

**Картотека игр по Художественно-эстетическому
развитию.**



Развитие предпосылок ценностно-смыслового восприятия и понимания произведений искусства, мира природы

1. «Громко – тихо»

Цель: Развивать способность различать звуки по силе звучания.

Игровые правила. Собирать музыку, различая по силе звучания: громкую – в яркую коробку, тихую – в однотонную.

Ход игры (показывает две коробки). Это коробка броская, яркая, разноцветная, а вот коробка скромная, голубая, незаметная. В этих коробках я музыку сохраняю. Громкую музыку кладу в яркую, разноцветную коробку, тихую музыку – в голубую, незаметную. Вот попались мне нотки. (Высыпает на большой поднос, перемешивая, кружочки-нотки: яркие, разноцветные и однотонные, голубые.) Они звучат то громко, то тихо. Громкую музыку буду складывать в эту коробку, тихую – в другую.

Звучит громкая музыка, и воспитатель берет яркую цветную нотку и кладет ее в разноцветную коробку. Потом звучит тихая музыка, и воспитатель, показывая нотку детям, кладет ее в голубую однотонную коробку.

Музыкальный руководитель. Помогайте мне, ребятки, собирать музыку в волшебные коробки.

Звучит музыка. Дети, в зависимости от ее динамики (степени громкости), поочередно берут нотку с подноса и несут ее в разноцветную или однотонную коробку. Потом звучит следующий музыкальный отрывок – громко или тихо, и дети снова берут по одной нотке и несут в соответствующую коробку.

2. «На чем играю?»

Цель: Развивать тембровый слух; упражнять в умении различать характер музыки. **Игровые правила.** Прятаться только после смены характера музыки; убежать от охотника только после того, как раздался крик: «Сейчас поймаю!»

Ход игры воспитатель приводит детей «на лужайку». На лужайке гуляют зайки. (Под дудочку дети-«зайки» пляшут). Вдруг из-за леса показались охотники. (Педагог играет на ложках так, будто скачут садники – дети присаживаются на корточки и закрывают лицо руками – «прячутся».) Всадники не заметили заек, и зайки снова скачут. (Играет дудочка.)

Вариант игры. Охотников могут сменять другие персонажи: волки пришли на полянку, прибежали лисы и т. д. Дети должны вовремя среагировать на изменение характера музыки и тембра инструмента. В конце игры педагог, изображая голосом охотника, кричит: «Сейчас поймаю!» Дети бегут на стульчики.

3. «Собери матрёшку»

Цель: Закреплять знания детей о народной игрушке – матрёшке; умение собирать матрёшку. Воспитывать уважение и любовь к народному творчеству.

Ход игры: Ребенок собирает матрешку

4 «Найди друзей среди красок »

Цель: обнаружить уровень знаний детей в выборе краски, которая отвечает цвету предмета; выполнить рисунок в цвете

Ход игры: на листах бумаги нарисованы силуэты предметов. Воспитатель дает задание найти среди предметов «друзей» желтой, зеленой, синей, красной красок. Дети находят предметы, которые отвечают определенному цвету, раскрывают их

5. Кто поёт

Цель: Различать на слух звуки живой и неживой природы, тренировать слуховую память, обогащать сенсорную эталонную систему детей

Игровой материал: Кассета со звуками природы.

Ход игры: Воспитатель предлагает прослушать и отгадать, чьи голоса звучат: это может быть шум воды, дождя, пение птиц, лай собак, мычание коров, шум идущего поезда. Дети слушают и отвечают, чья песенка звучит в данный момент. Остальные игроки оценивают правильность ответов.

6 «Кто не спит?»

Цель: Упражнять в умении детей распознавать характер музыки и отражать это в движении.

Ход игры. В кукольном уголке все куклы легли спать, только кукла Катя не спит. Она не может уснуть. Что делать? (Обращается к ребенку.) Оля, это твоя дочка не спит? Знаешь, как ей помочь? Обычно мамы поют своим детям колыбельную. Как надо петь? «Баю-баю», – вот так, тихо и нежно. (Девочка поет колыбельную.) Смотри, Оля, твоя дочка уснула. Колыбельная песня помогла кукле Кате уснуть. Дети, посмотрите, спят ли ваши любимые куклы? Не спят? Тогда нужно их приласкать и песенку спеть, как это сделала Оля. Дети берут кукол на руки и поют им колыбельные.

