

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад комбинированного вида №50 «Лесная сказка»**

**ПОДБОРКА ИГР  
ПО ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**Подготовила  
Маскова  
Альфира Фаатовна**

**г. Нижневартовск 2009г.**

### **«ПОДБЕРИ СЛОВО»**

Цель: развивать умение подбирать нужные слова к картине

Материал: репродукция какой-либо картины.

Описание игры: Часто бывает, что картина очень нравится, а рассказать о ней трудно, трудно подобрать нужные слова. Воспитатель называет 2-3 слова, а дети выбирают из них одно, наиболее подходящее к этой картине, и объясняют свой выбор.

Например, картина И.Машкова «Снедь московская. Хлебы»

*Звучная – звонкая – тихая*

Звучная. Здесь очень яркие, звучные краски. Их голос не звонкий, хоть и громкий. Скорее он густой, как аромат всех этих хлебов.

*Просторная – тесная*

Тесная. Здесь изображено так много предметов. Конечно, им тесно.

*Радостная – унылая*

Радостная. Здесь изобилие! И вся эта снедь такая красивая, нарядная, будто на празднике, будто хвастаются булки и хлебы друг перед другом, кто из них лучше.

*Лёгкая – тяжёлая*

Тяжёлая. Здесь очень много всего. Хлебы большие, тяжёлые. А вокруг – пышные булочки, пирожки. Всё вместе выглядит, как что-то плотное, тяжёлое. Как только стол выдерживает?

### **«НАЙДИ КАРТИНЫ, НАПИСАННЫЕ ТЁПЛЫМИ И ХОЛОДНЫМИ КРАСКАМИ»**

Цель: закрепить представления детей о тёплой и холодной цветовой гамме.

Материал: репродукции натюрмортов, написанные в тёплой и холодной гамме.

Описание игры: Найти картины, написанные только в тёплой гамме (или в холодной) или разобрать по группам картины, написанные в тёплой и холодной гамме.

### **«ПОДБЕРИ КРАСКИ, КОТОРЫЕ ИСПОЛЬЗОВАЛ ХУДОЖНИК В СВОЕЙ КАРТИНЕ»**

Цель: в процессе игры развивать внимание и интерес детей к различным цветам и оттенкам, чувство радости при восприятии красоты природы.

Материал: картинки с изображением пейзажа, цветные полоски.

Описание игры: каждый играющий получает картинку с изображением пейзажа. Прикладывая цветные полоски к изображению, ребёнок отбирает те цвета, которые есть в его картинке.

### **«УЗНАЙ НАТЮРМОРТ ПО МОДЕЛИ»**

Цель: закрепить представления детей о композиции, учить детей выделять форму предметов.

Материал: репродукции картин с натюрмортом, модели (схемы) натюрмортов.

Описание игры: детям предлагается к натюрморту подобрать подходящую схему.

### **«ОПРЕДЕЛИ И НАЙДИ ЖАНР ПОРТРЕТА (НАТЮРМОРТА, ПЕЙЗАЖА)»**

Цель: уточнить представления детей о разных жанрах живописи: пейзаж, портрет, натюрморт.

Материал: репродукции картин.

Описание игры: 1 вариант. Педагог предлагает посмотреть внимательно на картины и положить в центр стола картины, изображающие только натюрморт (или только портрет, пейзаж), другие отложить в сторону.

2 вариант. У каждого ребёнка репродукция какой-либо картины, у кого изображён пейзаж, у кого портрет или натюрморт. Воспитатель загадывает загадки, а дети должны показать отгадки, используя репродукции картин.

Если видишь, на картине  
Нарисована река,  
Или ель и белый иней,  
Или сад и облака,  
Или снежная равнина,  
Или поле и шалаш,  
Обязательно картина  
Называется ... (пейзаж)

Если видишь на картине  
Чашку кофе на столе,  
Или морс в большом графине,  
Или розу в хрустале,  
Или бронзовую вазу,  
Или грушу, или торт,  
Или все предметы сразу,  
Знай, что это ... (натюрморт)

Если видишь, что с картины  
Смотрит кто-нибудь на нас –  
Или принц в плаще старинном,  
Или в робе верхолаз,  
Лётчик, или балерина,  
Или Колька, твой сосед,  
Обязательно картина  
Называется ... (портрет).

