

***Картотека
дидактических игр
по народным
промыслам***

Содержание:

1. «Найди лишнее»
2. «Художественный салон»
3. «Что изменилось»
4. «Узнай элементы узора»
5. «Домино»
6. «Лото»
7. «Найди пару»
8. «Составь узор»
9. «Разрезные картинки»
10. «Назови правильно»
11. «Угадай и расскажи»
12. «Составь хохломской узор»
13. «Угадай, какая роспись»
14. «Городецкие узоры»
15. «Распиши платок»
16. «Художественные часы»
17. «Собери гжельскую розу»
18. «Найди домик матрешки»
19. «Третий лишний»
20. «Цветные капельки»
21. «Что изменилось?» (разные промыслы)
22. «Разрезные картинки»
23. «Что изменилось?» (дымковская роспись)
24. «Дымковская мозаика»
25. «Домино»

Ди «Найди лишнее»

Дидактические задачи: учить находить предметы определенного промысла среди предложенных; развивать внимание, наблюдательность, речь - доказательство.

Материал: 3-4 изделия (или карточки с их изображением) одного промысла и одно - любого другого.

Игровые правила: выигрывает тот, кто быстро и правильно найдет лишнее изделие, т.е. непохожее на другие, и сможет объяснить свой выбор.

Ход игры: выставляются 4-5 предметов. Следует найти лишний и объяснить почему, к какому промыслу относится, что ему свойственно. Варианты: в игре может быть постоянный ведущий. Тот игрок, кто правильно ответит, получает фишку (жетон). Победителем станет тот, кто соберет больше жетонов.

Ди «Художественный салон»

Дидактические задачи: учить устно, описывать выбранный предмет, развивать сосредоточенность, речь-описание.

Материал: различные предметы народных промыслов или их изображения, фотографии.

Игровые правила: точно описать предмет, который игрок хочет «купить».

Ход игры: предметы «Художественного салона» выставлены на стеллажах. Выбирается «продавец». Остальные играющие - «покупатели». Они выбирают предмет покупки и точно описывают его «продавцу». «Продавец» может задавать вопросы, например: «Как украшен край изделия? Какой там цветок?» Когда «продавец» определит, что это за предмет, продает его. Игра продолжается. «Продавец» и «покупатель» меняются ролями.

Ди «Что изменилось»

Дидактические задачи: закреплять представление о какой-либо росписи, развивать наблюдательность, внимание память и быстроту реакции, учить анализировать, находить отличия в узорах разных предметов и уметь объяснять их.

Материал : предметы разных промыслов.

Игровые правила: игрок, первым заметивший изменение, должен быстро поднять руку для ответа, правильно определить, что изменилось. Если ответ верный, он становится ведущим.

Ход игры: воспитатель (или ведущий) ставит перед игроками пять предметов различных росписей. Внимательно рассмотрев их, запомнив расположение, игроки отворачиваются. Ведущий меняет предметы местами и убирает какой-либо. Задача играющих: угадать, что изменилось. Если задача решена, выбирается другой ведущий, игра продолжается.

Варианты: игроки могут не только назвать новый предмет или тот, что убрал ведущий, но и описать его.

Ди «Узнай элементы узора»

Дидактические задачи: 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, какие из предложенных карточек с изображением элементов росписи подходят к элементам узора основной карты.

Ход игры: получив большую карту и нескольких маленьких, внимательно рассмотрев их, играющие выбирают те элементы, которые встречаются в узоре, и выкладывают их в пустые окошки. Ведущий следит за правильностью выполнения задания.

Ди «Домино»

Дидактические задачи: закрепить представления 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 тому же изображению другой карточки. Выигрывает тот, кто первым выложит все свои карточки.

Ход игры: принимают участие от двух и более детей. Все карточки выкладывают 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 не верное, ход пропускается.

Д/и «Лото»

Дидактические задачи: те же, что и в «Домино».

Материалы: большие карты с изображением предметов, украшенных какой-либо росписью. По краям карт до шести клеток с изображением элементов донной росписи. Карточки с вариантами элементов узора, отличающихся цветом, деталями.

Игровые правила: игроки подбирают карточки в соответствии с рисунком на больших картах. Внимательно следят за ходом игры, не пропуская элементы на своей карте.

Ход игры : принимают участие от двух и более детей. Ведущий раздает каждому по одной большой карте, маленькие перемешивает. Затем, вынимая по одной карточке, ведущий спрашивает, что за элемент на ней изображен и кому нужна такая карточка.