7. «Тепло и холодно»

Цель: закрепить знания детей о цветах, познакомить с теплой и холодной гаммой.

Материал: иллюстрации или парные картинки с изображением различных персонажей, например, «Цыпленок и снеговик», «Аленький цветочек и снежинка»

Ход игры: Воспитатель предлагает детям рассмотреть одну пару картинок и подобрать слова-эпитеты к каждому персонажу. Например: «Цыпленок какой? — Желтый, маленький, пушистый, теплый». Педагог выделяет ключевое слово «теплый». «Снеговик какой?» — выделяет ключевое слово «холодный». Затем воспитатель предлагает детям поиграть в игру «Тепло и холодно». Произносит слово «теплый», а дети должны назвать все предметы, которые, на их взгляд, соответствуют этому понятию. Затем точно так же дети играют со словом «холодный».

8. Игрушки пляшут

Цель: Развивать у детей представление о ритме, упражнять в умении запоминать и передавать заданный ритмический рисунок.

Игровой материал: набор мелких игрушек по числу играющих детей.

Ход игры: 1 вариант Воспитатель и дети располагаются вокруг стола или на полу.

Воспитатель: Собрались игрушки поплясать,
Но не знают как, с чего начать.
Вышел зайчика вперед
Всем пример он подаёт

Воспитатель задаёт несложный ритмический рисунок, стуча игрушкой по столу. Задача детей повторить заданный рисунок. Игра повторяется несколько раз. Задание может быть дано всей группе играющих детей, а также индивидуально. Когда игра будет достаточно хорошо усвоена детьми, роль ведущего берёт на себя кто-либо из детей.

2 вариант Воспитатель играет с подгруппой детей, но ритмический рисунок задаёт каждому индивидуально, по очереди, предлагая остальным детям оценить правильность выполнения задания.

3 вариант Дети стоят в кругу. Воспитатель: Собрались ребятки поплясать

Но не знают как, с чего начать!
Я притопну раз! Я прихлопну раз!
Посмотрите на меня,
Дружно делайте, как я!

Воспитатель хлопает в ладоши, или выполняет притопы. Дети повторяют заданный ритм. Когда игра будет достаточно хорошо усвоена детьми, роль ведущего берёт на себя кто-либо из детей.

9. Угадай-ка время года

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

Ход игры. Воспитатель подходит к детям с игрушкой в руках и говорит, что к ним пришел Незнайка и рассказал, что забыл, какие есть времена года. Он просит, чтоб мы помогли ему вспомнить. Воспитатель спрашивает у детей какое сейчас время года, а как можно узнать то или иное время года. Затем выслушивает ответы, хвалит, если у них возникли затруднения, наводящими вопросами напоминает что характерно для каждого сезона. Незнайка говорит спасибо и уходит, а педагог приглашает детей поиграть в игру « Угадай-ка». Дети располагаются полукругом на паласе, а воспитатель показывает им картины и просит назвать изображенное время года.

эстетического отношения к окружающему миру

1. "Цветные краски"

Цель: Формирование представления о холодных и теплых цветах.

Материал: иллюстрации времен года, бумажные цветные квадратики холодных и теплых цветов.

Ход игры: Педагог предлагает детям рассмотреть зимние иллюстрации и обратить внимание на цвет красок, которыми пользовался художник. Предлагает детям подобрать цветные квадратики, которые соответствовали бы этим краскам. Уточняет понятия теплые цвета и холодные цвета.

2. «Кто живёт на лугу»

Цель: создание условия для составления рассказов об окружающих природных объектах.

Дидактический материал: макет картонный с изображением луга, картинки насекомых.

Ход игры: Предложить детям заселить зелёный луг насекомыми. Правом заселения насекомых пользуется тот, кто отгадает загадку о насекомом и расскажет о нём. Выигрывает тот, кто назовёт больше насекомых

3. «Назови время года»

Цель: Развивать умение замечать изменения в природе. Знакомить с характерными особенностями, следующими друг за другом времён года. Проявлять бережное отношение к окружающему нас миру, природным явлениям.

