Дидактические игры и упражнения для развития воображения

В этом возрасте можно начать с игры «Елка с подарками». Нарисуйте большую елку, вырежьте из бумаги мешочки разной формы (4—5) и положите их на елку — новогодние подарки для ребят. Мешочки по форме должны напоминать разные игрушки: мячи, ружья, удочки, машинки, разных зверюшек.

Ребенку надо угадать, что лежит в каждом мешочке. Про один мешочек дается несколько ответов. После каждого обязательно попросите ребенка описать придуманную им игрушку: из чего она сделана, какого она цвета, величины, как с ней можно играть. Пофантазируйте вместе с ребенком на тему: кто хотел бы полу­чить эту игрушку в подарок, как зовут этого человека, что он будет с ней делать.

В 5 – 6 лет к каждой игре уже можно сочинять небольшие рассказы, фактически они будут состоять из ответов на ваши вопросы. Следует обратить внимание на то, чтобы ответы эмоцио­нальных детей были достаточно последовательны и связаны между собой. Ребенок не должен фиксировать внимание только на описании своих переживаний. Если же ваш малыш склонен к односложным простым ответам, подтолкните его фантазию, вместе с ним придумайте и детальные описания игрушек, и возможные их приключения.

Игра «На что это похоже?» тоже развивает умение предста­вить предмет по его отдельным признакам. Приготовьте несколь­ко листочков (для одной игры 4—5), на каждом из которых на­рисована какая-нибудь фигурка. Она должна быть похожа одно­временно на несколько предметов.

Про каждую фигурку ребенку надо постараться дать как можно больше ответов. И уж, конечно, надо вместе разобрать, как выглядит каждая вещь, придумать, чья она. Если малыш хорошо справляется с заданием, можно попросить его придумать небольшую историю про то, что случилось с каждым из приду­манных предметов.

«Волшебная мозаика». Для этой игры потребуется для вас и для ребенка по набору вырезанных из плотного картона геометрических фигур. Каждый набор состоит из нескольких кругов, квадратов, треугольников, прямоугольников разной величины. По­соревнуйтесь, кто из своего набора сложит больше разных пред­метов. Это могут быть домики, машинки, поезда, столы, стулья, все, что вы сможете придумать. Конечно, хотелось бы, чтобы ваш ребенок чаще оказывался победителем. Игру можно проводить много раз, меняя сами наборы, фигуры в них или правила игры. Например, складывать предметы за определенное время, а потом еще раз, но уже другие предметы и т. п.

Здесь важно, чтобы ребенок не ограничивался одним-двумя сложенными предметами, а находил все возможные варианты. Особенно это касается эмоциональных детей, которые часто, сло­жив один предмет, начинают играть с ним или что-нибудь сочи­нять, рассказывать свое, уходя от задачи. В таком случае немного измените, условия игры: играйте с одним набором и по очереди давайте друг другу задания: сложить дом, сложить дерево... По­степенно вы приучите малыша быть более внимательным к каж­дой вещи, использовать ее различные особенности и признаки. А это уже и не только воображение, но и усидчивость, вниматель­ность, сосредоточенность, которых так часто не хватает в школе, особенно эмоциональным ребятам.

Игра «Поможем художнику» принесет вам радость совместно­го творчества. На листе бумаги нарисуйте схематическое изобра­жение человека. Буквально так: «Точка, точка, два крючочка...» Приготовьте еще цветные карандаши или фломастеры.

Скажите ребенку, что ваш знакомый художник не успел до­рисовать картину и сейчас вы ему поможете. Пусть ваш малыш придумывает, что хочет про этого человечка, а вы рисуйте все его выдумки, хотя можно и вместе обсуждать разные варианты.

Подумайте, кто здесь будет нарисован (мальчик или девочка?).

Какого цвета будут глаза? Придумали? Рисуйте, не смущаясь тем, как это у вас получается, все равно для ребенка это будет большой радостью. Какого цвета волосы? Как одеть человека? Обсудите все в деталях. Можно придумать и нарисовать, что у человека в руках, что или кто рядом с ним.