Вариант: игру можно проводить в форме соревнования команд. При этом каждой команде выдается сразу несколько карт для одновременного заполнения.

Ди «Найди пару»

Дидактические задачи: те же, что и в «Домино».

Материал: прямоугольные карточки, разделенные на две клеточки: одна с элементами узора, другая - пустая. Карточки с вариантами элементов узора, образующие пары к рисункам 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.

Ди «Составь узор»

Дидактические задачи: учить составлять декоративные композиции - располагать элементы, подбирая их по цвету, - на разнообразных силуэтах в стиле определенного промысла, развивать чувство симметрии, ритма, наблюдательность, творчество.

Материал: плоскостные изображения различных предметов; элементы росписи, вырезанные по контуру; образцы украшенных узором силуэтов.

Игровые правила : составить на выбранном силуэте из отдельных элементов узор в соответствии с правилами и традициями данной росписи.

Ход игры : в игре может принять участие один ребенок или группа. Силуэты предметов, которые следует украсить, играющие выбирают по желанию.

Выбрав нужное количество элементов, составляют узор. Работу игрок может выполнять, копируя узор образцов или придумывая свою композицию.

Ди «Разрезные картинки»

Дидактические задачи : закрепить знания о выразительных средствах, применяемых в разных промыслах, упражнять в составлении целой картинке 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 разрезано на части.

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.

Д/и «Назови правильно»

Дидактические задачи: закрепить знания детей о народных промыслах, их признаках. Закреплять умение находить нужный промысел среди других, обосновывать свой выбор, составлять описательный рассказ.

Материал: планшет с изображением народных промыслов России.

Игровые правила: дети поочередно задают друг другу задание и отгадывают, какой промысел изображен. Поощряется, если ребенок может назвать промысел, место его возникновения и характерные особенности.

Д/и «Угадай и расскажи»

Дидактические задачи: закрепить знания детей о народной игрушке как об одной из форм народного декоративно-прикладного искусства. Закреплять умение узнавать игрушку по изображению, объяснять свой выбор, выделять элементы росписи, ее колорит и композицию узора на изделии. Развивать эстетический вкус.

Материал: карточки с изображением

изделий народных промыслов.

Игровые правила: дети поочередно друг у друга вытаскивают карточку и отгадывают, игрушка какого промысла изображена. Поощряется, если ребенок может доказать правильность своего ответа.

Д/и «Составь хохломской узор»

Дидактические задачи: закрепить умение детей составлять хохломские узоры способом аппликации. Закреплять названия элементов росписи: «осочки», «травинки», «трилистники», «капельки», «криуль». Поддерживать интерес к хохломскому промыслу.

Материал: трафареты посуды хохломских художников из бумаги желтого, красного, черного цветов, набор элементов хохломской росписи.

Игровые правила: детям предлагается набор элементов хохломской росписи, из которых они должны выложить узор на трафарете посуды методом аппликации.

Д/и «Угадай, какая роспись»

Дидактические задачи: закрепить умения детей узнавать и называть ту или иную роспись, уметь обосновывать свой выбор, называть элемент росписей, отгадывать загадки. Воспитывать у детей чувство гордости за родной край - край умельцев и мастеров.

Материал: карточки с изображениями различных узоров росписей.

Игровые правила: дети поочередно друг другу задают задание, показывая на карточку. Угадывающий должен отгадать, какой промысел изображен на карточке. Поощряется, если ребенок может доказать правильность своего ответа, т.е. назвать элементы росписи, его цветовое решение.

Д/и «Городецкие узоры»

Дидактические задачи: закреплять умение детей составлять городецкие узоры, узнавать элементы росписи, запоминать порядок выполнения узора, самостоятельно подбирать цвет и оттенок для него. Развивать воображение, умение использовать полученные знания для составления композиции.

Материал: трафареты городецких изделий из бумаги желтого цвета (разделочные доски, блюда и др.), набор элементов городецкой росписи (бумажные трафареты).

Игровые правила: детям предлагается набор растительных элементов и фигуры коня и птицы. Они должны выложить на трафарете узор методом аппликации.

Д/и «Распиши платок»

Дидактические задачи: закрепить знания детей об искусстве русской шали. Развивать у детей эстетический вкус, учить составлять простейшие узоры из различных декоративных элементов (цветов, листьев, бутонов, веточек и т.п.), умение подбирать цветовую гамму узора.