Дидактический материал:

Иллюстрации с временами года (зима, весна, лето, осень). Листочки деревьев разного цвета (красного, оранжевого, зелёного), белые снежинки.

Ход игры: 1. вариант игры Воспитатель показывает детям иллюстрации с изображением времён года (Осень, зима, весна, лето) и загадывает загадку. После отгадывания загадки, например, об осени ребята поднимают атрибут игры (листочек-оранжевого или красного цвета). Если прозвучала загадка о зиме ребята поднимают вверх снежинку.

При отгадывании загадки о весне веточку с набухающими почками.

А после отгадывания загадки о лете можно использовать атрибут игры -листочек зелёного цвета.

2. Вариант игры Воспитатель называет природное явление, а ребёнок - время года. Листочки желтеют и опадают ...(осенью). Ребёнок использует атрибут игры-жёлтый листочек. Снег идёт ...(зимой) и ребёнок использует атрибут игры-снежинку. На деревьях набухают почки и появляются листочки...(Весной). Использование атрибута

.Зелёная травка, яркое солнце...(летом) использование атрибута. В подтверждении ответа воспитатель показывает иллюстрацию с изображением данного времени года.

4. «Помоги яблоку искать свою половинку».

Цель: развитие умения различать и подбирать цвета, собирать целое из частей, присоединять части друг к другу.

Материал: вырезанные из разноцветного картона и разрезанные на две половинки силуэты яблок, отличающиеся друг от друга конфигурацией, величиной, цветом.

Ход игры. Все части перемешивают, а ребёнку предлагают составить из половинок целые яблоки. Как только ребёнок научится достигать положительного результата, можно сменить материал. Это могут быть плоскостные изображения домиков, варежек, листиков и т. д.

5. «Тучки»

Цель: развитие произвольности действий – умения выкладывать неправильные формы в одном направлении, плотно приставляя их одну к другой; располагать элементы по всему пространству листа. Развивать способность ориентироваться на всей плоскости листа, находить «верх», «низ».

Материал: изображения туч разной величины синего цвета, изображения капель дождя, силуэты деревьев, синий большой лист цветного картона. Ход игры.

Ход игры. Ребята, сегодня я вас познакомлю с семьёй тучек. Посмотрите - папа-туча, мама-туча и дети-тучки. Все они ходят по небу, внимательно смотрят на землю и, если видят, что деревья, цветы, трава хотят пить, то льют дождём. Найдите папу-тучу. Папа самый большой. Какого он цвета? (Кладёт тучу на большой лист бумаги). А где же мама? Она какого цвета? Тоже синего, но меньше. (Прикладывает к папе). Сегодня им нужно полить деревья. Вместе с папой и мамой отправятся в путь и их дети - маленькие тучки. (Дети берут деток-тучек и прикладывают их плотно к родителям и друг к другу в верхней части листа).

Подуйте на тучки, чтобы они быстрее поплыли по небу, но дуйте осторожно, чтобы они не разлетелись и не растерялись.

Включается музыка плавного характера. Ребята, тучи плывут, смотрят вниз и видят: стоят деревья, которые ждут их (воспитатель предлагает выложить несколько силуэтов деревьев в нижней части листа). Деревья жалобно просят: «Пить-пить». Тучи постарались, и пошёл дождь. Воспитатель предлагает детям выложить в средней части листа капли дождя: «Дождь идёт везде, чтобы полить все деревья. Капельки нужно выкладывать острой частью вверх, чтобы не поранить деревья».

6. «Строим для персонажей сказки «Репка» новые дома».

Цель: продолжать формировать умение составлять целое с ориентацией на натуру (образец). Развивать точность зрительного восприятия, способность к воспроизведению фигуры, ориентируясь на последовательность расположения полосок (брёвен) по цвету, а также на их горизонтальное или вертикальное расположение (брёвна лежат или стоят). Закреплять названия цветов: красный, синий, жёлтый, зелёный.

Материал: Вырезанные из картона полоски (брёвна) разного цвета, карточки-образцы, на которых наклеены дома с крышей и брёвнами в количестве 4-6 штук, персонажи из настольного театра «Репка».