После того как рисунок закончен, можно вместе (а потом и малышу самостоятельно) поразмышлять, как зовут нарисован­ного человека, куда он вдет, что там случится. -

Игру можно проводить много раз, дорисовывая, дополняя де­талями схематические изображения домика или собачки, поезда или машины, дерева или цветка, да и всего, что захочется.

Эта игра особенно хороша для детей, не очень уверенных в себе. Тут появляется такая возможность: все говорить самому, а взрослый, большой и всезнающий, будет все это выполнять! Многие дети с каждым разом все смелее и веселее начинают предлагать свои варианты, особенно если взрослые охотно при­нимают их.

А вот ребят-«всезнаек» эта игра может научить прислуши­ваться к мнению других. Можно вместе обсудить разные вариан­ты решения, выбирая, чей лучше. Посоветоваться: какой бантик больше подойдет к голубым глазам девочки, коричневый или голубой? Какого цвета будут у нее туфельки?

Важно, чтобы вы вместе создали детальный рисунок и исто­рия, сочиняемая про него ребенком, включала в себя некоторые неожиданные моменты. Часто рассказы детей стандартны: «Это девочка Лена. Она идет гулять. Погуляет, покушает и ляжет спать». Тут-то и предложите такой поворот сюжета: «Идет Лена, идет и встречает говорящего котенка...» Но при этом помогите малышу не забредать слишком далеко в дебри фантазии, ведь он еще не очень справляется со своим воображением, сочините вместе с ним небольшую, но законченную историю и уж, конечно, с опо­рой на ваше совместное произведение.

Игра «Перевертыши» имеет более строгие правила. Приготовь­те одинаковые для вас и, ребенка листочки бумаги, на каждом из которых нарисована какая-нибудь фигурка. Для одного раза это может быть четыре листочка для каждого, где одна и та же фигурка нарисована в разных положениях (перевернута).

Каждая фигурка должна быть расположена так, чтобы вокруг нее осталось место для дорисовывания. Возьмите по карандашу и дорисуйте каждый свои фигурки. Перед началом скажите ма­лышу, что все рисунки должны быть разными и как можно ин­тереснее и полнее. Могут быть такие варианты наборов фигурок.

Потом сравните свои листочки и рассмотрите картинки, кото­рые у вас получились. Признайтесь, что вам, конечно, далеко до выдумки вашего партнера по игре. За одну игру можно дорисо­вать один-два набора.

 «Мастерская по ремонту». Заготовьте карточки с рисунками знакомых предметов. Однако в каждом рисунке должна быть заложена какая-нибудь ошибка, которую надо найти. Вы и ребенок берете по рисунку и «чините» их: на чистом листе бумаги делаете правильный рисунок. В мастерскую могут поступить: машина без колеса, машина с тремя колесами одного типа и одним колесом от велосипеда, молоток без ручки или молоток со сломанной ручкой, чашка со сломанной ручкой, стул без одной ножки или с ножками разной длины, расческа со сломанными зубьями, самолет без одного крыла и т. п.

Если ребенок хорошо справляется с этим заданием, ему можно попробовать не просто «починить» предмет, а изобрести новый, необычный, такой, какого еще не было. Если, например, на кар­точке был изображен сломанный стул, то надо сначала его «по­чинить» (нарисовать хороший стул), а потом на новом листе на­рисовать необычный стул. Но этот необычный стул непременно должен быть чем-нибудь полезен. В заключение игры можно ор­ганизовать выставку изобретений.

«Превращения».Подготовьте два набора картинок: заколдо­ванные и расколдованные. В качестве заколдованных картинок могут быть такие: грязные ботинки, неубранная постель, грязная посуда, мама несет тяжелые сумки, а рядом идет мальчик и не помогает, дети ссорятся, мальчик плачет, на школьнике грязная одежда, рваная и грязная книжка, сидит мальчик, а рядом стоит бабушка. Картинки расколдованные: чистые ботинки, застелен­ная постель, посуда вымыта и аккуратно расставлена, мальчик помогает маме нести сумки, дети дружно играют, мальчик смеет­ся, на школьнике чистая одежда, новая книжка, бабушка сидит и улыбается, а рядом стоит мальчик.