### **«СООТНЕСИ СЛОВО И НАСТРОЕНИЕ КАРТИНЫ»**

Цель: вызвать у детей эмоциональное отношение к картине

Материал: репродукции картин.

Описание игры: воспитатель показывает репродукции картин, а дети должны угадать их настроение или педагог называет слово, обозначающее настроение, а дети поднимают репродукцию картины, в которой выражено данное настроение.

### **«ВЫСТАВКА КАРТИН»**

Цель: учить распознавать детей жанры живописи: пейзаж, портрет, натюрморт, составлять рассказ по картине.

Материал: репродукции картин.

Описание игры: воспитатель поручает двум ребятам из репродукций, отличающихся по содержанию и жанру, оформить выставку. Пока они работают, остальные дети выступают в качестве экскурсоводов – придумывают рассказ по следующему плану:

-Почему эти произведения размещены таким образом? *(У них общая тема; они одного жанра - пейзаж, портрет или натюрморт)*

-Какое произведение понравилось и почему? Какие средства художественной выразительности использовал автор? *(Цвет, композиция, передача настроения)*

Значок «Лучший оформитель» получает тот, кто удачнее расположил картины, подобрал их по темам, жанру, цветовому сочетанию.

Значок «Лучший экскурсовод» получает дошкольник, составивший наиболее интересный и последовательный рассказ о картине (согласно предложенному плану), а также верно ответивший на вопросы детей.

Значок «Лучший зритель» получает тот, кто задал самый интересный вопрос.

Ребёнок, получивший значок «Лучший оформитель», имеет право выбрать двух первых экскурсоводов из группы детей. После прослушивания их рассказов дети определяют лучшего, вручают ему значок «Лучший экскурсовод», и он выбирает следующую пару экскурсоводов из числа ребят, задавшие интересные вопросы.

### **«ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ САЛОН»**

Цель: учить детей составлять рассказ по картине, выделять средства художественной выразительности.

Материал: репродукции картин.

Описание игры: дети рассматривают выставленные в «художественном салоне» репродукции картин, желающие «покупают» понравившиеся.

Картина «продаётся» в том случае, если ребёнок сумел рассказать, как называется произведение, для чего он хочет его приобрести (в подарок маме, на день рождения друга, для украшения комнаты и т.д.), а также ответил на вопросы: «О чём рассказывает художественное произведение?», «Какое в нём передано настроение?», «При помощи каких средств художник показал в картине главное?», «Почему картина понравилась?»

Приобретший наибольшее количество произведений искусства имеет право оформить выставку (в изобразительном уголке) и получает роль продавца салона. Так в ходе игры меняются и продавцы, и покупатели.

### **«СОСТАВЬ НАТЮРМОРТ»**

Цель: закрепить знания о жанре натюрморта, научить составлять композицию по собственному замыслу, по заданному сюжету (праздничный, с фруктами и цветами, с посудой и овощами и т.д.)

Материал: разнообразные картинки с изображением цветов, посуды, овощей, фруктов, ягод, грибов или реальные предметы (посуда, ткани, цветы, муляжи фруктов, овощей, декоративные предметы)

Описание игры: воспитатель предлагает детям составить композицию из предложенных картинок, или составить композицию на столе из реальных предметов, используя для фона различные ткани.

### **«НАЙДИ ОШИБКУ»**

Цель: учить детей слушать и смотреть внимательно, обнаруживать и исправлять ошибки.

Материал: репродукции картины.

Описание игры: педагог в искусствоведческом рассказе описывает содержание произведения и средства выразительности, использованные художником, объясняет, какое настроение хотел передать в своём произведении художник, но при этом умышленно допускает ошибку в описании картины. Перед началом игры детям даётся установка – смотреть и слушать внимательно, так как в рассказе будет допущена ошибка.

Правила. Слушать и смотреть внимательно, обнаружить и исправить ошибки. Выигравшим считается тот, кто установил большее число ошибок и верно их исправил. Он же получает право быть ведущим в игре – составлять искусствоведческий рассказ по другому произведению.

