



**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №45 «Волчок»**

Игры-упражнения
Образовательная область: «Художественно-эстетическое развитие»
Группа среднего дошкольного возраста 4-5 лет

Подготовила: Селимова Зульфия Назировна,
Воспитатель

г.Сургут, 2021г.

Три волшебные краски.

Вырезать из бумаги крупные листья разной формы (для детей среднего возраста даются готовые) и сложить их пополам. Затем развернуть и нанести пятна красной, желтой, синей краской, вновь согнуть лист пополам, прижать и снова раскрыть. Получатся листья у всех разные, яркие и красивые. Рассмотрите их с детьми, предложите отыскать на них различные цвета и оттенки.

Что я задумал нарисовать.

Смешивать цвета и добиваться определенного оттенка, затем угадывать друг у друга, что они задумали. Например, кто-то, смешав красный и синий цвет, получил фиолетовый, и дети угадывают, какой предмет он задумал, перечисляют их (виноград, черника, ирисы, фиолетовый карандаш, небо поздним вечером и т.д.)

Кто быстрее.

Нарисовать речку, сначала одну извилистую линию, а затем рядом другую, повторяющую ее. Выигрывает тот, кто проведет свою лодочку вниз по течению (вверх) быстро и посередине реки. Дети устанавливают карандаш или кисть в начале реки и по сигналу между двумя линиями проводят новую. Таким образом, можно провести игру "Приди по лабиринту" или устроить "Велосипедные гонки" по трассе - рисовать линии, замыкая их в круг. Можно предложить поиграть в стрельбу из лука. Дети рисуют мишени, выбирают точки на определенном расстоянии от мишени (например, снизу от мишени), затем в эту точку устанавливают карандаш или кисть и быстрым движением проводят линии к центру мишени.

Угадай, что я задумал!

Кто-либо из детей рисует на доске геометрическую фигуру или любую линию, а все дети срисовывают и придают ей определенный образ.

Выигрывает тот, кто угадал, что задумал ведущий.

Деревья, которые растут на других планетах.

Нарисовать фантастические деревья. Выигрывают те дети, у кого получатся самые невероятные деревья (можно выбрать жюри из числа играющих).

Удивительные превращения.

Нарисовать в ряд пять кружков и превратить каждый в какой-нибудь предмет. Аналогично можно превращать и другие геометрические фигуры, а также бесформенные пятна (на лист бумаги накапать краски, сложить ее пополам - получатся два пятна, которые тоже как по волшебству могут превратиться во что угодно, стоит лишь только подрисовать некоторые детали).

Сказки.

Ведущий рисует на доске в ряд пять клеточек с левой стороны доски и пять с правой. Команды рисуют в каждой клеточке по одному предмету. После чего ведущий предлагает сочинить сказку, чтобы в ней обязательно фигурировали нарисованные ими предметы. Выигрывает та команда, чья сказка будет более интересной.

Радуга.

нарисовать радугу по сырой бумаге(лист предварительно смачивают водой поролоновым кусочком). Перед детьми ставят условие, что нарисовать ее надо, используя только три "волшебные краски"(в данном случае лучше рисовать акварелью). Можно предложить цветовой спектр как образец или дать для запоминания цветов радуги следующую фразу (первая буква каждого слова содержит начальную букву слова, обозначающего цвет): "Каждый охотник желает знать, где сидит фазан"(красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый)

Пусть оживет картина.

Ребятам предлагают после рассматривания сюжета картины взять на себя роли персонажей и разыграть изображенное действие.

Тайна портрета.

После рассматривания картины(скульптуры), детям предлагают разгадать тайну человека или группы изображенных людей(о чем говорят глаза, руки, позы, жесты, движения, одежда, украшения, окружающие их предметы и пр.).

Симметрия.

Дети берут квадратные листы большого размера. Каждый выбирает себе один угол. По считалочке начинает игру один из четверых. В углу своего квадрата он изображает какой-то декоративный элемент, трое из четверки быстро повторяют его действия. Следующий (по часовой стрелке) подрисовывает свой элемент. Все вновь повторяют. затем по очереди дети рисуют середину. Выигрывает команда, у которой получится быстрее и красивее декоративный узор, с большим количеством элементов.

