

**Картотека
дидактических игр
по народному
творчеству**



1. «Узнай по описанию»

Цель: Закрепить знания детей о народных игрушках.
Формировать умение детей узнавать ту или иную народную игрушку по описанию или по тексту стихотворения.

Количество играющих 1 – 3 ребенка.

Описание: Дети выбирают картинки с изображением народной Игрушки, которую описывает воспитатель или которую Воспитатель рассказывает стихотворением.

Варианты усложнения: Ребенок может сам пытаться описать игрушку, а воспитатель или другой ребенок должен узнать какую игрушку описывает ребенок.

2. «Раз матрешка, два матрешка»

Цель: Закрепить знания детей о матрешках. Развивать умение детей выкладывать на шаблоне матрешки платье, платок, украшения, самостоятельно подбирая цвета и размеры деталей.

Количество играющих 4 – 8 человек.

Описание: Детям предлагается на шаблонах матрешек разного размера выложить наряд, подобрав правильно размер деталей и цвет. Можно предложить детям выложить семеновскую матрешку или выложить матрешку по образцу воспитателя.



3. «Филимоновская роспись»

Цель: Закрепить знания детей о филимоновской народной игрушке: её героях, деталях и цвете росписи. Формировать умение красиво выкладывать узор, передавая особенности филимоновской росписи.

Количество играющих 4 - 5 человек.

Описание: На шаблонах филимоновских игрушек детям предлагается выложить узор, используя полосочки зеленого, красного, желтого цветов.

4. «Подбери узор к платью барыни»

Цель: Закрепить знания детей о глиняной народной игрушке: дымковской, филимоновской, каргопольской.

Совершенствовать умение детей выкладывать узор на платье барыни, передавая характерные особенности той или иной народной росписи.

Количество играющих 4 – 5 человек.

Описание: На шаблонах барыней детям предлагается выложить узор, используя детали для того или иного вида росписи.

5. «Укрась дымковскую игрушку»

Цель: Закрепить знания детей о дымковской народной игрушке - её героях, деталях и цвете росписи. Формировать умение детей красиво выкладывать узор, передавая особенности дымковской росписи.

Количество играющих 4 – 5 человек.

Описание: На шаблонах дымковских игрушек детям предлагается выложить узор, используя кружочки синего, красного, желтого цветов.

Варианты усложнения: Добавить к имеющим деталям узора кружочки разного размера.

6. «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.

7. «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.

8. «Что изменилось»

Дидактические задачи: закреплять представление о какой-либо вещи, списки, развивать наблюдательность, внимание, память и быструю реакцию, 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 рисунков. 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 то, что убрал ведущий, но и описать его.



9. «Узнай элементы узора»

Дидактические задачи: уточнить и закрепить представление об основных элементах какой-либо росписи, учить вычленять отдельные элементы узора, развивать наблюдательность, внимание, память, 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 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.

10. «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.

11. «Доминор»

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.

12. «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.

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

13. «Лотос»

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

Материалы: большие карты с изображением предметов, окрашенных 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, 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.

14. «Найди пару»

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

Материал: прямоугольные карточки, разделенные на две клетки: 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.

15. «Разрезные картинки»

Дидактические задачи: закрепить знания о выразительных средствах, примененных 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 разрезано на части.

Игровые правила: быстро составить из отдельных частей изделие в соответствии с образцом.

Под игры: в игре может принять участие один ребенок или группа. Ведущий показывает образцы, дает возможность внимательно рассмотреть. По сигналу взрослые играющие собирают из частей изображение какого-либо изделия. Выигрывает тот, кто первым справится с заданием.

16. «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, объяснить 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 вытягивают карточку и отгадывают, игрушка какого промысла изображена. Поощряется, если ребенок может доказать правильность своего ответа.



19. «Выставка старинных вещей»

Цель. Совершенствовать представления детей о способах классификации предметов по типовым признакам. Учить детей сопереживать успехам и неудачам сверстников.

Игровое задание. Интересно и понятно для других описать предмет.

Правила игры. Рассказать о назначении предмета. Участвовать в конкурсе.

Материал. Экспонаты «избы» или карточки с их изображением.

Игра. Дети делятся на «гостей» и «хозяев» избы. «Хозяин» должен так описать предмет, чтобы «гость» сразу догадался, о чём идёт речь.

Вариант. Предложить детям устроить конкурс, описывая вещи с помощью стихов и загадок. Картинку получит тот, чьё описание будет всеми признано лучшим.

20. «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.

