



Картотека игр
по ознакомлению
с народно-декоративным
творчеством
(для старшего дошкольного
возраста)



«ДОМИНО»

Дидактическая задача. Закрепить представление об основных элементах какой-либо росписи, научить различать и сравнивать их между собой, правильно называть, пользуясь названиями, придуманными мастерами промысла, развивать наблюдательность, внимание, быстроту реакции, вызвать интерес к росписи.

Материал. Карточки прямоугольной формы, разделенные на две части. На каждой из них изображен элемент узора; варианты отличаются цветом, деталями.

Игровые правила. Игроки выкладывают карточки, чтобы изображение какого-либо элемента точно соответствовало такому же изображению другой карточки. Выигрывает тот, кто первым выложит все свои карточки. За ход можно выложить только одну карточку.

Ход игры. Принимают участие от двух и более детей. Все карточки выкладываются в центр стола рисунками вниз - это «базар». Каждый игрок набирает определенное количество карточек, о чем договариваются до начала игры. Первым делает ход тот, у кого есть карточка-дуплет. Следующий игрок находит у себя карточку с таким же элементом и кладет ее к первой. Если нет нужной, игрок пользуется «базаром».

Если «базар» пуст - пропускает ход. Выигрывает тот, кто раньше других освободится от карточек.

«ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ САЛОН»

Дидактическая задача. Учить устно описывать выбранный предмет, развивать сосредоточенность, речь-описание.

Материал. Различные предметы народных промыслов или их изображения, фотографии.

Игровые правила. Точно описать предмет, который игрок хочет «купить».

Ход игры. Предметы «Художественного салона» выставлены на стеллажах. Выбирается «продавец». Остальные играющие - «покупатели». Они выбирают предмет покупки и точно описывают его «продавцу». «Продавец» может задавать вопросы, например: «Как украшен край изделия? Какой там цветок?». Когда «продавец» определит, что это за предмет, он продает его. Игра продолжается. «Продавец» и «покупатель» меняются ролями.

«ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ»

Цель: учить детей выделять из трёх картинок одну лишнюю, принадлежащую к другому промыслу.

Ход игры: детям предлагается поочерёдно несколько вариантов сочетания картинок: две дымковские картинки и одна городецкая; две городецкие картинки и одна хохлома; две хохломы и одна дымковская. Ребёнок должен сказать, какие две картинки принадлежат одному промыслу, а какая лишняя. Попросите ребёнка прокомментировать свой ответ. Спросите, как называются эти узоры.

«Цветные капельки»

Цель: учить детей выделять и называть цвета, входящие в цветовую гамму народной росписи.

Ход игры: перед детьми выставлены иллюстрации гжельской, городецкой и хохломской росписи, педагог называет промыслы и просит детей внимательно рассмотреть иллюстрации.

Педагог поочерёдно называет различные цвета.

Дети должны определить, какие цвета входят в гжельскую, городецкую и хохломскую роспись. Побеждает тот, кто получит больше фишек (фишка даётся за правильный ответ).

«ДЫМКОВСКАЯ МОЗАИКА»

Дидактическая задача: Уточнить и закрепить представление об элементах дымковской росписи, развивать память, композиционные умения. Воспитывать желание создавать оригинальные дымковские игрушки.

Материал: плоскостные изображения различных дымковских игрушек, набор мелких плоскостных элементов дымковских узоров.

Ход игры : Предложить детям создать свою собственную дымковскую игрушку

«ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?»

Дидактическая задача. Закреплять представление дымковской росписи, развивать наблюдательность, внимание, память и быстроту реакций, учить анализировать, находить отличия в узорах разных предметов и уметь объяснять их.

Материал. Карточки с дымковской росписью.

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) раскладывает перед игроками пять карточек с изображением дымковской росписи. Внимательно рассмотрев их, запомнив расположение, игроки отворачиваются. Ведущий меняет карточки местами или убирает какую-либо. Задача играющих: угадать, что изменилось. Если задача решена, выбирается другой ведущий, игра продолжается.

«ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?»

Дидактическая задача. Закреплять представление о какой-либо росписи, развивать наблюдательность, внимание, память и быстроту реакций, 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) раскладывает перед игроками пять карточек с изображением различных росписей. Внимательно рассмотрев их, запомнив расположение, игроки отворачиваются. Ведущий меняет карточки местами или убирает какую-либо. Задача играющих: угадать, что изменилось. Если задача решена, выбирается другой ведущий, игра продолжается

«РАЗРЕЗНЫЕ КАРТИНКИ»

Дидактическая задача. Закрепить знания о выразительных средствах, применяемых в разных промыслах, упражнять в составлении целой картинке и 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 (можно подготовить варианты разрезных изделий, поделив их на четыре-восемь частей различной геометрической формы).

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.