

**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. «Украсть 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 росписи, развивать наблюдательность, внимание память и быстроту реакции, 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 росписей. 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 тот, что убрал ведущий, но и описать его.