Фантастические существа.

Играют втроем. Берут полосу бумаги. Один ребенок втайне от других рисует какую-нибудь голову с шеей, загибает часть полосы на другую сторону так, чтобы на видимой части оказались две черточки, обозначающие шею. Вторым играющим пририсовывает к ней туловище, загибает данную часть полосы назад так, чтобы на оставшейся части были видны четыре полосочки, обозначающие ноги. После чего полосу расправляют - и перед ребятами предстает обычно очень смешное и невероятное существо.

Волшебный квадрат.

Детей распределяют на две команды по 6-7 человек. К доске подходят по одному игроку с каждой команды, они рисуют квадраты. Следующие двое подрисовывают какие-либо детали, превращая квадрат своей команды в определенный предмет. Другая пара делает с квадратами новое преобразование и т.д. Выигрывает та команда, которая придумает больше вариантов превращений.

Двигающиеся фигурки.

Детям предлагают схемы, изображающие "скелетики" человечков и животных, и просят внимательно их рассмотреть. Обращается внимание, что на схемах места суставов и те части тела, которые сгибаются, отмечены точками(плечи и таз - черточками, а голова - кружком). Сначала пусть дети определяют на своем теле суставы, затем дайте им возможность поупражняться в срисовывании схем, а потом предложите придумать новые движения. Покажите способ превращения схематичного изображения в близкое к реальному. Можно провести игру "Угадайте, что делает мой человечек". Один рисует на доске схему, другие называют(сидит на стуле, лежит, катается на коньках, играет и т.д.)

Удивительные каракули.

Организация игры аналогична предыдущей. Первая пара с закрытыми глазами рисует на доске каракули(беспредметно черкает мелом в разных направлениях). Затем в полученных каракулях детям предлагают отыскивать сходство с определенными предметами. Например: случайно пересеченные линии напоминают шляпу, в другом случае клюв птицы и т.п. Та команда, которая больше увидит предметов, выигрывает.

Загадочные истории.

Ведущий делит доску на две части. Трое детей рисуют на левой части доски, трое - на правой. Все трое должны придумать какую-нибудь историю и изобразить ее на доске. После чего дети другой подгруппы пытаются рассказать о том, что изобразили их соперники. Выигрывает та команда, чья версия окажется ближе к задуманной.

Угадай сказочного героя.

Каждый играющий рисует какой-либо предмет, относящийся к сказочному персонажу или к какой-то сказке. Участники предлагают по очереди свои рисунки для угадывания героев сказок. Например, хрустальный башмачок - "Золушка", сапог - "Кот в сапогах", рыбка - "Сказка о рыбаке и рыбке" и т.д. Выигрывает тот, чью сказку никто не угадал.(изображения можно лепить, вырезать).

Символика.

Каждый играющий рисует, лепит или вырезает предмет, изображающий инструмент, орудие труда, спортивный снаряд, какую-то машину или аппарат, имеющий отношение к какой-либо профессии. Затем придумывают девизы. Например: метла- дворнику - "Мети чище!"

Машина - шофер - "Жми на газ!"

Шприц - медсестра - "Коли не больно!"

Лопата - землекоп - "Копай глубже!"

Велосипед - велосипедист - "Верти быстрее педали!"

Выигрывают те, чьи девизы по общему мнению окажутся оригинальными и веселыми.

Загадочные картинки.

Каждому участнику предлагают на своем листе сделать какое-то загадочное изображение(фигуру, пятно, черточки и т.д.), затем по очереди каждый предъявляет свой рисунок и дети угадывают, что автор рисунка хотел изобразить(поощряются ответы с юмором).

Придумай картину.

Ведущий рисует на доске в ряд 6-7 простых предметов и предлагает детям нарисовать красками картину, в которой все эти предметы могли бы найти свое место. Выигрывают дети, которые придумали оригинальные сюжеты, чьи рисунки отличаются колоритом и удачной композицией.

Небылицы.

Детям предлагают на верхней части листа нарисовать 5-6 простых предметов. Затем, соединив их вместе, создать какой-нибудь один сложный предмет. Поощряется юмор. Допускается изменение предметов по величине, их проникновение друг в друга, изменение ракурса предметов.

