МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА №404» г.о. САМАРА

**Дидактическая игра**

**«Сложи узор по мотивам**

**Мезенской росписи»**

Автор-разработчик:

Рахманова Александра Ростиславовна

Методическое сопровождение:

Роговская Инесса Анатольевна

– методист ЦРО

2016г

Дидактическая игра

на художественно-эстетическое развитие

«Сложи узор по мотивам Мезенской росписи»

Возраст детей 4-6 лет

В игре могут участвовать 1-3 ребенка

Дидактические возможности (методическая ценность игры)

Воспитание гражданина и патриота, знающего и любящего свою Родину, - задача особенно актуальна сегодня. Она не может быть успешно решена без глубокого познания народной культуры. Красота родной природы, особенности быта русского народа, его талант, трудолюбие предстают перед детьми живо и непосредственно в произведениях народных мастеров. Поэтому изучение в детском саду народно-прикладного искусства очень важно и значимо.

Обучение осуществляется в разных видах деятельности. Игра -ведущий вид деятельности детей. А дидактическая игра особенно важна, так как в ней у детей развивается воображение, самостоятельность, инициативность, творчество, логическое мышление, внимание, восприятие и понимание искусства, формируется интерес к народно – прикладному искусству, развивается свободное общение со взрослыми и детьми.

Эта игра возникла в процессе знакомства детей с мезенской росписью и изготовлена педагогом вместе с детьми. (рис.8)

Фото детских собранных узоров с указанием автора размещаются в альбоме в изо-уголке, где дети могут рассмотреть, повторить, как свои узоры, так и узоры своих сверстников. (рис.2)

Дети используют составленную композицию из кубиков в качестве образца для своего рисунка. (рис.9)

Материал:

Материал: Деревянные кубики:

Набор 1—(24 штуки) – квадратные грани кубиков расписаны зооморфными элементами (конь, олень.птица) 3 грани. Остальные грани расписаны геометрическим орнаментом в квадрате, прямоугольнике; образцы для складывания (конь, олень, птица);коробка для хранения кубиков.

Набор – 2 (45 штук) – грани кубиков расписаны геометрическим узором: в квадрате, ромбе, треугольнике, полосе; зооморфными элементами: кони, олени, птицы; растительными элементами: деревья, ели, цветы, ростки; солярными знаками. Набор геометрических фигур: треугольник – 20шт., квадрат – 20шт., круг – 20шт. Коробка для хранения кубиков. Фишки.

Игра может дополняться расписанными кубиками.

Цель: Формирование самостоятельной творческой деятельности детей в процессе составления композиций по мотивам Мезенской росписи.

Задачи:

-Закреплять знания детей об элементах мезенского орнамента в процессе составления композиции по выбранному образцу, по схеме, по замыслу.

-Знакомить детей с правилами составления мезенского орнамента, в процессе составления целого мезенского рисунка из кубиков; проводить классификацию и сериацию по выделенному признаку, конкретизировать понимание отношения: часть – целое.

- Формировать логическое мышление при составлении узора по схеме из геометрических фигур.

-Совершенствовать перцептивные (обследовательские) действия.

-Развивать творчество в поиске оригинальных решений с опорой на известные мезенские композиции;

Игра

Вариант 1 «А».

Игровое правило: сложить узор по выбранному образцу из кубиков; победит тот, кто ни разу не ошибется и быстро соберет узор.

Игровое действие: поиск частей, узоров, элементов и складывание целой композиции с опорой на образец.

Ход игры

На столе лежат перемешанные кубики и карты и образцами. Дети выбирают понравившиеся им образцы и подбирают кубики, на стороне которых находится часть узора с выбранного образца. Вначале дети играют совместно со взрослым, затем в паре собирают один узор (рис.1), потом самостоятельно (рис.2).

Вариант 1 «Б»

Таким же образом дети собирают по образцу и по замыслу геометрический линейный орнамент, используя другие стороны тех же кубиков. (рис.3)

Вариант 1 «В»

В этом варианте игры добавляются кубики с элементами узора в квадрате, треугольнике, ромбе, в полосе, для того, чтобы дети могли самостоятельно, по своему замыслу дополнить составленный узор (лошадь, оленя, птицу) верхним и нижним ярусами. (рис.4)

Вариант 2 «А»

Игровое правило: собрать из кубиков узор по предложенной схеме из геометрических фигур. Победит тот, кто точно по схеме соберет узор и самый первый. Победитель становится ведущим.

Игровое действие: анализ схемы, подбор кубиков, определение победителей.

Ход игры

Воспитатель ведущий объясняет правило: составить схему из геометрических фигур, объясняя значение цвета и формы фигур (квадрат – кубики с геометрическим узором в треугольнике, квадрате, ромбе, полосе; а остальные геометрические фигуры (круг и треугольник) означают повторение или чередование других элементов узора: зооморфные: конь, олень, птица; растительные: ели, деревья, ростки; солярные знаки).

Дети самостоятельно составляют узор по заданной схеме. Ведущий совместно с детьми анализирует собранные работы на соответствие их схеме. (рис.5,6)

Первый ребенок, собравший узор, становится ведущим. Игра продолжается.

**\*** Вначале схема задается из 2-х ярусов, затем из 3-х, 4-х и т.д.

Вариант 2 «Б»

Игровое правило: Дети играют парами. По схеме из геометрических фигур, составленной партнером, собрать узор из кубиков. Побеждает тот, кто первый в паре соберет узор.

Игровое действие: Анализ схемы и составление композиции по схеме. Победивший, в паре, получает фишку. Побеждает тот, кто набирает большее количество фишек в 3-х турах.

Ход игры

Дети делятся на пары, договариваются, кто будет собирать узор, а кто схему. Воспитатель (если дети просят) помогает. Дает фишки победителям, следит за ходом игры.

**\*** Впоследствии дети могут самостоятельно придумать узор без образца. (рис.7)