Ход игры. Ребята, слышите, кто-то стучит? Это дедушка стучит. Он строит новый дом. Весь день стучал, стучал, да устал, но так дома и не построил. Давайте поможем ему. (Выставляет карточку-образец). Вот какой дом хочет построить дед. Внимательно посмотрите на картинку и постройте такой же дом для деда. По окончании строительства дедушка просматривает все дома и поощряет детей, если они правильно справились с

заданием и не соглашается, если допущены ошибки: «Нет, здесь не так. Посмотри на картинку».

Аналогичным образом дома «строят» для бабки, внучки, жучки, кошки, мышки.

7. «Уложим спать котёнка».

Цель: продолжать формировать умение устанавливать связи и зависимости величины и конфигурации от специально заданных условий. Побуждать детей к активной разговорной речи, пению знакомых песенок или сочинению собственных.

Материал: Комплекты на каждого ребёнка с тремя кроватками разного размера и тремя вариантами составных элементов котят, различных по величине.

Ход игры. Ребята, в доме живут котята, которые очень любят играть целыми днями. Мама кошка зовёт их: «Мурзик, Снежок, Пушистик, уже пора спать!», а котята никак не хотят слушаться маму и не ложатся в свои кроватки. Мама обиделась на них и сказала: «Раз так, укладывайтесь спать сами, а я пойду на охоту - ловить мышей». Наступил поздний вечер. Котята уже очень устали, глазки слипаются, а они никак не могут найти каждый свою кроватку.

Ребята, давайте поможем котяткам найти нужную по размеру кроватку, и уложим их спать. (Воспитатель раздаёт каждому ребёнку комплекты с котятками и кроватками. В каждом комплекте три кроватки (прямоугольника) разного размера и три варианта составных элементов котят, различных по величине и по цвету).

Во время выполнения задания воспитатель делает указания: «Кроватка должна быть как раз по размеру. Укладывайте котят так, чтобы и хвостик, и лапки лежали точно на кроватке».

После выполнения задания воспитатель продолжает: «Котята легли в кроватки, а мамы всё нет. Кто же споёт им песенку на ночь? Какие слова могут быть в колыбельной песенке?»

8. «Что нам осень принесла?».

Цель. Упражнять в умении детей узнавать и называть овощи. понимать и выполнять инструкцию «возьми по одному».

Ход игры . Воспитатель сообщает детям , что в корзине, которая стоит на столе, лежат овощи. «Сейчас я буду доставать овощи из корзины по одному. Посмотрю, знаете ли вы их», - говорит педагог и достает морковь, лук, картошку, помидор, капусту. Показывает их, уточняет названия и кладет обратно в корзину. Там, где это целесообразно, он уточняет цвет, размер, назначение овощей.

9. Где спряталась водичка?

Цель: Обобщить и расширить знания детей о **воде**, ее свойствах, значении **воды** .

Ход игры Посмотрите на картинки и отыщите где спряталась вода.

10. «Живые картинки».

Цель. Упражнять детей в умении различать и называть птиц, развивать внимание.

Ход игры. «Выглянуло солнышко, и во двор вышла маленькая девочка, – рассказывает педагог. – Вот она (показывает картинку). Девочка вышла покормить птиц. Сначала пришли к ней... (уточки). Потом пришли... (гуси), затем пришел... (индюк), прибежали... (курочки). Наелись птицы и собрались кто куда. Сначала ушел... закройте глаза (дети не должны закрывать глаза руками)». Воспитатель убирает картинку и говорит: «Откройте глазки. Скажите, кто ушел? (Индюк.) Зажмурьте глаза. А теперь откройте. Что скажете? (Гуси ушли. На пруд ушли.) Еще раз закройте глаза. Откройте. Что теперь видите? (Ушли курочки, а пришел петушок.)»И так далее. (Вернулись гуси, прилетели голуби, убежала девочка и т. п.)

Формирование элементарных представлений о видах искусства

1. «Сложи узор из квадратов и кругов»

Цель: развивать внимание, умение анализировать образец, подбирать нужные геометрические фигуры для составления композиции.