Разведчики.

Ведущий вспоминает с ребятами о том, какие качества должны быть у разведчика(хорошая память, наблюдательность, внимание, воображение и т.д.) Играют трое детей. Каждому предлагают нарисовать какую-нибудь картинку, после всего все трое внимательно рассматривают картинки своих соперников. Затем дети втайне друг от друга(пересаживаются), вносят в свои первоначальные рисунки явные изменения(добавляют какие-то предметы). Далее дети вновь объединяются и находят изменения на картинках друг друга.

Угадай животное.

детей распределяют на две команды с одинаковым количеством участников, предлагают встать в две шеренги друг против друга и найти себе пару. Один из пары изображает пантомимой какое-нибудь животное, другой угадывает его. Затем дети рисуют это животное, используя любую технику. Выигрывают угадавшие животное и выразительно его изобразившие.

Запомни.

Играют парами. Ведущий предлагает детям полоски бумаги. Просит нарисовать в ряд десять предметов. Затем дети обмениваются полосками. Сначала один перечисляет подряд нарисованные им предметы, другой проверяет. Потом второй перечисляет, первый проверяет. После чего дети по очереди называют те предметы, которые они вместе нарисовали на двух полосках. Выигрывает тот, кто последним правильно назовет предмет.

Придумайши.

Дети распределяются на команды по 4-5 человек. У каждой команды лист бумаги. Материал для рисования команды выбирают по желанию. Первый



участник по считалке рисует в центре квадрата любой предмет, следующий подрисовывает к нему другой, третий подрисовывает следующий предмет и т.д. Например, один ребенок нарисовал яйцо, другой подрисовал к нему хвост, третий изобразил, как яйцо смеется, следующий придумал и нарисовал крылышки и т.д. Любой нарисованный предмет дети могут превращать в фантастическую машину, а машину в робота. Одним словом, проявлению фантазии нет конца. выигрывает та команда, которая проявит больше выдумки и изобретательности.

Дымковские барышни.

Играют по 3-4 детей. Им предлагают вырезать их плотной бумаги по шаблонам кокошники, юбки, нарукавники, фартуки и расписать их приемами дымковской росписи. Выполненными элементами упражнений каждая команда наряжает девочку или мальчика(или куклу). Выигрывает та команда, у которой получится наряд, соответствующий мотивам данной росписи, эстетически правильно подобрано цветовое сочетание узора. Гжель и Городецкая роспись. - Игра проводится аналогично предыдущей.

Павлово-посадские платки.

Организация игры аналогична предыдущим. Детям предлагают куски ткани, которые опускаются в клейстер с разведенной гуашевой краской, после высыхания их гладят и нарезают края в виде бахромы.

Выставка.

Каждая команда придумывает для выставки свои предметы по мотивам изделий народного творчества(Жостова, Гжели, Городца, Хохломы и др.) Договариваются, кто какую фигурку или предмет будет создавать. Каждый участник вырезает свою фигуру(можно по разметке или симметричным вырезанием). Затем изделие расписывается. Выигрывает та команда, у которой по общему мнению получились более удачные предметы.

Наши лица.

Дети сидят напротив друг друга в два ряда, каждый на своем месте рисует лицо кого-то из сидящих напротив. После чего дети угадывают, кто кого нарисовал.

Запомни.

Детям предлагают запомнить 10-15 слов, изобразив их рисунками-символами. На листе в ряд дети быстро рисуют символы предметов, которые перечисляет ведущий, чтобы потом благодаря своим символам вспомнить перечисленные ведущим слова(лес, письмо, ковер, дым, песня, заяц, красота, уют, весна, страх, снег, любовь).

Рисуем вместе.

Дети распределяются на две команды по 5 человек. Надо в пятером нарисовать корову(лошадь, кенгуру, жирафа). По команде каждый участник



рисует одну часть тела животного, передавая мел следующему и т.д, пятый заканчивает рисунок. Выигрывает та команда, у которой получилось более симпатичная корова.

Поможем Илье Муромцу.