Попросите ребенка расколдовать картинки, которые заколдо­вал злой волшебник. Сделать это просто: надо накрыть раскол­дованной картинкой заколдованную. А потом вместе обсудить, почему именно эта картинка расколдовывает. Важно чтобы ре­бенок понял, что любая вещь может находиться в противоположных состояниях.

На прогулке интересно поиграть в «Заметь необычное». Вы вместе с ребенком внимательно смотрите по сторонам и сообщаете, друг другу, если кто-то из вас увидел нечто необычное. Не совсем обычными могут быть самые разные вещи 'и ситуации. Например, коляска с близнецами (обычная коляска с одним ре­бенком); автомобиль новой марки; птица, которую раньше не видел ребенок; новая упаковка товара в магазине и т. д. Глав­ная идея этой игры заключается в том, что ребенок учится смот­реть на предметы с разных позиций, видеть новое в старом.

Развитию умения выделять противоположности способствует игра «Говори наоборот». Вы предлагаете ребенку: «Я буду на­зывать слово, а ты отвечай, но только наоборот. Например, я го­ворю «большой», а ты должен сказать наоборот ... да, «малень­кий». Можно использовать следующие пары слов: большой — ма­ленький, толстый — тонкий, черный — белый, старый — новый, живой — мертвый, тот же самый — другой, горячий — холодный, пустой — полный, легкий — тяжелый, чистый — грязный, ученик — учитель, больной — доктор, ребенок — взрослый, холодильник — нагреватель, лед — вода, силач —-слабак, артист — зритель, весе­лый — грустный, красивый — безобразный, трус — храбрец.

На понимание противоположностей также направлена игра «Кто без кого не может быть?». Приготовьте картинки, на кото­рых изображены доктор, учитель, пожарник, водитель, продавец, строитель, художник, телемастер, плохая погода, зима, больной, ученик, повар, пассажир, покупатель, стройка, картина, телевизор, хорошая погода, лето.

Покажите ребенку сначала только одну картинку, например, где изображен доктор. Затем попросите его подобрать другую, на которой нарисовано то, без чего доктор не может работать. В данном случае должен быть рисунок с изображением больного. Бели ребенок затрудняется, следует задать ему вопросы:

1. Что делает доктор? (Лечит больных.)
2. Кто такой больной? (Человек, который плохо себя чувству­ет, у него что-то болит.)
3. Что делает доктор на работе? (Осматривает больных и на­значает им лечение.)
4. Если больных нет, что делает доктор в этот день? (Доктор может знакомиться *с* историями болезней своих подопечных.)
5. А если больных никогда не будет? (Доктора не будут нужны.)

Для ребенка становится ясно, что доктор не может работать без больных. Для лечения нужны и доктор, и больной. Аналогич­ный вывод делается для каждой пары картинок.

В игре «Кто кем будет?» вы называете предметы и явления, а ребенок должен ответить на вопрос, как они изменятся, кем будут. Итак, кем (чем) будут... яйцо, цыпленок, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, деревянная доска, железо, кир­пичи, ткань, кожа, ученик, больной, слабый, день, лето и т. д.

Следует обратить внимание ребенка, что иногда существуют различные варианты отсветов. Например, яйцо может превратить­ся в птенца, крокодила, черепаху, змею.

Обратная этой игра «Кто кем был?». Здесь ребенок должен сам догадаться, в результате каких изменений возник тот или иной предмет, и ответить на вопрос, кем (чем) были раньше: цыпленок (яйцом), дедушка (мальчиком), крокодил (яйцом), лошадь (жеребенком), корова (теленком), дуб (желудем), рыба (икринкой), яблоня ('семечком), лягушка (головастиком), бабоч­ка (гусеницей), хлеб (мукой), шкаф (деревом), велосипед (желе­зом), рубашка (тканью), дом (кирпичами), лето (зимой), день (ночью), учитель (учеником).

