имя одного из играющих. Тот выбирает два овоща или фрукта и накладывает на цветные кружки, указанные стрелкой. Называет цвет и оттенок каждого плода: «Светло-зеленый кабачок и темно-оранжевая морковь». За правильно выполненное задание получает фишку.

**6.**  **«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.)

1. **« Волшебные цвета»**

 ***Цель:*** в процессе игры развивать внимание и интерес детей к различным цветам и оттенкам, чувство радости при восприятии красоты природы.
***Материал:*** карточки с разными цветами.
***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.

**8. «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».

**9.«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).

**Дидактические игры на распознавание формы предмета**

1. **«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.
***Материал:*** карточки с изображениями овалов в разном положении, карандаши цветные и простые, фломастеры, мелки.
***Правила 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.

1. **«Составь животное из палочек»**

***Цель:*** учить схематично передавать образ, отвлекаться от второстепенных признаков, передавая основные.
***Материал:*** счетные палочки, или цветные бумажные полоски, или фломастеры.
***Действия детей:*** выкладывают изображение палочками или рисуют полочки фломастером, или наклеивают изображение из полосок.

1. **«Портреты»**

***Цель:*** научить детей рисовать голову, используя шаблоны.

***Материалы:*** 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

1. **«Подбери к изображению игрушку», «Найди тень»**

***Цель игры:*** научить детей зрительному анализу силуэта и формы реального предмета. Упражнять зрение в выделении формы в плоскостном изображении и объемном предмете.

***Ход игры:*** Детям раздаются карточки с силуэтными изображениями. На подносе лежат объемные предметы: игрушки, строительный материал. Педагог предлагает подложить под каждый силуэт предмет соответствующей формы.

Выигрывает тот, кто скорее заполнит все клетки.

Варианты игры могут быть разнообразны. Например, на картинке изображены реальные предметы, дети отбирают вырезанные из картона силуэтные изображения и накладывают на реальные изображения.

Формирование способов сличения, анализа предметов и их изображений является эффективным приемом обогащения предметных представлений. Этому способствуют игры типа «Наложи предмет на его изображение», «Составь предмет из частей», «Найди такой же предмет», «Найди такую же половинку предмета, изображения».

При этом важно учитывать индивидуальные различительные возможности зрения. При низкой остроте зрения и отсутствии навыков восприятия изображения лучше начинать работу по сличению предмета с его реальным, цветным изображением, а затем можно перейти к сличению предмета с силуэтным изображением.

1. **«Украсим предметы»**

***Цель:*** упражнять детей в умении заполнять  ограниченное пространство в соответствии с заданной формой предметов.

***Ход занятия***: Педагог предлагает детям трафареты с прорезями формы различных предметов: платья, шапки, полотенца, носового платка, чашки, косынки и др.

Затем дети разрисовывают цветными  изображения  заданное пространство. В зависимости от уровня развития изобразительных навыков сложность контуров предметов определяется каждому ребенку индивидуально: один разрисовывает полотенце, другой — платье.

Такие упражнения обогащают детские впечатления о форме реальных предметов, учат замечать общее между ними, в частности, что все предметы раскрашены цветными полосками, все они разные (посуда, одежда, белье и т. д.). Так формируются у детей умения обобщать предметы по одному сходному признаку, вне зависимости от  их  функционального назначения.

1. **«Собери животное из фигур»**

***Цель***: упражнять детей в составлении фигур различных животных (человека) из заготовленных шаблонов круглых и овальных форм.

***Материалы:*** шаблоны частей разных животных.

***Ход игры.*** Собрать из предложенных частей животное, назвать, какое получилось животное, назвать из каких фигур оно состоит, что изображают эти фигуры (голова, туловище, лапы, хвост, уши).

1. **«Симметричные предметы (кувшины, вазы, горшки)»**

***Цель:*** закреплять с детьми представление о симметричных предметах, знакомство с профессией гончара.

***Материалы:*** шаблоны кувшинов и ваз, разрезанные по оси симметрии.

***Ход игры***. У гончара разбились все горшки и вазы, которые он изготовил для продажи на ярмарке. Все осколки перемешались. Надо помочь гончару собрать и «склеить» все его изделия.



**Дидактические игры и упражнения**

**по декоративно-прикладное творчество**

**1. «Найди лишнее»**

*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.

***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.

**2. «Что изменилось»**

***Задачи:***  закреплять представление о какой-либо росписи, развивать наблюдательность, внимание память и быстроту реакции, учить анализировать, находить отличия в узорах разных предметов и уметь 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 ведущий

***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.

**3. «Узнай элементы узора»**

***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.

***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.

**4**.**«Составь узор»**

***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 силуэтов.

***Игровые правила:*** составить на выбранном силуэте из отдельных элементов узор в соответствии с правилами и традициями 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.

**5. «Разрезные картинки»**

***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.

***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.

**6.«Составь хохломской узор»**

***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.

**7.  «Городецкие узоры»**

***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.

 **8. «Укрась поднос»**

***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, цветы, литья по размеру, форме.

***Игровое правило:*** брать по одному.

***Игровое действие:*** выбрав поднос определенной формы расположить узор.

**9. «Из какой росписи птица»**

***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.

******

**Дидактические игры и упражнения по жанрам живописи**

1. **«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?

**2. «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 картинеНарисована река,Или ель и белый иней,Или сад и облака,Или снежная равнина,Или поле и шалаш,Обязательно картина Называется … (пейзаж) | Если видишь на картинеЧашку 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 картиныСмотрит кто-нибудь на нас – Или принц в плаще старинном,Или в робе верхолаз,Лётчик, или балерина,Или Колька, твой сосед,Обязательно картинаНазывается … (портрет). |

**3.«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.

**4.«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».

1. **«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.

1. **«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.

1. **Дидактическая игра «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.

1. **«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.

1. **«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.

**10.«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.

**11. «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) |

**12**.**«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.