Ведущий рисует на доске придорожный камень с изображением на нем стрелок: одна направлена вверх, другая влево, третья вправо. Дети распределяются в две команды. Задание: придумать и нарисовать возле каждой стрелки схематичные рисунки для Ильи Муромца, которые показывают не только направление, но и то, что ждет его, если он поедет в ту или иную сторону. Выигрывает команда, у которой, по общему мнению, более оригинально выполнены советы.

Тайные симпатии.

Играют 6-8 детей. У них лист бумаги и карандаши. Нужно нарисовать большой круг, по периметру круга нарисовать столько маленьких кружков, сколько участников в данной команде, отметить каждый кружок каким-либо знаком или в кружке написать начальную букву имени играющего.

После этого каждый ребенок от точки в середине своего кружка, обозначающего "Я", проводит линии к другим кружкам по следующему принципу:

"Самый приятный для меня друг" - сплошной линией.

"Просто хороший мальчик(девочка)" - пунктирной линией.

"С кем мне не хочется играть" - волнистой.

Затем дети складывают листок пополам и подписывают его своим именем или ставят значок. Педагог собирает листки, анализирует их. Материал помогает определить симпатии детей, что необходимо в организации учебного и воспитательного процесса.

Настроение картины.

Вокруг выставляются картины любых жанров, ребят усаживают на ковер и предлагают выбрать понравившуюся картину; рассмотреть ее, потом закрыть глаза и "оказаться в ней", затем рассказать о своем настроении, впечатлении от "пребывания" в картине.

Воображение.

Детям предлагают рассмотреть картину, затем войти в образ ее персонажа и от его лица выразить словами, мимикой, жестами его переживания, эмоциональное состояние. Например: грусть Аленушки по своему братцу (В.Васнецов, "Аленушка").

Коробейники.

Дети распределяются на две команды. По одному из каждой команды выходит ребенок, надевает картуз и короб, выбирает предметы народного декоративно-прикладного искусства и кладет в короб, затем зазывает, предлагает "покупать". Выигрывают те ребята, которые проявят знания о



предметах искусства, смогут описать их красоту, вызвать желание любоваться, войдут в образ коробейника. Например: "А вот игрушки глиняные: дымковские и каргопольские, филимоновские, тверские да вятские Цветные-расписные! Малым на забаву, старым на потеху. Кто игрушку купит, тот радость в дом поселит!" и т.д.

Выставка картин.

Устраивают выставку картин разных жанров. Дети по желанию берут на себя роль экскурсоводов(ребенок выбирает любую картину и рассказывает о ней, о жанре, настроении, композиции, колорите).

Можно организовать выставки картин какого-либо одного жанра, например пейзажи(архитектурные, городские, ландшафтные, морские, водные, горные, космические); портреты(авторские, народные, исторические, семейные); жанровая живопись(сказочные сюжеты, спортивные, картины о труде, бытовые сюжеты, картины о животных, батальная живопись).

С чем можно сравнить.

Детям предлагают картину для рассматривания, после чего начинают играть, задавая вопросы. Например, если изображен луг - "С чем можно сравнить траву на лугу?"(росу на траве, одуванчики, ромашки и т.д.).

Какой цвет звучит?

После рассматривания картины детям предлагают выделить "звучащий" в ней цвет и обосновать свое мнение.

Расскажи пантомимой.

Поочередно дети показывают движениями, жестами, о чем они мечтают(об игрушке, вещи, предмете, действии, чувстве и пр.) . Зрители пытаются отгадать. Выигрывает тот, кто больше отгадает. Затем дети рисуют свою мечту.

Настроение человека.

После рассматривания картины(скульптуры), дети называют слова, определяющие настроение и изображенных на ней людей.

Цвет и настроение.

На мольбертах листы бумаги серого, желтого, оранжевого и других цветов. Просят детей выразить свое настроение, связанное с определенным цветом, словами, интонацией, жестами, мимикой, движениями.

Целое и части.

После рассматривания картины, детям предлагают найти самое красивое место, рассказать о нем и обосновать, почему, по их мнению, эта часть особенно удалась художнику. Затем закрывают какую-либо часть картины и предлагают высказать мнение по поводу изменений, которые произойдут, если эту часть изъять. Детям предлагают рассказать, что изменилось бы на



картине, если бы художник использовал другой цвет, тон, изображая определенные предметы, изменил размер, рост, добавил другие.