Для игры «Волшебное зеркало» возьмите прозрачную пленку, вырежьте круг оклейте по контуру плотной бумагой. Получится волшебное" зеркальце, его можно брать с собой на прогулку. Оно обладает удивительными свойствами: если посмотреть в это зер­кало, то можно догадаться, как изменится то, на что смотришь. Ребенок посмотрит на стройку и догадается, что скоро она станет домом; а снег — ручьями; почки — листьями. В этой игре важно не просто установить изменения, а подчеркнуть противоположные состояния предметов, явлений.

 **Творческие игры для детей** **6-7 лет**

 «Чудесный лес». Приготовьте цветные карандаши или фломастеры и нарисуйте на большом листе бу­маги несколько деревьев и еще в разных местах небольшие не­определенные фигурки и линии. Теперь можно приступать к соз­данию леса.

Вместе с ребенком дорисуйте все неоконченные изображения (дорисовывает каждый свою фигурку), превращайте их во что захотите: в бабочек, птиц, цветы, деревья, людей. И даже можно в то, чего не бывает на самом деле: в невиданные растения, при­думанных животных, пришельцев.

После окончания рисования попробуйте разгадать рисунки друг друга и вместе сочинить историю про одного из обитателей чудесного леса. Также можно нарисовать «Чудесное море», «Чу­десную поляну», «Чудесный парк» и еще что вам захочется. Важ­но только, чтобы рисунки включали в себя заранее заготовлен­ные фигурки, и рассказ точно опирался на вашу картину.

Для игры«Дом зверей» вам тоже понадобится большой лист бумаги. Нарисуйте на нем большой дом с окнами разной формы и величины (4—5 штук). Они могут быть большие и маленькие, прямоугольные и квадратные, круглые и треугольные, какие за­хотите. Вот дом и готов к заселению.

Скажете ребенку, что в этом доме живут разные звери: и на­стоящие, и такие, каких на свете не бывает. У каждого зверя свое окошко, кому какое подходит. Надо придумать зверя для каждого окошка и там его нарисовать. Фантазируйте вместе, но помните, что надо будет объяснить, почему именно этот зверь живет в таком окошке.

Затем расскажите друг другу про своих зверей: как их зовут, чем они любят заниматься. Попробуйте придумать историю, ко­торая однажды случилась в вашем доме зверей. Постарайтесь, чтобы участвовали все ваши звери, и события в этой истории соответствовали внешнему виду и привычкам каждого из выду­манных героев.

Игра «Чудесные превращения»поможет ребенку уже самому придумывать сложные и разнообразные сюжеты. Приготовьте 4—5 небольших карточек, на каждой нарисуйте по 2—3 полоски разной длины и по 2—3 кружка разного цвета. Карточки пере­верните и положите на стол. Затем и ребенок, и вы берете наугад одну из карточек, воображаете, кем или чем могут быть услов­ные обозначения на ней, и рисуете картинку.

Фактически это будет картинка-история, в которую обязатель­но надо включить всех, кто обозначен на карточке. Поменяйтесь затем карточками и картинками и попробуйте по рисункам друг друга составить историю. Потом пусть свои истории расскажут авторы картин. Главное — чтобы у каждого получилось закончен­ное произведение, наполненное разными деталями

Для игры «Задом наперед» подберите десять пар изображений, например таких: гнездо с яйцом — птичка; мальчик в постели — он же в школьной форме с портфелем; гриб маленький — гриб большой; бабушка вяжет носки — носки связаны; мальчик стри­женый — мальчик обросший; женщина стирает белье — белье су­шится; чистый лист бумаги перед мальчиком—на листе нарисо­ван рисунок; мальчик едет на велосипеде — велосипед сломан; дети играют в кубики, в комнате порядок — пустая комната, иг­рушки разбросаны; у мальчика воздушный шар — мальчик без шара, шар в воздухе. Вы берете первую пару картинок и расска­зываете ребенку историю: «В гнезде лежало яичко. Из него вы­лупился птенчик. Птенчик вырос и стал летать». Затем меняете картинки местами и просите ребенка сочинить по ним уже дру­гую историю. Правильная история: «Летела птичка, свила гнез­дышко, снесла яичко». Важно подчеркнуть противоположности происходящего: в одном случае птичка вылупляется из яйца, а в другом — высиживает яйцо. Обратите внимание на то, чтобы рассказ ребенка был действительно обратным первому, а не его повторением или продолжением.

