

Картотека игр по художественно-эстетическому развитию для детей старшего дошкольного возраста.



Воспитатель: Тронза О.Н
МБДОУ №29 «Журавушка»

«Составь натюрморт»

Цель: создание условий для совершенствования композиционных навыков, умения создавать композицию на определенную тему (натюрморт), выделять главное, устанавливать связь, располагая изображение в пространстве.

Ход игры: в конверте находятся изображения разных овощей, фруктов, а также разных ваз, тарелок, блюд, корзинок. Детям нужно выбрать предметы и создать свой натюрморт.

«Радуга»

Цель: создание условий для закрепления умения рисовать радуги в определенной цветовой последовательности.

Ход игры: дети делятся на группы по количеству цветов радуги. Каждому ребенку цепляется на одежду лента одного из цветов радуги. Воспитатель объясняет, что все они вместе - радуга, а каждый отдельно - капелька воды. Играет резвая музыка дождя - капельки бегают и играют. Музыка изменяется - выходит солнышко - полосы радуги собираются вместе, выстраиваясь за цветами в радугу. В игре принимает участие каждая группа детей по очереди.

«Цвет размылся»

Цель: развития способности к дифференциации цвета.

Ход игры: выбрать какой – либо оттенок цвета и выложить его от темного к светлому, (можно использовать одновременно разные материалы).

«Цвет звучит»

Цель: развития у ребенка способности чувствовать звучание цвета: тихий, громкий, успокаивающий.

Ход игры: ребенку предлагают сопоставить материал и пиктограмму, пояснить выбор.

«Девочка Огонь и девочка Льдинка»

Цель: создание условий для знакомства детей с понятиями «тёплые» и «холодные» цвета; учить детей составлять тёплую и холодную цветовую гаммы.

Ход игры: «Девочка Льдинка и девочка Огонь перепутали свои любимые цвета и просят детей помочь их разобрать. Девочка Льдинка любит «холодные» цвета и просит детей назвать, какие это цвета? А девочка Огонь любит «тёплые цвета», она просит назвать эти цвета. Затем детям даётся задание: разложить отдельно данный материал на «тёплые» и «холодные» цвета»

«Хамелеон»

Цель: создание условий для запоминания названия цветов и придумывания различных сочетаний с ним, развития ассоциативно-образное восприятия цвета.

Ход игры: «Мы можем сделать хамелеона разноцветным и узнать, как меняются одни цвета на фоне других цветов, (педагог прикрепляет вместе с детьми все шесть квадратов) и представить, что большие квадраты могут скрывать в себе необычные рисунки? Что бы это могло быть? (педагог прикрепляет постепенно на каждый большой квадрат маленький жёлтый и последовательно рассуждает с детьми)».

«Магазин цветов»

Цель: способствование развитию восприятия фактуры и цвета материала и соотносить с характером, обликом присущим тому или иному сказочному герою; развивать ассоциативно-образное мышление.

Ход игры: «Мы сегодня с вами будем продавцами цветов, но покупатели наши необычные – это герои различных сказок. (Дети выбирают карточку с изображением сказочного героя). Подберите букеты так, чтобы герои остались довольны. Сначала, подумайте, какой характер, какое настроение у того или иного героя, его предпочтения. (Например, Снежной Королеве подойдет букет, выполненный из холодных цветов, из гладких блестящих материалов, напоминающие льдинки, с острыми лепестками, похожие на ледяные кристаллы и пр.). Затем подберите букет, поясните свой выбор».

«Близко и далеко»

Цель: создание условий для развития умения моделировать композиции в сюжетном коллаже.

Ход игры: педагог показывает образец пейзажа и задаёт вопросы:

- Близко берёзка (дуб, кустарник, домик) или далеко? Маленькая она поэтому или большая? Объясни, почему. (И так, о всех элементах пейзажа). Затем педагог предлагает ребятам самим составить картинку (летнюю, весеннюю), но так, чтобы деревья, кустарники, которые растут близко, были большими, а которые далеко – маленькими.

«Сочинение историй»

Цель: развития воображения, фантазии, чувство цвета, линии, фактуры.

Ход игры: детям дается задание придумать историю по картинкам: «Что могло произойти с морем или с небом и почему?»

«Путешествие цыпленка»

Цель: развития воображения, абстрактно-логическое мышления, чувство цвета, эмоционального отношения к цвету.

Ход игры: детям предлагается отправиться вместе с цыплёнком в путешествие по фактурным листам, перекладывая его с одного фона на другой. Ребёнка просят рассказать, как чувствует себя цыплёнок на каждом фоне.

«Чего не стало?»

Цель: развивать наблюдательность, внимание.

Ход игры: педагог закрывает на картине, какую – то деталь одежды, предмета или сам предмет, а дети должны отгадать чего на картине не стало.

«Найди эмоцию»

Цель: учить выделять картины по настроению.

Ход игры: воспитатель раздаёт детям пиктограммы с эмоциями и выставляет разные по жанру и настроению репродукции картин, а затем предлагает подобрать к каждой репродукции пиктограмму. Дети обосновывают свой выбор и рассказывают, какие эмоции они испытывают, глядя на картин.

«Опиши соседа»

Цель: учить внимательно рассматривать человека, давать словесный портрет.

Ход игры: педагог предлагает детям рассмотреть друг друга внимательно и описать своего соседа. Можно использовать приём рамки: предлагается одному ребёнку взять в руки рамку или обруч, изобразить портрет, а всем остальным описать эту живую картину.

«Найди друзей краски»

Цель: обнаружить уровень знаний детей в выборе краски, которая отвечает цвету предмета; выполнить рисунок в цвете.

Ход игры: на листах бумаги нарисованы силуэты предметов. Воспитатель дает задание найти среди предметов «друзей» желтой, зеленой, синей, красной красок. Дети находят предметы, которые отвечают определенному цвету, раскрашивают их.

«Кто нарисует больше предметов овальной формы?»

Цель: закреплять умение детей быстро находить сходство овалов, расположенных горизонтально, вертикально или по диагонали, с целыми предметами растительного мира или их частями, дорисовывать изображения.

Ход игры: Педагог предлагает детям нарисовать овалами не менее 5 изображений растений, раскрасить их соответствующим цветом, комбинируя при этом различный изобразительный материал для полноты сходства с оригиналом.

«Веселый гном»

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

Ход игры: Педагог показывает детям картинку и говорит, что в гости к детям пришел гном; он принес подарки, но что дети должны угадать и нарисовать.

«Придумай сам»

Цель: развивать воображение, фантазию.

Ход игры: Педагог предлагает ребенку представить, что он прилетел на другую планету и нарисовать то, что он мог бы там увидеть. Когда рисунок будет готов, можно предложить ребенку придумать историю.

«Что это может быть?»

Цель: развивать воображение.

Ход игры: Педагог предлагает детям нарисовать сладкое, круглое, ароматное, свежее, душистое, солёное, зелёное и т.д. Игру можно повторять неоднократно, используя каждый раз новый материал.