***КАРТОТЕКА ТВОРЧЕСКИХ ИГР ДЛЯ ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ ГРУППЫ***

**1.Игра «Морское дно»**

***Цель игры:*** развитие навыков художественной композиции, развитие речи, логического мышления, памяти.

Очень распространенная игра, которую можно использовать не только на изодеятельности, но и в других образовательных областях. Детям демонстрируется морское дно (пустое), и нужно сказать, что все морские жители захотели поиграть с нами в "Прятки", а чтобы их найти нужно отгадать про них загадки. Тот кто угадал, вешает жителя на фон. Получается законченная композиция. Воспитатель мотивирует детей к изобразительной деятельности. (Хорошо использовать со средней и старшей группами). Таким же образом можно изучать с детьми и другие темы сюжетных композиций: «Летний лужок», «Лесные жители», «Осенний урожай», «Натюрморт с чаем» и т.п. Можно пригласить к доске несколько детей и попросить их составить разные композиции из одних и тех же предметов. Данная игра развивает сообразительность, реакцию, композиционное видение.

**2. Игра «Кони расписные»**

При закреплении знаний народных росписей или при проведение мониторинга в старшей и подготовительной группах можно использовать вот такую не сложную игру.  
***Цель:*** закрепление знаний основных мотивов русских народных росписей («Гжель», «Городец», «Филимоново», «Дымка»), закреплять умения отличать их среди других, правильно называть, развивать чувство колорита.  
**Ход игры:** ребенку, необходимо определить на какой полянке будет пастись каждая из лошадок, и назвать вид прикладного творчества, по мотивам которого они расписаны.

**3. Игра «Волшебный пейзаж»**

Одна из наиболее сложных тем это конечно изучение перспективы в пейзаже - далекие предметы кажутся меньше, ближние больше. Для этого тоже удобнее использовать игру.  
***Цель игры:*** учить детей видеть и передавать в рисунках свойства пространственной перспективы, развивать глазомер, память, композиционные навыки.

**Ход игры:** Ребенку необходимо расставить в кармашки деревья и домики по размеру, в соответствии с их перспективной удаленностью. (подготовительная группа).

**4. Игра «Собери пейзаж»**

На примере пейзажа также удобно развивать и чувство композиции, знания явлений окружающей природы. Для этого удобно использовать данную дидактическую игру.  
***Цель игры:*** формировать навыки композиционного мышления, закреплять знания сезонных изменений в природе, закреплять знание понятия «пейзаж», развивать наблюдательность, память.  
**Ход игры:** ребенку предлагается из набора печатных картинок составить пейзаж определенного сезона (зима, весна, осень или зима), ребенок должен подобрать предметы соответствующие именно этому времени года, и при помощи своих знаний построить правильную композицию.

**5. Игра «Разложи и сосчитай матрешек»**

***Цель игры***: закреплять знания о русской матрешке, развивать умения отличать этот вид творчества от других, развивать навыки порядкового счета, глазомер, скорость реакции.  
**Ход игры:** На доске висят листочки с нарисованными силуэтами матрешек, вызываются три ребенка и они на скорость должны разложить матрешек по ячейкам и сосчитать их.

**6. Игра «Матрёшкин сарафан»**

***Цель игры***: развивать композиционные навыки, закреплять знания детей об основных элементах росписи русской матрешки, закреплять знания и русской национальной одежде.  
**Ход игры:** На доске нарисованные силуэты трех матрешек, воспитатель вызывает трех детей по очереди, они на выбор одевают каждый свою матрешку.

**7. «Радуга – дуга»**

***Цель:*** развивать чувство цвета, умение подбирать изображения по цвету, продолжать учить анализировать, сравнивать.

***Задание:*** на листе изображена радуга. На каждого ребёнка по 7 картинок на каждый цвет радуги, по7 карточек всех цветов радуги. Дети должны выбрать и разложить в нужном порядке карточки всех цветов радуги, подобрать к ним свои картинки.

У ведущего предметные картинки, а у каждого ребёнка одна карточка. Ведущий показывает картинки – по одной. Тот, у кого карточка такого же цвета, берёт картинку. Усложнить можно так: назвать предмет и его цвет без показа картинки. Ведущий описывает предмет, не называя его, ни его цвета, дети должны угадать и назвать его. Угадавший, получает карточку такого же цвета.

**8. «Перспектива»**

***Цель*** закрепить знания о перспективе, линии горизонта, удалённости и приближении предметов, переднем и заднем плане картины.

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

**Задание.** Расположить данные предметные картинки на плоскости, учитывая законы перспективы.

**9. «Времена года»**

***Цель.*** Закрепить знания детей о сезонных изменениях природы, о цветовой гамме, присущей тому или иному времени года. Выбрать цветные карточки, присущие лету, осени, зиме, весне.

Закрепить знания о классификации цвета: тёплые и холодные, лёгкие и тяжёлые.