Для игры «Поезд» нужно 20 картинок одинакового размера. Каждая картинка — это вагончик. Все картинки должны быть разными. Играющим раздается равное количество картиной. Игру начинает ведущий: «Мы будем играть в поезд. Я кладу первую картинку — вагончик. Но вагончики всегда скрепляются друг с другом. Для того чтобы следующий положил свой вагончик, его нужно скрепить с моим. А для этого надо придумать, чем похожи картинки. Например, я кладу картинку, на которой нарисована тарелка. С ней можно скрепить картинку с ложкой, потому что тарелка и ложка—это посуда. Ложку можно скрепить с лопат­кой, потому что они сделаны из металла. Так каждый по очереди может класть свои картинки-вагончики, надо только объяснить, как они скрепляются». Главное, чтобы ребенок мог назвать свое скрепление.

Затем картинки перемешиваются, и нее набирают себе новые картинки. А потом меняется и сам набор картинок.

В игре «Чего на свете не бывает?» ребенок должен придумать и нарисовать то, чего на свете не бывает. После рассказа ребен­ка о нарисованном обсудите вместе с ним, действительно ли это не встречается в жизни.

Для игры «Изобретатель» - понадобятся десять картиной с чет­ким изображением предметов. На каждой картинке — один пред­мет. Рисунки могут быть самыми различными: молоток, гвоздо­дер, вешалка, пила, нож, вилка, ножницы, отвертка, табуретка, книжная полка.

Вы с ребенком внимательно рассматриваете каждую картин­ку, выясняя назначение каждого предмета. Затем предлагаете ему изобрести новый инструмент, например такой, который будет и вешалкой, и пилой. Ребенок должен найти нарисованные на картинках вешалку и пилу и создать (нарисовать) новый инструмент, который будет и вешалкой, и пилой. Готовый рисунок вы вместе обсуждаете и дополняете.

Можно использовать такие пары предметов: табуретка — книжная полка, вилка — нож, молоток — гвоздодер, ножницы — отвертка и другие. Из названных предметов возможны различные комбинации. По мере усвоения техники изобретательства добав­ляйте новые предметы. В дальнейшем ребенок сам научится при­думывать различные вещи, выполняющие несколько функций.

Дидактические игры и упражнения «Буквы**».**

 ***Материал, инструмент, оборудование.***

Полный алфавит; карточки со словами (мама, папа, роза, каша, машина, мимоза и пр.); записки с буквами; карточки с текс­тами коротких пословиц, загадок, погово­рок, названий сказок; пластилин (глина, солёное тесто); стеки; бисер.

В зависимости от интереса и подготов­ленности детей выбор может быть следу­ющим:

►► каждый ребёнок лепит буквы и состав­ляет из них своё имя (или любое слово);

 ►► каждый ребёнок лепит буквы для слова «мама» и одинаковые буквы оформляет одинаково или по-разному;

►► дети лепят буквы, предложенные в пер­сональных записках или на карточках и общими усилиями составляют из них алфавит или какой-либо текст (посло­вицу, поговорку).

Д/игра «Разные формы».

***Дидактическая задача.*** Учить детей «видеть» и создавать объёмные формы предметов.

***Материал.*** Вылепленные из пластили­на формы и фигурки (объёмные и рельеф­ные); вырезанные из цветной плотной бу­маги геометрические формы; рисунки ге­ометрических тел.

***Варианты заданий и упражнений.* В** зависимости от поставленной дидактичес­кой задачи, взрослый демонстрирует де­тям те или иные геометрические формы, сообщает цель упражнения, объясняет не­обходимые условия или правила.