Дидактический материал: карточки с образцами узоров, выполненные из картона, отдельные детали для составления узоров.

Ход игры: ребенку предлагается выбрать картинку с изображением узора, а затем составить такой же.

2. «Цветные корзинки»

Цель игры: игра направлена на изучение цветов детьми, запоминание названий основных цветов, развитие речевых навыков дошкольников, развитие наблюдательности, памяти.

Ход игры: детям предлагается собрать в корзинки перепутанные предметы, ребенок тянет любую карточку, но положить ее он должен в корзинку того же цвета, при этом громко назвать цвет и предмет который он выбрал.

2. «Пластилиновая живопись»

Цели: развивать творческую фантазию детей, чувство цвета, мелкую моторику руки.

Ход игры: ребятам предлагается смешать 2 - 3 кусочка пластилина разного цвета, до получения причудливых разводов и пятен и размазать пальцем по листу бумаги

3. Необычные рисунки

Цель: Развить воображение, фантазию и творческое восприятие ребенка.

Ход игры: Воспитатель говорит: « Дети, на завтрак сегодня была манная каша. Она очень вкусная, полезная и её нужно обязательно кушать. А вы знаете, что манную кашу не только едят, но и с помощью неё создают необычные картины». Педагог приглашает желающих нарисовать такие картины. Дети садятся за стол, и воспитатель показывает, как можно рисовать на манке пальчиками солнце, дождик, круги, травку, причудливые узоры и т.д.

4. «Такие разные платочки»

Цель: Закреплять умение детей рисовать прямые линии в разных направлениях.

Ход игры: Воспитатель рассказывает, что знакомый художник решил нарисовать двух своих друзей, Сережу и Андрюшу (показывает рисунок). У них красивая одежда — яркая, цветная, но у художника рано кончились краски, и он не смог разрисовать платочки, которые видны из кармашков приятелей. Художник просит ребят раскрасить платочки Сережи и Андрюши. Воспитатель дает детям листы («платочки»), и они разрисовывают их: Андрюша любит платочки в полоску, а Сережа — в клеточку. После того как дети нарисуют платочки, они должны не перепутать: Андрюша — мальчик в красной куртке, Сережа — в синей. Дети берут готовые «платочки» и дарят их приятелям (в полоску— Андрюше, в клеточку —Сереже).

6 «Колобок»

Цель. Закреплять умение детей скатывать из комочка пластилина шар и полоску; развивать умение видеть красоту цвета на фоне разных объектов.

Ход игры Воспитатель. Ребята, вы помните сказку «Колобок»? Жили-бы-ли дед и баба. Испекла как-то баба колобок и оставила студиться на окне, а колобок-то и убежал. (Лепит колобок из большого комка путем отщипывания.)

7. «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.

8. Нелепицы»

Цель: Развитие умения различать реальность и фантазийный вымысел; уточнение представлений о предмете, явлениях природы.

Оборудование: Одинаковые чёрно-белые сюжетные картинки с изображением нелепиц (по количеству детей), цветные карандаши.

Ход игры: Низкий уровень сложности. Каждому ребёнку выдаётся чёрно-белая картинка с изображением нелепиц. Дети рассматривают картинку. Взрослый предлагает детям назвать, что на картинке изображено неправильно. Затем взрослый предлагает раскрасить цветными карандашами только те изображения, которые соответствуют истине, что может быть на самом деле.

Средний уровень сложности. Дети соревнуются, кто больше увидит и назовёт нелепиц. Вариантом использования помощи взрослого является наличие опорных слов, указывающих на ошибку и правильный вариант. В соответствии с названной парой слов дети находят ошибку на картинке. По окончании выполнения задания дети раскрашивают то, что на рисунке изображено верно.

Высокий уровень сложности. Дети выполняют задание без помощи взрослого. Указывая на нелепицы, они дают правильные варианты. После этого дети раскрашивают то, что на рисунке изображено правильно.