*Примерный искусствоведческий рассказ воспитателя (с умышленно допущенными ошибками) по картине «Сенокос» А.А. Пластова:*



« Перед вами репродукция картины А.А. Пластова «Лето» (ошибка в названии). Она рассказывает о том, как в знойный, ясный день на луг, покрытый зелёной, изумрудной травой (отсутствует описание цветов), вышли косари – старики и женщины (отсутствует в описании образ подростка). Самое главное и красивое в этой картине – белоствольные берёзы, они написаны в центре картины ( ошибоч-ное описание композиционного центра). В произведении передан покой и тихая радость. Для этого художник использует яркие, сочные краски: жёлтую, зелёную, синюю, красную».

#### **«ЖИВАЯ КАРТИНА»**

Цель: развивать у детей эмпатию, наделяя объекты человеческими чувствами, мыслями, характерами.

Материал: репродукция картины.

Описание игры: дети делятся на группы. Каждая группа получает репродукцию картины какого-либо художника. Дети должны от лица тех, кто изображён на картине (дороги, деревьев, неба и т.д.) рассказать о своих красках и своём настроении, не называя его. Задача всех остальных отгадать, что изображено на той или иной картине, и её название.

#### **«ЖИВОЙ НАТЮРМОРТ»**

Цель: упражнять детей в умении перевоплощаться.

Материал: репродукции картин.

Описание игры: воспитатель предлагает детям несколько репродукций натюрмортов. Дети делятся на группы. Каждая группа выбирает какой-либо один натюрморт и изображает его мимикой и жестами. Предупредив, что они могут поменяться одеждой; взять что-либо в руки, чтобы иметь больше сходства с изображаемыми предметами. Остальные угадывают, какой натюрморт изображает та или иная картина.

#### **«ВОЛШЕБНЫЕ ЦВЕТА»**

Цель: в процессе игры развивать внимание и интерес детей к различным цветам и оттенкам, чувство радости при восприятии красоты природы.

Материал: карточки с разными цветами.

Описание игры: раздать детям карточки с квадратиками разных цветов. Затем педагог говорит слово, например: берёза. Те из детей, которые имеют чёрные, белые и зелёные квадратики, поднимают их кверху.

Затем педагог говорит следующее слово, например: радуга, и квадратики поднимают те дети, цвета которых соответствуют цветам радуги. Задача детей – как можно быстрее реагировать на слова, произнесённые педагогом.

#### **«УГАДАЙ КАРТИНУ»**

Цель: учить детей находить по словесному описанию картину.

Материал: репродукция картины.

Описание игры:

1 вариант. Педагог описывает картину какого-либо художника, не называя её и не рассказывая, какие цвета использовал художник. Например: «В комнате за столом сидит девочка. У неё мечтательное лицо. На столе фрукты. За окном летний день». Дети рассказывают, какими красками и оттенками изображено всё, о чём рассказал воспитатель. Затем воспитатель показывает репродукцию картины детям. Побеждает тот, ответ которого наиболее близок к истине.

2 вариант. Под музыку воспитатель подробно описывает какой-либо пейзаж. Затем он показывает детям репродукции картин разных пейзажей, среди которых находится и тот, который он описывал. Дети должны узнать пейзаж по описанию и объяснить свой выбор.

### **«СМОТРИ ВНИМАТЕЛЬНО»**

Цель: побуждать детей к выделению и называнию объектов на картине, активизировать внимание детей, учить детей составлять диалоги.

Материал: репродукция картины.

Описание игры: В течение десяти секунд воспитатель показывает детям натюрморт, а потом просит описать его по памяти. Затем дети вместе с воспитателем рассматривают опять этот же натюрморт. После этого педагог включает музыку и просит детей представить, что они берут в руки те или иные предметы, изображённые на натюрморте, разговаривают с ними.

### **«ИЗ ЧЕГО СОСТОИТ ПЕЙЗАЖ»**

Цель: закрепить знания о жанре пейзажа, его отличительных и составных особенностях и частях.