►► Вылепить три шара, которые могут быть разными по размеру, окраске или по двум признакам сразу. Во что можно превратить каждый из них и все вместе.

►► Изобразить (нарисовать, вырезать, вы­лепить) три разных круга. Как можно это сделать разными способами?

►► Вылепить три разных кубика. Во что можно превратить каждый из них и все вместе?

 Д/ игра «Вывески».

***Дидактическая задача.*** Учить детей «читать» условные изображения, пони­мать символику (на материале вывесок), создавать образы-символы по определён­ной теме.

***Материал.*** Несколько фотографий или журнальных иллюстраций, на которых изображены различные знакомые детям здания: продовольственные магазины (булочная, гастроном, магазин «Овощи- фрукты»), магазины промышленных товаров - одежда, обувь, книги, галантерея, аптека, мастерская по ремонту обуви, парикмахерская ,зоопарк, вокзал, стадион, почта, театр и пр. Набор изображений-символов (плоских и объёмных), которые могут служить вывесками.

***Вариант игры.*** Взрослый спрашивает у детей, в какие магазины они ходят вместе с родителями. После ответов интересует­ся, как можно узнать, не заходя в магазин, что в нём продаётся. В беседе выясняется, что обычно над входом в магазин есть вы­вески с названиями и изображениями, ко­торые видны издалека и понятны даже ма­леньким детям и иностранцам. Вывески есть не только на магазинах, но и на раз­ных учреждениях (поликлинике, мастер­ской, парикмахерской и пр.). Взрослый показывает детям вылепленные овощи и фрукты и предлагает ответить, на вывеске какого магазина можно это увидеть. Затем предлагает ещё 2-3 изображения-символа (вылепленный сапожок, игрушку, конфе­ту) и, убедившись, что дети поняли прави­ла игры, раздаёт фотографии различных зданий. Дети рассматривают фотографии и принимаются лепить вывески.

Игру со временем можно усложнить: предложить 5-7 детям лепить вывески к одному и тому же зданию. Обязательное условие при этом - все вывески должны быть разными. Ещё один вариант игры: придумать и вылепить вывеску, чтобы ос­тальные дети угадали, для какого учреж­дения или магазина она подойдёт.

Дидактическая игра

«Сравни пейзажи - утренний, дневной, вечерний и ночной».

***Дидактическая задача.*** Формирование представления о роли солнечного света (освещения) при восприятии цвета.

Дидактические игры и беседы с опорой на иллюстративный материал.

Чем эти пейзажи похожи и чем отлича­ются? Один и тот же домик изображён в разное время суток - утром, днём, вече­ром и ночью. Что особенного в колорите каждой картины? Как изменяется цвет не­ба? Какое по цвету небо днём? А каким оно становится ночью? С чем это связано, как ты думаешь? Когда светит солнышко, мы видим цветной мир, различаем все его краски. А ночью, когда солнца нет, всё по­гружается в темноту и становится тёмным, бесцветным, почти невидимым. Если же ночью на улице зажечь фонарик или включить фары, то можно видеть, как днём. Значит, цвет предметов никуда не исчезает, просто мы не видим его без хо­рошего освещения

Игровое упражнение

«Что разное и что одинаковое»

Программные задачи.

Учить детей замечать художественные особенности натюр­мортов: различие и сходство в композиции, в сочетании цве­тов, в манере письма художников.

Материал.

Набор художественных открыток разных авторов, три-четы­ре открытки других жанров: портрета, жанровой картинки, декоративного узора; фишки.

Ход игры.

Игровое упражнение можно проводить в двух вариантах.

1. Задание предлагается всем детям. Ребенок, первым пра­вильно выполнивший задание, получает фишку.
2. Распределить детей на две команды из четырех-пяти че­ловек. Дети имеют возможность совещаться. За правильный ответ команде дается фишка. Задания команды могут получать одновременно при наличии достаточного количества открыток. В этом случае команды следует посадить за разные столы или отгородить друг от друга легкой картонной ширмой.