9.»Волшебные ладошки»

Цель: развитие воображения, образного мышления, мелкой моторики

Ход игры: ребенок в краску опускает ладошку и делает отпечаток на листке бумаге

10. «Веселые штампы»

Цель: упражнять приемам нетрадиционной техники рисования способом штампа

Ход игры: ребенку предлагается штампы сделанные из картофеля, морковки, свеклы и др. он опускает их в краску и делает отпечаток на листе бумаги

Восприятие художественной литературы, фольклора

Чтение художественной литературы

1. Рассказывание сказки «Колобок»

Цель. Упражнять детей эмоционально и активно воспринимать сказку, участвовать в рассказывании; подвести к моделированию: учить точно отвечать на вопросы; развивать творческую инициативу.

2. «Повторение стихотворений А. Барто из цикла «Игрушки»

Цель: Вызвать у детей желание интонационно выразительно рассказывать наизусть знакомые стихотворения А. Барто; формировать положительное отношение к поэзии.

3. Сказка «Рукавичка»

Цель: Познакомить с новой сказкой, вызвать желание возвращать к ней неоднократно, упражнять в умении отгадывать загадки.

4. Рассказывание русской народной сказки «Репка»

Цель: Помочь детям усвоить последовательность действий персонажей сказки с помощью модели; выделять и называть характерные признаки персонажей; воспитывать интонационную выразительность речи.

5. Русская народная песенка «Пошёл котик на торжок...»

Цель: Познакомить с содержанием народной песенки; упражнять в умении слушать и отвечать на вопросы воспитателя; формировать округлые комочки из пластилина.

6. Рассказ Е. Чарушина «Ёж»

Цель: Познакомить с новым рассказом, формировать умение слушать молча, не отвлекаясь; познакомить с повадками ежа.

7. Чтение художественной литературы. «В магазине игрушек» Ч. Янчарского, перевод с польского В. Приходько.

Цель. Упражнять детей слушать и воспринимать литературное произведение

8. Потешки, прибаутки: «Петушки», «Чем ты занят, заяц?» «Шлепают гуськом».

Цель: Продолжать знакомить с потешками и прибаутками. Уточнять знания детей о потешках.

9. Чтение стихотворений об осени, зиме, весне, лете

Цель: Познакомить детей со стихотворениями о временах года, приобщать их к высокой поэзии.

Стимулирование сопереживания персонажам художественных произведений**1. «Подумай и отгадай»**

Цель: развитие умения узнавать героев.

Игровой материал: игрушечные медведь, зайчик, птичка.

Ход игры: Звучит мелодия: «Зайчик» М.Старокадомского, «Медведь» В.Ребикова, «Воробушки» М.Красева. дети узнают мелодию и показывают нужную игрушку.

2. «Лото настроений».

Цель: упражнять в умении различать эмоциональные состояния.

Ход игры. Для проведения этой игры необходимы наборы картинок, на которых изображены животные с различной мимикой (например, один набор: рыбка веселая, рыбка грустная, рыбка сердитая и т. д.: следующий набор: белка веселая, белка грустная, белка сердитая и т.д.). Количество наборов соответствует числу детей. Ведущий показывает детям схематическое изображение той или иной эмоции. Задача детей – отыскать в своем наборе животное с такой же эмоцией.

3.«На полянке».

Цель: упражнять в умении различать эмоциональные состояния

Ход игры: Педагог: «Давайте сядем на ковер, закроем глаза и представим, что мы находимся в лесу на полянке. Ласково светит солнышко, поют птички, нежно шелестят деревья. Наши тела расслаблены. Нам тепло и уютно. Рассмотрите цветы вокруг себя. Какой цветок вызывает у вас чувство радости? Какого он цвета?».

После небольшой паузы педагог предлагает детям открыть глаза и рассказать, удалось ли им представить полянку, солнышко, пение птиц, как они себя чувствовали во время проведения этого упражнения. Увидели ли они цветок? Какой он был? Детям предлагается нарисовать то, что они увидели.

3. «Чья песенка»

Цель: Расширение словарного запаса, развитие речи, закрепление знания сказок.