**Материал.** Разнообразные карточки со всевозможными оттенками тёплых и холодных цветов..желательно использовать в игре тексты о временах года.

**10. «Собери пейзаж»**

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

**Материал.** Цветные изображения деревьев, цветов, трав, гор, озёр и т.д., отражающие сезонные изменения в природе.

**11. «Животные»**

***Цель***. Закрепить знания о строении животных, учить собирать фигурки животных, используя различные модели частей тела (голова, уши, туловище, лапы, хвосты)

**Материал.** Модели частей теле различных животных (кошка, собака, лиса, заяц, лошадь)

**12. «Птичий двор»**

***Цель.*** Закрепить знания о птицах, их строении, отобрать технические приёмы для их рисования. Учить собирать разных птиц из моделей частей тела (голова с клювом, туловище, ноги, хвосты, крылья)

**Материал.** Модели частей туловища птицы, выполненные из картона (курица, петух, гусь, лебедь, воробей, сорока).

Для образца можно использовать картинки с изображением этих птиц.

**13. «Добрые и злые герои»**

***Цель***. Учить классифицировать сказочных героев по принципам: добрые и злые, умные и глупые, смешные и страшные. Находить героев по заданной теме, обосновать свой выбор.

**Материал**. Картинки с изображением различных сказочных персонажей с ярко выраженными чертами характера (Баба Яга, Лиса, Емеля, Змей Горыныч и т.д.).

**14. «Узнай по профилю»**

***Цель.*** Определить персонажа по силуэтному профилю. Назвать те признаки, по которым узнали или определили персонаж и его характер.

**Материал.** Вырезанные силуэты профилей персонажей различных сказок.

**15.** **«Узнай по силуэту»**

***Цель.*** Закрепить знание о животных. Учить по силуэту, характерной форме узнавать животное, называть его, описывать внешний вид и те характерные признаки, по которым его определили. Силуэты животных можно использовать для отработки технических приёмов рисования.

**Материал.** Силуэты различных животных с чёткими характерными признаками, выполненные из тонированного картона, дерматина, линолеума и т.д.

**16. «Составь натюрморт»**

***Цель.*** Закрепить знания о жанре натюрморта, научить составлять композиции по собственному замыслу, по заданному сюжету (праздничный, с фруктами и цветами, с посудой, овощами, с грибами и т.д.)

**Материал**. Силуэт, выполненные из цветной бумаги и картона – цветов, посуды, овощей, фруктов, ягод, грибов и т.д.

**17. «жанр натюрморта»**

***Цель.*** Закрепить знания об особенности изображения натюрморта, его признаков.

Найти среди других жанров и обосновать свой выбор, составить описательный рассказ, характеризующий выбранный натюрморт.

**Материал.** Репродукции картин по различным жанрам (портрет, натюрморот, пейзаж).

**18. «Части суток»**

***Цель.*** Определить к какой части суток ( утро, день, вечер, ночь) относятся предложенные пейзажи. Обосновать свой выбор коротким описательным рассказом. Выбрать цветную карточку, с которой ассоциируется та или иная часть суток.

**Материал.** Репродукции с пейзажами, которые ярко выражают части суток. Цветные карточки (розовых, жёлтых, голубых, синих, сиреневых оттенков).

Используйте в игре художественные тексты о части суток.

**19. «Зеленые иголочки».**

***Цель:*** закрепить умение быстро ориентироваться на листе бумаги, дорисовывать по образцу симметричные предметы, подбирать нужный оттенок карандаша.

**Материал:** карточки с вариантами изображения елочки, расположенные по нарастанию уровня трудности.

**Правила игры:** дорисовывать елочки по порядку, добиваться сходства частей, брать новую карточку (более сложный вариант) только после получения балла за предыдущее задание.

Творческое задание к дидактической игре:

* нарисовать еловый лес, чтобы в нем каждая елка была не похожа на другие.
* нарисовать под елками ежей, чтобы каждый еж был похож на «свою» елку (цветом, формой иголок).
* нарисовать елочки «семьями» (разной величины, но похожей конфигурации).
* нарисовать, какие елки растут на Луне и Марсе.

**20. «Где растут грибы?»**

***Цель:*** закрепить знания о грибах смешанного и елового леса, их признаках, внешнем виде, учить быстро подбирать нужные карточки с грибами, срисовывать их, добиваясь сходства, подбирать нужные цвета и оттенки.

**Материал:** карточки со съедобными и ядовитыми грибами (боровик, подосиновик, подберезовик, лисичка, сыроежка; мухомор, бледная поганка, сатанинский гриб).

**Художественный  материал:** акварель, гуашь, мелки, фломастеры и т. д.

**Правила игры:** брать только по одной карточке, возвращать карточку сразу после того, как гриб нарисован и раскрашен, не рисовать ядовитых грибов.