*Игровые задания.*

1. «Найдите среди открыток только натюрморты». Положить перед детьми по пять-шесть открыток, среди которых три-четыре натюрморта, и предложить разместить рядом только натюрморты. Две фишки получит команда или ребенок, которая сумеет еще и объяснить, почему эти открыт­ки можно назвать натюрмортами.

1. «Найдите один натюрморт, резко отличающийся (компо­зицией) от других натюрмортов». Например, на одной открыт­ке предметы могут быть расположены близко друг к другу, а на другой разбросаны по всему пространству.
2. «Разложите натюрморты на три группы: в первой группе должны быть работы, на которых художники изобразили сре­ди предметов стеклянные; во второй — работы, на которых ху­дожники изобразили металлические предметы; в третьей — работы, на которых художники нарисовали керамические пред­меты. Объясните, как вы узнали стеклянные, металлические и керамические предметы».
3. «Распределите натюрморты на две группы, по две открыт­ки в каждой группе. Объясните, почему вы так распределили» (детализированная и обобщенная манера письма).
4. «Посмотрите на каждую открытку и скажите, красок ка­кого цвета (какая цветовая гамма) больше всего потребовалось художнику для рисования того или другого натюрморта».

В конце подводятся итоги и выявляются победители.

Игровое упражнение

«Осенние листья».

Цель.

Учить замечать в оттенке цвета его составные: желто-зеле­ный, желто-коричневый, желто-оранжевый, красно-оранже­вый, красно-коричневый и др.

Материал.

Два стаканчика с желтой краской (разведенная акварель), немного зеленой и оранжевой или коричневой акварельной жидкой краски; листочки (дубовые, кленовые, березовые и др.), вырезанные из плотной бумаги или тонкого картона и окрашен­ные в желтый, красный цвет разных оттенков; карточки с про­резанными силуэтами листьев и квадратики таких же цветов и оттенков, как картонные листики; сюжетная картина с изоб­ражением осенней природы.

Ход игры.

Ведущий ставит перед детьми два стаканчика с желтой крас­кой. Спрашивает о ее цвете. Затем добавляет в один стаканчик немного зеленой краски. Спрашивает, какого цвета стала теперь краска в стаканчике. Подтверждает, что цвет остался желтым, но изменился его оттенок, так как в краску добавлен другой цвет. Такой оттенок желтого цвета можно назвать *желто-зеленым.* Он как бы состоит из двух цветов: желтого и зеленого. Ведущий до­бавляет оранжевую краску в другой стаканчик и спрашивает, как можно назвать такой оттенок желтого цвета *(желто-оранжевый).*

1. Ведущий раздает каждому играющему по два-три листоч­ка, показывает квадратик и предлагает найти среди их листи­ков такой же по цвету и оттенку и назвать его.
2. Ведущий дает задание найти по названию цвета и от­тенка нужный листок и показать .его (красно-коричневый, желто-коричневый и др.).
3. Ведущий раздает играющим по одной карточке с проре­занными силуэтами листьев и спрашивает каждого по очере­ди: «Какого цвета и оттенка дать тебе квадратик для твоего листочка (листочков)?» Дети, правильно назвавшие цвет с от­тенком, получают квадратики и подкладывают их под прорези на карточке.

Ведущий помещает перед детьми картину с изображением осеннего пейзажа и дает задание: «Назовите цвет и оттенки осенней листвы, изображенной на картине». Можно провести это упражнение как соревнование: «Кто больше назовет цве­тов и оттенков осенних листьев».

**Дидактическая игра**

**« Подберем краски для художника»**

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.д.

**Дидактическая игра**

**« Узнай по описанию»**

Цель.

Учить детей узнавать птицу, принадлежащую к конкретному виду по перечисленным характерным признакам (анализ); сопоставлять форму птицы с формой листа бумаги и его расположением

 Материал.

У воспитателя картинки с изображением лебедя, журавля, аиста, дятла, летящей ласточки, такие же картинки меньшего размера, 25 фишек, ширма, пять значков «Зоркий глаз».