Материал: квадратные трафареты шалей разного цвета (красного, синего, желтого, белого и т.д.), растительные и цветочные элементы.

Игровые правила: детям предлагается набор растительных и цветочных элементов, из которых они должны выложить на трафарете узор для украшения шали методом аппликации.

Д/и «Художественные часы»

Дидактические задачи: закрепить знания детей о народных художественных промыслах, умение находить нужный промысел среди других и обосновывать свой выбор.

Материал: планшет в виде часов (вместо цифр наклеены картинки с изображением разных промыслов). Кубики и фишки.

Игровые правила: играющий бросает кубик и считает, сколько у него очков. Отсчитывает стрелкой нужное количество (отсчет начинается сверху, на картинке вместо цифры 12). Рассказать нужно о промысле, на который указала стрелка. За правильный ответ - фишка. Побеждает тот, кто наберет больше фишек.

Д/и «Собери гжельскую розу»

Дидактические задачи: закреплять умение детей составлять гжельскую розу способом аппликации по мотивам гжельской росписи. Поддерживать интерес к гжельскому промыслу.

Материал: элементы гжельской розы из бумаги (картона).

Игровые правила: дети должны собрать гжельскую розу, используя данные элементы методом аппликации. Выигрывает тот, кто первым сложил гжельскую розу.

Д/и «Найди домик матрешки»

Дидактические задачи: закреплять знания детей о народной игрушке - матрешке и умение выделять фигурки по величине. Воспитывать уважение и любовь к народному творчеству.

Материал: карточка с силуэтами матрешек — их домиков, матрешки разные по величине.

Игровые правила: правильно «заселить» матрешек в свои домики.

Д/и «Третий лишний»

Цель: учить детей выделять из трёх картинок одну лишнюю, принадлежащую к другому промыслу.

Ход игры: детям предлагается поочерёдно несколько вариантов сочетания картинок: две дымковские картинки и одна городецкая; две городецкие картинки и одна хохлома; две хохломы и одна дымковская. Ребёнок должен сказать, какие две картинки принадлежат одному промыслу, а какая лишняя. Попросите ребёнка прокомментировать свой ответ. Спросите, как называются эти узоры. В случае затруднения педагог называет сам — дымка, хохлома и городец .

Д/и «Цветные капельки»

Цель: учить детей выделять и называть цвета, входящие в цветовую гамму народной росписи.

Ход игры: перед детьми выставлены иллюстрации гжельской, городецкой и хохломской росписи, педагог называет промыслы и просит детей внимательно рассмотреть иллюстрации. Педагог поочерёдно называет различные цвета. Дети должны определить, какие цвета входят в гжельскую, городецкую и хохломскую роспись. Побеждает тот, кто получит больше фишек (фишка даётся за правильный ответ).

Д/и «Что изменилось?»

Дидактическая задача. Закреплять представление о какой-либо росписи, развивать наблюдательность, внимание, память и быстроту реакций, учить анализировать, находить отличия в узорах разных предметов и уметь объяснять их.

Материал. Предметы разных промыслов.

Игровые правила. Игрок, первым заметивший изменение, должен быстро поднять руку для ответа, правильно определить, что изменилось. Если ответ верный, он становится ведущим.

Ход игры. Воспитатель (или ведущий) раскладывает перед игроками пять карточек с изображением различных росписей. Внимательно рассмотрев их, запомнив расположение, игроки отворачиваются. Ведущий меняет карточки

Д/и «Разрезные картинки»

Дидактическая задача. Закрепить знания о выразительных средствах, применяемых в разных промыслах, упражнять в составлении целой картинки и 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 разрезано 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.

Д/и «Дымковская мозаика»

Дидактическая задача: Уточнить и закрепить представление об элементах дымковской росписи, развивать память, композиционные умения. Воспитывать желание создавать оригинальные дымковские игрушки.

Материал: плоскостные изображения различных дымковских игрушек, набор мелких плоскостных элементов дымковских узоров.

Ход игры : Предложить детям создать свою собственную дымковскую игрушку

Д/и «Что изменилось?»

Дидактическая задача. Закреплять представление дымковской росписи, развивать наблюдательность, внимание, память и быстроту реакций, учить анализировать, находить отличия в узорах разных предметов и уметь объяснять их.

Материал. Карточки с дымковской росписью.