Материал: разнообразные картинки с изображением элементов живой и неживой природы, предметные и т.д.

Описание игры: воспитатель предлагает детям разнообразные картинки. Дети должны отобрать только те картинки, на которых изображены элементы, присущие жанру пейзажа, обосновывая свой выбор.

### **«НАЙДИ НЕДОСТАТОК В ПОРТРЕТЕ»**

Цель: Закрепить знания о составных частях лица: лоб, волосы, брови, веки, ресницы, глаза, зрачок, нос, ноздри, щёки, скулы, рот, губы, подбородок, уши.

Материал: 10 карточек с изображением одного лица с разными недостатками.

Описание игры: воспитатель предлагает детям рассмотреть картинку и определить в рисунке недостающие части лица и рассказать, какую функцию они выполняют.

### **«СОБЕРИ ПЕЙЗАЖ»**

Цель: Закрепить знания о составных элементах пейзажа, о признаках времён года, учить составлять композицию по собственному замыслу, по заданному сюжету (осенний, летний, весенний, зимний).

Материал: Цветные изображения деревьев, цветов, трав, грибов и т.д., отражающие сезонные изменения в природе.

Описание игры: детям нужно с помощью цветных изображений составить пейзаж по собственному замыслу или по заданному воспитателем сюжету.

### **«ЧАСТИ СУТОК»**

Цель: Определить, к какой части суток (утро, день, вечер, ночь) относятся предложенные пейзажи, выбрать цветную карточку, с которым ассоциируется та или иная часть суток.

Материал: Репродукции картин с пейзажами, которые ярко выражают части суток.

Описание игры: создать игровые ситуации с игрушками, отражающие их поведение в различное время суток.

Рассмотреть различные репродукции картин, определив, какое время суток изобразил художник. Обосновать свой выбор коротким описательным рассказом, подчеркнуть значение цвета в произведении.

Можно использовать в игре художественные тексты о частях суток:

Утро.

Весенний лес хранит в секрете,

Что он увидел на рассвете,

Как ландыш держит на весу

В стеклянных чашечках росу.

### День.

День работал целый день –  
Передал много дел;  
И жалел под вечер,  
Что заняться нечем.

### Вечер.

Постукивает поезд вдалеке,  
Плеснула рыба в розовой реке,  
Присело солнце за притихший лес ...  
День погрузил немножко и исчез.

### Ночь.

Звёзд полно – и в небе, и в воде.  
На земле – ни огонька нигде.  
Звери и букашки спать легли.  
Тишина от неба до земли.

## **«ПЕРСПЕКТИВА»**

Цель: дать детям знания о перспективе, линии горизонта, удалённости и приближении предметов переднем и заднем плане картины.

Материал: картинная плоскость с изображением неба и земли и чёткой линией горизонта. Силуэты деревьев, домов, облаков, гор разной величины (маленькие, средние, большие)

Описание игры: детям предлагается разложить силуэты на картинной плоскости с учётом перспективы.

## **«ИЗ ЧЕГО СОСТОИТ НАТЮРМОРТ»**

Цель: Закрепить знания о жанре натюрморта, особенностях изображения, составных элементах. Закрепить знания о предметном мире, его назначении и классификации.

Материал: разнообразные картинки с изображением предметов, цветов, ягод, грибов, животных, природы, одежды и т.д.

Описание игры: среди разнообразных картинок детям нужно отобрать только те, на которых изображены элементы, присущие только жанру натюрморта.

## **«УЗНАЙ ПО ПРОФИЛЮ»**

Цель: определить персонажей по силуэтному профилю. Назвать те признаки, по которым узнали и определили персонаж.

Материал: силуэты профилей персонажей различных сказок.

Описание игры: воспитатель показывает детям портрет сказочного персонажа, дети по определённым признакам пытаются узнать, кто на нем изображён.

## **«СЕМЕЙНЫЙ ПОРТРЕТ»**

Цель: закрепить знания детей о половых и возрастных особенностях людей.

Материал: 6 портретов, разрезанных на 4 части (лоб, глаза, нос, губы и подбородок), отдельно парики и накладные детали (усы, бороды, очки).

