|  |
| --- |
| **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.*Вариант.* Игрок делает ход и называет элемент росписи. Если название неверное, ход пропускается.  |

|  |
| --- |
| **Дидактическая задача.**Уточнить и закрепить представление об основных элементах какой-либо росписи, учить вычленять отдельные элементы узора, развивать наблюдательность, внимание*,* память и быстроту реакции, вызвать интерес к росписи.**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, какиеиз предложенных карточек с изображением элементов росписи подходят к элементам узора основной карты.**Ход игры.**Получив большую карту и несколько маленьких, внимательно рассмотрев их, играющие выбирают те элементы, которые встречаются в узоре, и выкладывают их в пустые окошки. Ведущий следит за правильностью выполнения задания.*Варианты.**•* Игрокам выдают большие карты, маленькие - у ведущего. Оп показывает карточки по одной. У кого из игроков найдется такой элемент в узоре на большой карте, забирает его себе. Выигрывает тот, кто первым соберет все элементы своего узора.• Игрокам выдают большие карты, маленькие *-* у ведущего. Чтобы получить нужную карточку, игрок должен описать ее, например: «Мне нужна карточка на красном фоне, на которой есть черная смородинка. Если задание он выполнил точно и правильно, ведущий выдает ему карточку. Если в описании допустил ошибки, пропускает ход.• До начала игры воспитатель составляет комплект из трех-четырех маленьких карточек, элементы которого соответствуют узору одного из изделий. Большие карты перемешиваются. Игроки получают по одному - двум наборам. Их задача: к имеющемуся набору элементов подобрать карту с изделием. Выигрывает тот, кто первым выполнил задание. |

|  |
| --- |
| **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.** Прямоугольные карточки, разделенные на две клетки: одна с элементами узора, другая - пустая. Карточки с вариантами элементов узора, образующие пары с рисунками на полосках.**Игровые правила.**Игроки подбирают карточки в соответствии с рисунком на больших картах. Выигрывает тот, кто первым подберет пары всех элементов на своих карточках.**Ход игры.** Принимают участие от двух и более детей. Ведущий раздает каждому одинаковое количество двойных карт, маленькие перемешиваются в центре стола. По команде ведущего играющие подбирают пару элементам на своих карточках.*Варианты.*• После выполнения задания игрок называет все элементы росписи. Если название дано неверно, карточка не засчитывается.• Игроки по очереди берут карточки из стопки. Если карточка не подходит, игрок кладет ее вниз колоды и пропускает ход.• «Ручеек» - из числа играющих составляются две команды; одна получает двойные карточки, другая - парные картинки. По команде игрок одной группы должен найти участника из другой группы с такой же карточкой, чтобы образовать пару. Парами игроки подходят к воспитателю, который проверяет правильность выбора. Образуется « ручеек ».• «Передай по кругу» - у игроков по три большие карточки, маленькие перемешаны и разложены на столе изображением вниз. Взяв маленькую карточку, играющий закрывает ею свободную клетку; если элемент подходит - пара найдена. Кроме того, он получает право взять следующую карточку из колоды; если карточка не подходит, передает ее дальше, т.е. пропускает ход. |

|  |
| --- |
| **Дидактическая задача.**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 разрезали 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.*Варианты.**•* Каждый игрок получает два набора разрезных картинок, чтобы собрать изображение двух предметов.• Игроки собирают изображение без образца.• Игроки используют силуэты одинаковых предметов, украшенных по-разному.«Игроки получают два одинаковых изделия, разрезанных по-разному. Части перемешиваются. Игрок должен составить два предмета.Дидактические игры и игровые упражнения воспитатель может а) применять как один из методов проведения самих занятий, так и с целью расширить, уточнить, закрепить знания и умения детей; б) проводить в одно время с занятиями по изобразительной деятельности (варианты: опережать занятия или завершать их). |