Игровые правила. Игрок, первым заметивший изменение должен быстро поднять руку для ответа, правильно определить, что изменилось. Если ответ верный, он становится ведущим.

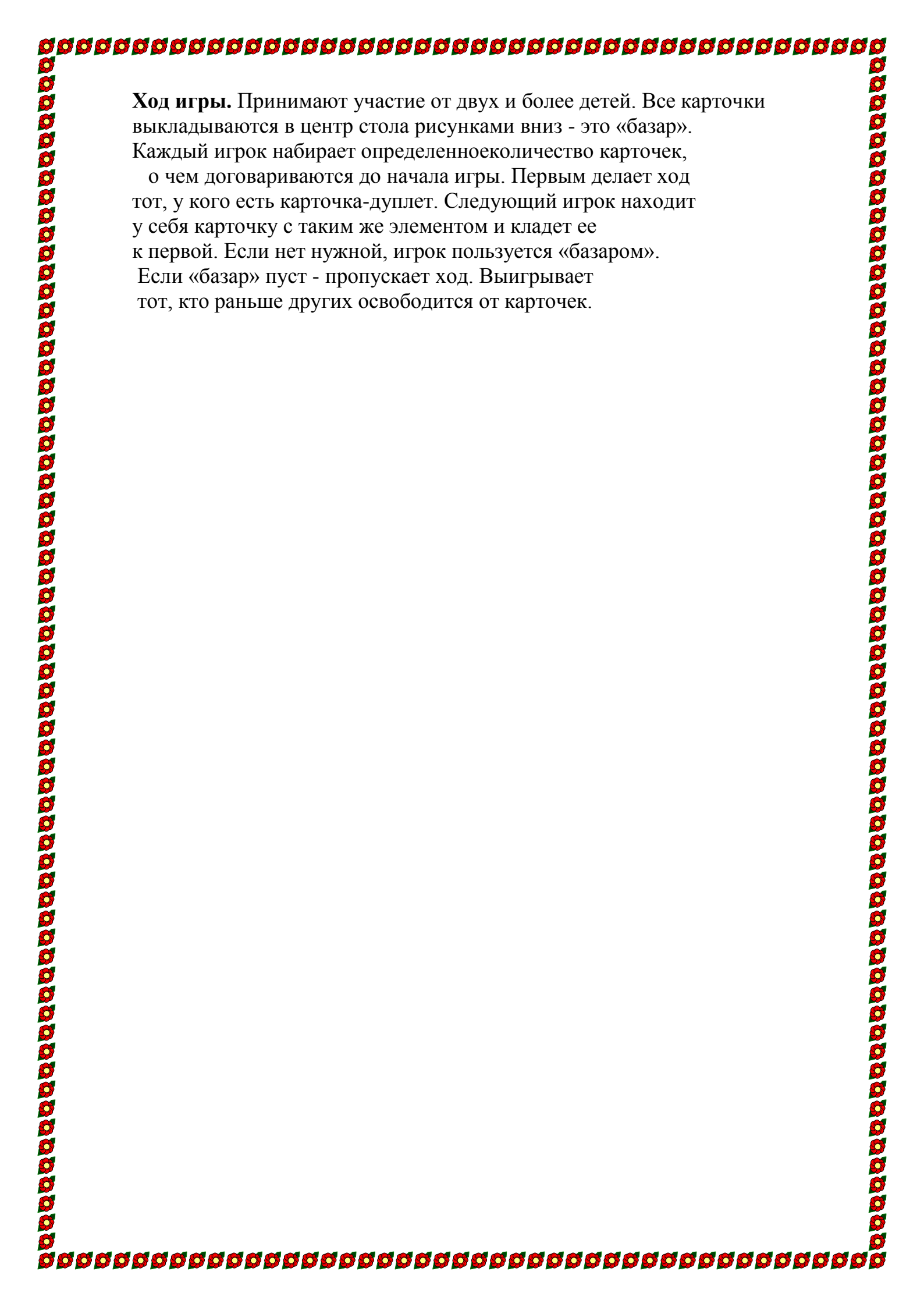
Ход игры. Воспитатель (или ведущий) раскладывает перед игроками пять карточек с изображением дымковской росписи. Внимательно рассмотрев их, запомнив расположение, игроки отворачиваются. Ведущий меняет карточки местами или убирает какую-либо. Задача играющих: угадать, что изменилось. Если задача решена, выбирается другой ведущий, игра продолжается.

Д/и «Домино»

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.