Описание игры: из разрезанных частей составит портреты: мамы, папы, бабушки, дедушки, сестрёнки и братишки. И назвать отличительные признаки мужского и женского лица, молодого и пожилого.



### «СОСТАВЬ ПОРТРЕТ»

Цель: закрепить знания о жанре портрета. Учить правильно ориентироваться в местонахождении разных частей лица по цвету и форме.

Материал: разнообразные модификации частей лица по цвету и форме.

Описание игры: детям предлагается из разных частей лица составить портрет мальчика или девочки.

Можно использовать в игре загадки:

Между двух светил  
Я в середине один. (*Нос*)

Не сеют, не сажают,  
Сами вырастают. (*Волосы*)

Красные двери в пещере моей,  
Белые звери сидят у дверей.  
И мясо, и хлеб – всю добычу мою –  
Я с радостью белым зверям отдаю. (*Губы, зубы*)

Один говорит, двое глядят,  
Двое слушают. (*Язык, глаза, уши*)

Живёт мой братец за горой,  
Не может встретиться со мной. (*Глаза*)

### «ВРЕМЕНА ГОДА»

Цель: закрепить знания детей о сезонных изменениях природы, о цветовой гамме, присущей тому или иному времени года.

Материал: Репродукции картин с пейзажами, аудиозапись П.И.Чайковский «Времена года»

Описание игры: на стене развешены разные репродукции картин, воспитатель предлагает детям отобрать те из них, в которых рассказывается об одном времени года.

Можно использовать в игре аудиозапись П.И.Чайковского «Времена года»

художественные тексты о временах года:

Четверо художников, столько же картин.

Белой краской выкрасил всё подряд один.

Лес и поле белые, белые луга.

У осин заснеженных ветки, как рога ...

У второго – синие небо и ручьи.

В синих лужах плещутся стайкой воробьи.

На снегу прозрачные льдинки-кружева.

Первые проталинки, первая трава.

На картине третьего красок и не счесть:

Жёлтая, зелёная, голубая есть ...

Лес и поле в зелени, синяя река,

Белые, пушистые в небе облака.

А четвёртый золотом расписал сады,

Нивы урожайные, спелые плоды...

Всюду бусы-ягоды зреют по лесам.

Кто же те художники? Догадайся сам!

Унылая пора! Очей очарованье!

Приятна мне твоя прощальная краса –



Люблю я пышное природы увяданье,  
В багрец и золото одетые леса ... (А.С.Пушкин)

Белый снег, пушистый,  
В воздухе кружится,  
И на землю тихо  
Падает, ложится.  
И под утро снегом  
Поле забелело,  
Точно пеленою  
Все его одело.  
Тёмный лес, что шапкой,  
Принакрылся чудной  
И заснул под нею  
Крепко, непробудно ...  
Божьи дни коротки,  
Солнце светит мало,  
Вот пришли морозы и зима настала. (И.Суриков «Зима»)

#### **«ПОХОЖЕ – НЕПОХОЖЕ»**

Цель: учить детей сравнивать картины.

Материал: репродукции картин.

Описание игры: взрослый или ребёнок выбирает две картины. Ребята по очереди называют замеченные сходства и различия.

Вначале сравнивают по контрасту – настроению, цвету, композиции, выделяя лишь один признак. Когда дети научатся определять один контрастный признак, при сравнении двух картин они могут назвать различные отличительные признаки – по цвету, расположению, освещённости, динамике.

#### **«ПОДЗОРНАЯ ТРУБА»**

Цель: учить дошкольников выделять объекты, изображённые на картине.

Материал: репродукция картины, альбомный лист.

Описание игры: детям предлагается картина для рассматривания и альбомный лист для имитации подзорной трубы. Дети должны навести глазок подзорной трубы на один объект, назвать и описать его.

#### **«ВОЛШЕБНЫЙ ГОСТЬ»**

Цель: учить детей устанавливать взаимосвязи между объектами на картине.

Материал: репродукция картины.