Творческое задание к дидактической игре:

* нарисовать, какие грибы сушатся на веревочке у домика белки;
* узнать по внешнему виду названия грибов в корзинке у ежа и раскрасить их.

Упражнения для перехода на более высокий уровень сложности:

* нарисовать картинку по клеткам (дается образец, дети должны отсчитать нужное количество клеток, закрасить требуемым цветом);
* «написать» елочки (грибы, цветы) в тетради в крупную клетку;
* сделать самому игру в подарок малышам.

**21. «Составь животное из фигур».**

***Цель:*** учить подбирать из набора шаблонов геометрические фигуры, наиболее подходящие по форме, величине для данного животного, составлять фигуры животного, соблюдая пропорции.

**Материал:** карточки с животными (для проверки), шаблоны различной величины и формы.

**Задание:** дети составляют животных и наклеивают их из цветных шаблонов, затем сравнивают (с карточками), выясняя, похожи ли они на изображения настоящих животных.

**22. «Утенок растет».**

***Цель:*** учить увеличивать и уменьшать изображения, рисуя по клеткам.

**Материал:** картинка с изображением утенка, карточки с маленькими, большими и средними клетками.

**Задание:** дети, в зависимости от задания, выбирают карточку с клетками нужной величины и, используя образец, создают изображение.

**23. «Мы недавно из пруда, дайте полотенце!»**

***Цель:*** упражнять в изменении фактуры животных (щенок) и птиц (утенок, гусенок) в зависимости от задания.

**Материал:** карточки с изображением животных (птиц) без фактуры. Карточки с изображением различных линий.

**Задание:** дети, в зависимости от ситуации, изображенной на карточке, создают с помощью линий и штрихов соответствующую фактуру животному (птице).

**24. «Составь ежа  из палочек».**

***Цель:*** учить схематичности передачи образа, умению отвлекаться от второстепенных признаков, передавая основные.

**Материал:** палочки (можно использовать счетные палочки, цветные бумажные полоски и наклеивать их на лист; можно фломастером рисовать изображение из палочек).

**Задание:** дети выкладывают изображения из палочек или рисуют фломастером, или наклеивают изображения из полосок.

**25. «Ежи и дикобразы».**

***Цель:*** учить регулировать амплитуду движения руки и силу нажима, передавать индивидуальность образа каждого животного.

**Материал:** картинки с изображением ежей и дикобразов (с различными по длине и направлению иголками).

**Задание:** дети выбирают карточку и срисовывают животное. В случае неудачных попыток берут соответствующий трафарет или карточку, где иголки изображены точками, и по точкам выполняют изображение самостоятельно.

**26. «Цирковые акробаты».**

***Цель:*** учить быстроте реакции в подборе частей тела животного, исходя из карточки-образца, передавать разнообразные движения при помощи различного расположения шаблонов.

**Материал:** карточки-образцы или «подвижные» игрушки из картона, шаблоны.

**Правила дидактической игры:** выполнять рисунок с помощью шаблонов по образцу. Самостоятельно придумать как можно больше вариантов акробатических фигур (за каждый вариант — 1 балл). Выигрывает тот, у кого больше баллов.

**27. «Забавные картинки».**

***Цель:*** упражнять в быстром составлении разрезных картинок с последующим рисованием по клеткам (4, 9, 12 частей).

**Материал**: карточки разрезные (4, 9, 12 частей), картинки-образцы, карточки (чистые) с клетками для рисования по клеткам.

**Правила игры:** быстро составлять изображение по образцу из 4, 9 и 12 частей, а затем взять чистую карточку (4 клетки) и нарисовать картинку.

**28. «Бегемотики».**

***Цель:*** научить детей на глаз подбирать шаблоны (части одежды) для бегемотиков разной величины, выполнять декоративные украшения по образцу и по заданию.

**Материал:** бегемотики из картона разных размеров и цвета и «готовая одежда» (шаблоны).

**Правила игры:** как можно быстрей «одеть» бегемотиков в «готовую одежду» (за каждого бегемотика —  балл) и разукрасить одежду по образцу или по заданию воспитателя (например, используя синий, красный и черный цвета).

**29. «Парикмахерская для Шарика».**

***Цель:*** учить рисовать разнообразные собачьи «прически», используя знакомые приемы и придуманные новые варианты.

**30. «Нарисуй рыбкам разную чешую».**

***Цель:*** учить придумывать изображение фактуры по заданию воспитателя.

**31. «Как зверята играют?»**

***Цель:*** передавать движения животных, не используя или частично используя шаблоны.

**32. «Где чей хвост?»**

***Цель:*** учить логически думать и подбирать хвосты методом исключения, рисовать по образцу.

**33. «Нарисуй сказочных птиц (зверей) древнего мира (будущего) и назови их».**

***Цель:*** учить придумывать новые изображения, используя опыт и знания о различных художественных материалах.