Ход игры.

Посадить детей полукругом, поставить перед ними стол, на столе небольшую картонную ширму, за которой разложить кар­тинки с птицами меньшего размера. Возле каждой картинки положить по пять фишек. На доску повесить пять картинок с изображением журавля, лебедя, дятла, ласточки и аиста. Ска­зать: «Дети, перед вами пять птиц. Как они называются? (Все эти птицы отличаются друг от друга окраской перьев, формой и величиной клюва, хвоста, ног, крыльев.) Давайте поиграем в игру «Узнай по описанию». Я расскажу про одну из этих птиц, опишу ее отличительные признаки, а вы должны угадать, о какой птице я рассказала. Но вслух об этом ребенок говорить не будет, а подойдет к столу и молча, укажет пальцем на птицу.

У меня за ширмой лежат картинки с такими же птицами. За правильную отгадку получите фишку. Выиграют те, кто набе­рет по пять фишек, т.е. отгадает все загадки. При описании первыми надо называть сходные признаки птиц, например длин­ные ноги журавля и аиста или длинные шеи этих птиц и лебедя. А отличительные признаки, например короткие ноги с перепон­ками лебедя или его окраску, надо называть последними».

*Примеры описаний.*

Журавль. У этой птицы длинные шея, клюв, ноги. Хвост | пышный, но короткий. Окраска перьев серая, хвост черный. На голове «красная шапочка».

Аист. У этой птицы длинная шея, длинные ноги и клюв, хвост короткий, белые перья, концы крыльев и хвост черные.

Лебедь. У этой птицы длинная шея, короткий клюв, короткий заостренный хвост, белые перья и короткие перепончатые лапки.

Дятел. У этой птицы крепкий, крупный клюв, ноги с цеп­кими когтями и пестрая окраска. На голове черные, красные и белые перышки, на крыльях белые и черные перыш­ки, белая грудка, желтый и красный живот. Когда эта птица сидит на стволе дерева, ока крепко держится за кору когтя­ми и упирается в ствол упругим хвостом.

Ласточка. Окраска этой птицы черная с белым. У нее ма­ленький клюв и короткие ножки - Крылья длинные, длиннее тела. Хвост раздвоенный.

По каждой птице высказываются пять детей, первыми под­нявшие руку. В конце игры педагог предлагает выйти к столу тем, кто получил по пять фишек. Объявляет их победителями и награждает значками «Зоркий глаз».

**Дидактическая игра**

**« Дострой дом».**

Цель.

Учить передавать симметричное строение дома, ориентиру­ясь на его половину, замечать различия в деталях (форма и ве­личина окон, дверей и др.).

Материал.

Карточки с изображениями половинок домов одинакового цвета, но разной архитектуры; стенные блоки с окнами или дверьми разной формы и величины (квадрат 3x3 *см* или 4x4 *см)* и половинки крыш; карточки с контурным изображением це­лых домов и свободные карточки такой же величины, разде­ленные линией пополам (для вариантов игры); штрафные фиш­ки (одинаковое количество для всех играющих).

Ход игры.

I вариант.Ведущий распределяет играющих на две коман­ды и предлагает сесть за стол напротив друг друга. На общий поднос кладет стенные блоки для всех домов и половинки крыш. Каждому ребенку дает карточку с контурным изобра­жением целого дома (все дома разной архитектуры) и сво­бодную карточку для выкладывания дома. *Игровая задача.* Самостоятельно определить половину дома, выложить ее из блоков на свободной карточке. Затем поме­няться друг с другом местами и закончить «строительство» дома своего партнера, так чтобы дом получился симметрич­ным. Во время выкладывания дома карточку с контурным изображением перевернуть. По окончании работы можно про­верить по карточке, правильно ли выполнено задание.

II вариант.Каждый играющий самостоятельно придумывает архитектуру дома, выкладывает на свободной карточке половину здания и предлагает своему партнеру закончить его строительство. Стенные блоки и половинки крыш дети берут с общего подноса.