|  |
| --- |
| **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). |