Описание игры: в гости к детям приходит волшебник Объединения и объединяет два выбранных наугад объекта. Детям предлагается объяснить, почему он это сделал, как эти объекты могут быть связаны между собой.

#### **«ДА – НЕТ»**

Цель: учить детей пространственной ориентировке, активизировать в речи слова, обозначающие пространственные ориентировки.

Материал: репродукция картины.

Описание игры: ведущий загадывает объект на картине, дети с помощью вопросов устанавливают его местонахождение. Найденный объект «оживает» и находит себе место на сцене (трёхмерное пространство).

Задача ребёнка: описать местоположение объекта на картине, а затем на сцене.

### **«КТО О ЧЁМ ГОВОРИТ?»**

Цель: учить детей составлять диалоги от лица объектов картины.

Материал: репродукция картины.

Описание игры: воспитатель предлагает выбрать объекты и представить, о чём они могли говорить или думать. Затем дети составляют диалоги от лица объектов на тему «Кто, о чём говорит?»

### **«К НАМ ПРИШЁЛ ВОЛШЕБНИК»**

#### **«Я ОЩУЩАЮ ЗАПАХ»**

Цель: учить представлять возможные запахи и передавать свои представления в рассказе.

Материал: репродукция картины.

Описание игры: воспитатель предлагает «войти» в картину и представить, какие запахи там можно ощутить, обозначить их словами. Предложить детям составить рассказ на тему «Я чувствую запахи».

### **«К НАМ ПРИШЁЛ ВОЛШЕБНИК»**

#### **«Я ОЩУЩАЮ ЛИЦОМ И РУКАМИ»**

Цель: учить детей представлять возможные ощущения от предполагаемого соприкосновения с различными объектами, передавать их в речи

Материал: репродукция картины.

Описание игры: дети сосредоточены на объектах картины, им предлагается найти и описать предполагаемые ощущения от соприкосновения с объектами.

Предложить детям составить рассказ на тему: «Я ощущаю лицом и руками»

### **«К НАМ ПРИШЁЛ ВОЛШЕБНИК»**

#### **«Я ПРОБУЮ НА ВКУС»**

Цель: учить детей разделять объекты на съедобные – несъедобные для человека и живых существ, изображённых на картине, побуждать передавать в речи вкусовые характеристики объектов.

Материал: репродукция картины.

Описание игры: дети сосредоточены на объектах картины, анализируют их, распределяя их на съедобные и несъедобные для человека и других живых существ. Вспоминают или предполагают то или иное вкусовое ощущение.

### **«К НАМ ПРИШЁЛ ВОЛШЕБНИК»**

#### **«Я СЛУШАЮ»**

Цель: учить детей описывать объекты, изображённые на картине, с помощью органов чувств.

Материал: репродукция картины.

Описание игры: воспитатель предлагает «войти» в картину и предлагает прислушаться внимательнее, какие звуки там можно услышать, обозначить их словами. Предложить детям составить рассказ на тему «Я слышу».

### **«ЧТО БЫЛО, ЧТО БУДЕТ?»**

Цель: учить детей представлять прошлое и будущее объекта и составлять связный рассказ об этом.

Материал: репродукция картины.

Описание игры: ведущий выбирает объект, предлагает играющим прокатиться на Машине Времени и рассказать о том, что было с ним в прошлом и что, возможно, будет в будущем.

### **«ИЩУ ДРУЗЕЙ»**

Цель: учить детей устанавливать взаимосвязи между объектами на картине.

Материал: репродукция картины.

Описание игры: детям на картине нужно найти объекты, которые между собой связаны по взаимному расположению.

### **«КТО-ТО ТЕРЯЕТ, КТО-ТО НАХОДИТ, И ЧТО ИЗ ЭТОГО ВЫХОДИТ»**

Цель: учить детей устанавливать взаимосвязи между объектами на картине, объяснять причинно-следственные отношения сложного характера, которые возникают при взаимодействии между двумя объектами.

Материал: репродукция картины.

Описание игры: детям предлагается объединить на картине два объекта. Затем рассказать почему, он их объединил. И в конце сделать вывод.