Ход игры. Воспитатель читает слова героя из сказки. Дети называют сказку и героя, которому принадлежат эти слова. Например:
Я, Колобок, Колобок,

По амбару метён,
(Сказка «Колобок», песенка Колобка)
Козлятушки, дитятушки,
Ототкнитесь, отопритесь!
(Сказка «Волк и козлята», песенка Козы)
Ау, ау, Снегурушка!
Ау, ау, голубушка!
У дедушки, у бабушки
Была внучка Снегурушка,
(Сказка «Снегурушка и лиса», песенка Снегурушки) .
Вижу, вижу!
Не садись на пенёк,
Не ешь пирожок!
(Сказка «Маша и медведь», песенка Маши) .
Как выскочу, как выпрыгну –
Полетят клочки по закоулочкам.
(Сказка «Лиса, заяц и петух», песенка лисы) .
Петушок, Петушок
Золотой гребешок,
Выгляни в окошко –
Дам тебе горошку.
(Сказка «Кот, петух и лиса», песенка лисы) .
Несёт меня лиса
За тёмные леса,
За высокие горы!
Котик-братик,
Выручи меня!
(Сказка «Кот, петух и лиса», песенка Петушка) .
Эта ложка простая – Петина,
Эта ложка простая – Котова,
А это ложка не простая, - точёная,
Ручка золочёная, -
Эту ложку я себе возьму.
(Сказка «Жихарка», слова Жихарки)
Ку – кА – ре – ку!
Несу косу на плечи,
Хочу лису посечи!
Поди лиса, вон!
(Сказка «Лиса, заяц и петух», песенка Петушка) .
Стрень, брень, гусельки,
Золотые стунушки,
Дома ли лиса?
Выходи лиса!
(Сказка «Кот, петух и лиса», песенка Кота) .
Сяду на пенёк
Съем пирожок.
(Сказка «Маша и медведь», песенка медведя)

5. «Опиши героя»

Цель: Развитие грамматического строя речи, умения подбирать прилагательные.

Ход игры. После прочтения сказки, воспитатель спрашивает: (например, сказка «Лиса и заяц») – Какой Петушок?
Дети отвечают: «Добрый, смелый и т. д. »

6. «Добрый – злой герой»

Цель: Развитие грамматического строя речи, умения подбирать прилагательные.

Ход игры: На картинке герой сказки/мультфильма. Дети должны назвать героя, сказку и сказать добрый он или злой.

7. «Расскажи сказку»

Цель Развивать умение пересказывать и сочинять сказку, развивать монологическую и диалогическую речь, правильное произношение звуков, умение составлять предложения. Упражнять в умении эмоционально и выразительно исполнять свою роль. Продолжать знакомить детей с русскими народными сказками. Воспитывать любовь к р. н. творчеству. Развивать фантазию, память, внимание.

Ход игры. По картинкам с изображением природы передвигаются плоские фигурки сказочных героев. Этими фигурками дети показывают сказку, сопровождая рассказом.

8. «Кто у нас обиделся? »

Цель игры: развитие наблюдательности, обучение различению различных эмоциональных состояний.

Материал: разрезные картинки к сказке и изображения лиц, героев сказки с разными эмоциями.

Ход игры оПпросите детей собрать картинки. Спросите, какими получились изображения, что переживают персонажи, (наверное, они радуются, потому что вытянули репку).

Расспросите детей, какие еще бывают эмоции. Покажите изображения лиц и попросите вставить их в соответствующие места.

Почему они грустят? Чем их можно утешить?

Пусть дети расскажут о каждом герое, и, если они будут правильно отвечать, вставляйте изображения довольных лиц.

Когда дети освоят это, в следующий раз можете разыгрывать другие сюжетные сценки с различными эмоциями. При поиске изображений лиц, обращайте внимание на рот, глаза, брови героев: как они передают эмоцию.

Реализация самостоятельной творческой деятельности

1. «Обведи свою ладонь и оживи»

Цель: способствовать созданию в воображении образов на основе схематического изображения предмета.

Ход игры. Дети самостоятельно обводят на листе бумаги левую руку. Педагог предлагает превратить силуэт в какую-нибудь фигуру. Лист с силуэтом можно поворачивать как угодно

2. «Три краски».

Цель: Развитие творческого воображения, образного мышления, художественного восприятия.

Материал. Листы бумаги, краски, кисточки, баночки с водой.

