



«Художественный салон». Дети рассматривают выставленные в «художественном салоне» репродукции картин, желающие «покупают» понравившуюся. Приобретший наибольшее количество произведений искусства имеет право оформить выставку. П р а в и л а. Картина «продается» в том случае, если ребенок сумел рассказать, как называется произведение, для чего он хочет его приобрести, а также ответить на вопросы: «О чем рассказывается в произведении? Какое в нем передано настроение? Как художник показал в своей картине главное? Почему картина тебе понравилась?». Купивший большее количество репродукций оформляет выставку и получает роль продавца салона. Так в ходе игры меняются и продавцы, и покупатели.

«Выставка картин».

Воспитатель поручает двум ребятам из репродукций, отличающихся по содержанию и жанру, оформить выставки. Они стараются красиво разместить картины на стене. А остальные дети придумывают рассказ экскурсовода по плану: почему эти произведения размещены таким образом? Какое произведение понравилось и почему? Что особенно красиво показал художник в своем произведении и каким образом?

П р а в и л а. Значок «Лучший оформитель» получает тот, кто удачнее расположил картины и подобрал их по теме, жанру, цветовому сочетанию. Значком «Лучший экскурсовод» награждается дошкольник, составивший наиболее интересный и последовательный рассказ по картине а также верно ответивший на вопросы детей. А задавший самый интересный вопрос получает значок

«Лучший зритель». «Найди ошибку». Педагог в искусствоведческом рассказе описывает содержание произведения и средства выразительности, использованные художником, объясняет, какое настроение хотел передать в своем произведении художник, но при этом умышленно допускает ошибку в описании картины. Перед началом игры детям дается установка – смотреть и слушать внимательно, так как в рассказе будет допущена ошибка.

П р а в и л а. 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. «Какая! Какое! Какой!» Дети встают в круг, передают из рук в руки какой-либо природный объект. Познакомившись с ним, ребенок должен выразить свои ощущения в слове. Передвигаясь по кругу, природный объект постепенно

раскрывает перед нами свои новые грани. Например, желудь - овальный, гладкий, твердый и т. д.

«На что похоже». Дети передают по кругу природный объект, сравнивая его с другими знакомыми предметами. Например, колосок - на дерево, перышки птички, метелочку, косичку, хвост и т. д. «Собери узор». Воспитатель предлагает детям в индивидуальном порядке выложить на бумажных кругах или полосках узор из плоских природных форм - семян тыквы, арбуза, дыни и т. д. Используется прием чередования контрастных по форме и цвету природных материалов.

«Превращалочка». Воспитатель предлагает детям, используя различные природные материалы, выложить на листе бумаги любой, знакомый образ, а затем из тех же деталей создать совсем другое изображение. «Камушки на берегу». Цель: научить детей создавать новые образцы на основе восприятия схематических изображений. Материал: большая картинка, на которой изображены морской берег, несколько камушков (5 - 7) разной формы (каждый камень имеет сходство с каким-нибудь предметом, животным или человеком). Ход игры: взрослый показывает детям картинку и говорит: « По этому берегу прошел волшебник и все на своем пути превратил в камушки. Вы должны угадать, что было на берегу и придумать историю про каждый камушек. Что это такое? Как он оказался на берегу? И т. д.»

«Веселый гном».

Цель:

научить детей создавать образы на основе восприятия схематического изображения предмета. Материал: картинка на которой изображен гном с мешочком в руках и несколько вырезанных из бумаги мешочков разной формы, которые можно накладывать на рисунок и менять в руках у гнома.

Ход игры: взрослый показывает детям картинку и говорит, что в гости к детям пришел гном; он принес подарки, но что дети должны угадать сами. Придумайте историю про один из подарков и про ребенка, который его получил.

«На что это похоже».

Цель: научить детей в воображении создавать образы предметов, основываясь на их схематическом изображении. Материал: набор из 10 карточек; на каждой карточке нарисована одна фигурка, которая может восприниматься как деталь или контурное изображение отдельного предмета.

Ход игры: взрослый показывает картинку из набора и спрашивает на что это похоже. Важно поддерживать инициативу детей, подчеркивать, что каждый ребенок должен дать свой оригинальный ответ.

«Чудесный лес». Цель: научить детей создавать в воображении ситуации на основе их схематического изображения. Материал: одинаковые листы бумаги, на которых

нарисовано несколько деревьев и в разных местах расположены неоконченные, неоформленные изображения. Наборы цветных карандашей. Ход игры: взрослый раздает детям листы бумаги и предлагает нарисовать лес, полный чудес, а затем рассказать про него историю. «Перевертыши».

Цель: учить детей создавать в воображении образы предметов на основе восприятия схематических изображений отдельных деталей этих предметов.

Материал: Карандаши, наборы из 8 - 16 карточек. Каждое изображение расположено таким образом, чтобы осталось свободное место для дорисовывания картинки. Ход игры: взрослый предлагает детям пририсовать к фигурке все, что угодно, но так, чтобы получилась картинка. Затем надо взять еще одну карточку с такой же фигуркой, положить ее вверх ногами или боком и превратить фигурку в другую картинку. Когда дети выполняют задание - взять карточки с другой фигуркой.