### **«ОБЪЯСНИ, ПОЧЕМУ ТАК НАЗВАНА КАРТИНА»**

Цель: развивать мыслительные действия детей, ведущие к объяснению смысла изображённого на картине.

Материал: репродукция картины.

Описание игры: воспитателем готовятся листочки бумаги, на которых написаны пословицы и поговорки разной тематики. Вводится правило: выдерни записку, прочитай текст (читает воспитатель или умеющие читать дети), объясни, почему так названа картина.

### **«НАЙДИ САМОЕ УДАЧНОЕ НАЗВАНИЕ КАРТИНЫ»**

Цель: учить подбирать название картины, точно отражающее её смысл, с помощью пословиц и поговорок, подвести детей к пониманию того, что содержание картины может иметь не один смысл.

Материал: репродукция картины.

Описание игры: детям предлагается вспомнить несколько пословиц и поговорок, выбрать одну - две самых подходящих к содержанию картины, объяснить свой выбор.

Особое внимание уделяется логическим связям в тексте.

### **МОЗАИКА «СОБЕРИ КАРТИНУ»**

Цель: собрать картину из разрезанных частей, учить детей рассматривать детали картины.

Материал: репродукции картин и эти же картины, разрезанные на части.

Описание игры: собрать картину из разрезанных частей по образцу (или без него).

### **«ПРИШЁЛ В ГОСТИ ВОЛШЕБНИК ...»**

Цель: учить детей преобразовывать содержание картины с помощью типовых приёмов фантазирования.

Материал: репродукция картины.

Описание игры: в гости к детям приходит волшебник ...

Приглашаются волшебники:

- *Увеличения – Уменьшения* (ребёнок выбирает объект и его свойства и производит их фантастическое преобразование);

- *Деления – Объединения* (выбранный объект дробится на части и перепутывается по структуре либо меняется своими частями с другими объектами).

- *Оживления – Окаменения* (выбранный объект либо его часть становятся подвижными или, наоборот, лишаются возможности перемещаться в пространстве);



- *Всё могу – Могу только* (объект наделяется неограниченными возможностями либо ограничивается в своих свойствах);

- *Наоборот* (у объекта выявляется какое-либо свойство и меняется на противоположное);

- *Времени* (этот волшебник многофункционален и предполагает преобразование временных процессов: Ускорения/Замедления, Обратного Времени, Перепутывания Времени, Остановки Времени, Машина Времени, Зеркало Времени)

Когда объявляется фантастическое преобразование, то выбирается сначала объект или его часть, потом приглашается волшебник, производится преобразование, а затем объект с необычным свойством описывается по следующему алгоритму:

1. Что происходит с этим объектом?
2. Какие ощущения он испытывает?
3. Как он теперь воспринимает окружающий мир?
4. Как окружающий мир относится к преобразованному объекту?
5. Каковы положительные и отрицательные последствия преобразований?
6. Какие проблемы возникают у объекта с окружающим миром?
7. Как фантастический объект может помочь решить проблемы окружающих объектов?
8. Как окружение может согласоваться с измененным объектом?
9. Предложить детям составить рассказ по результатам обсуждения.

#### **«ИЗМЕНИ И ПОСМОТРИ»**

Цель: показать детям, как меняется содержание картины, чувства, настроение, выраженные в ней в зависимости от изменения колорита (цветового сочетания) в картине.

Материал: репродукция картины (натюрморт).

Описание игры: При рассматривании натюрморта воспитатель изменяет цветовое сочетание предметов путём наложения цветowych пластин идентичной с ними формой. Дети отмечают наиболее красивое сочетание цвета и объясняют, какие чувства возникают от различного сочетания красок в натюрморте.

#### **«ВОЛШЕБНОЕ ОКОШЕЧКО»**

Цель: учить детей сосредотачивать своё внимание на выразительности одной части портрета (жанровой картины), что усиливает восприятие ребёнка и помогает ему установить взаимосвязь между частью и целым в картине.

Материал: репродукция картины.

Описание игры: картина закрывается листом бумаги с окошечками, которые открываются на нужных воспитателю частях картины. Таким образом воспитатель поочерёдно открывает части картины и рассматривает их вместе с детьми.