Ход игры. Детям предлагается взять три краски и изрисовать ими весь лист, как им захочется. После этого педагог спрашивает у каждого ребенка: «На что похож рисунок?» Если возникают трудности в назывании, разрешается немного дорисовать рисунок, если требуется. Затем педагог просит придумать как можно больше названий к рисунку и сказать вслух.

4. Создай портрет

Цель: Познакомить детей с портретом, упражнять в составлении портрета из разных частей лица по собственному желанию, упражнять правильно ориентироваться в разных частях лица.

Ход игры. воспитатель показывает детям портреты и рассказывает что такое портрет. Затем предлагает поиграть в художников, но не рисовать портреты, а создавать из разных частей лица. Педагог напоминает, что части лица надо правильно располагать: волосы, глаза с носом, затем рот.

5. «Где мы были, мы не скажем, а что делали - покажем»

Цель: развитие творческого воображения, сообразительности

Ход игры: взрослый показывает ребенку любое действие (пилит дрова, играет на дудочке, рисует и т. д.), а ребенок отгадывает. Неважно, если он назовет не то, что вы загадали, — главное, чтобы его ответ был похож на ваши действия.

◆ Усложняем: можно показать не одно действие, а несколько (например, пьет чай, а затем моет посуду). В эту игру можно играть часто, она нравится детям. Играть можно во дворе и даже в очереди в поликлинике (ведь вы не издаете ни звука).

6. Дорисуй картинку

Цель: Развить внимание, зрительное восприятие ребенка.

Ход игры: Перед проведением игры вместе с детьми нарисовать предмет без одной важной детали (например, лицо без рта, домик без крыши, машинку без колёс и т.д.) На рисунке не должно быть множества мелких деталей. Попросить детей назвать, а затем изобразить недостающий элемент. Чтобы детям было легче справиться с заданием, постоянно задавайте наводящие вопросы.

7. «Волшебные кляксы»

Цель: развитие воображения, образного мышления, мелкой моторики.

Ход игры: Перед игрой изготавливают несколько клякс: на середину листа выливается немного чернил или туши и лист складывают пополам. Затем лист разворачивают и теперь можно играть. Участники по очереди говорят. Какие предметные изображения они видят в кляксе или её отдельных частях.

7.«Волшебные очки»

Цель: развивать действие соотнесения по форме.

Ход игры. Педагог предлагает детям представить, что они надели волшебные очки, которые могут менять свою форму. Например, очки стали круглые и через них можно увидеть только круглые вещи. Дети осматриваются и называют все круглые предметы в комнате. Затем закрывают глаза и представляют, что в этих очках они вышли на улицу. Им нужно назвать пять предметов круглой формы, которые они встретят.

8.«Волшебное дерево»

Цель: Расширение объёма словаря и кругозора; развитие творческих умений, умения отгадывать загадки.

Оборудование: Дерево, изготовленное из картона, с кармашками для картинок; комплект изображений предметов по изучаемой лексической теме.

Ход игры. Перед игрой дети знакомятся с произведением К. Чуковского «Чудо-дерево». Взрослый объясняет детям, что на нашем «волшебном дереве» будет расти не только обувь, но и многие другие «волшебные предметы».

Перед детьми раскладываются картинки. Взрослый загадывает загадку об одном из предметов, изображенных на картинке. Ребёнок, правильно отгадавший загадку, ищет соответствующее изображение и «вешает» эту картинку на «Чудо-дерево».

9.«Фантастическое животное»

Цель: развивать умение преобразовывать предмет.

Ход игры: Педагог раздает детям рисунки с разными животными. Как можно изменить рисунок, чтобы сделать его необычным и забавным?

8. Кругольники

Цель: развитие творческого воображения, целостного восприятия

Необходимый инвентарь: нарисованные на ватмане круги, квадраты, треугольники.

Ход игры: предложите ребенку дорисовать детали. Например, к кругу — длинные уши, усы, глаза, нос, зубы; получился зайчик! К квадрату стрелки — получаются часы. К треугольнику хвостик — веселая морковка. ® Закрепляем: рисуйте вместе с ребенком.

Вариантов много (круг — мяч, шар, яблоко, сказочная птица и т. д.). Повесьте рисунок на видное место.