

НРМ ДОБУ «ЦРР – д/с  
«Родничок»



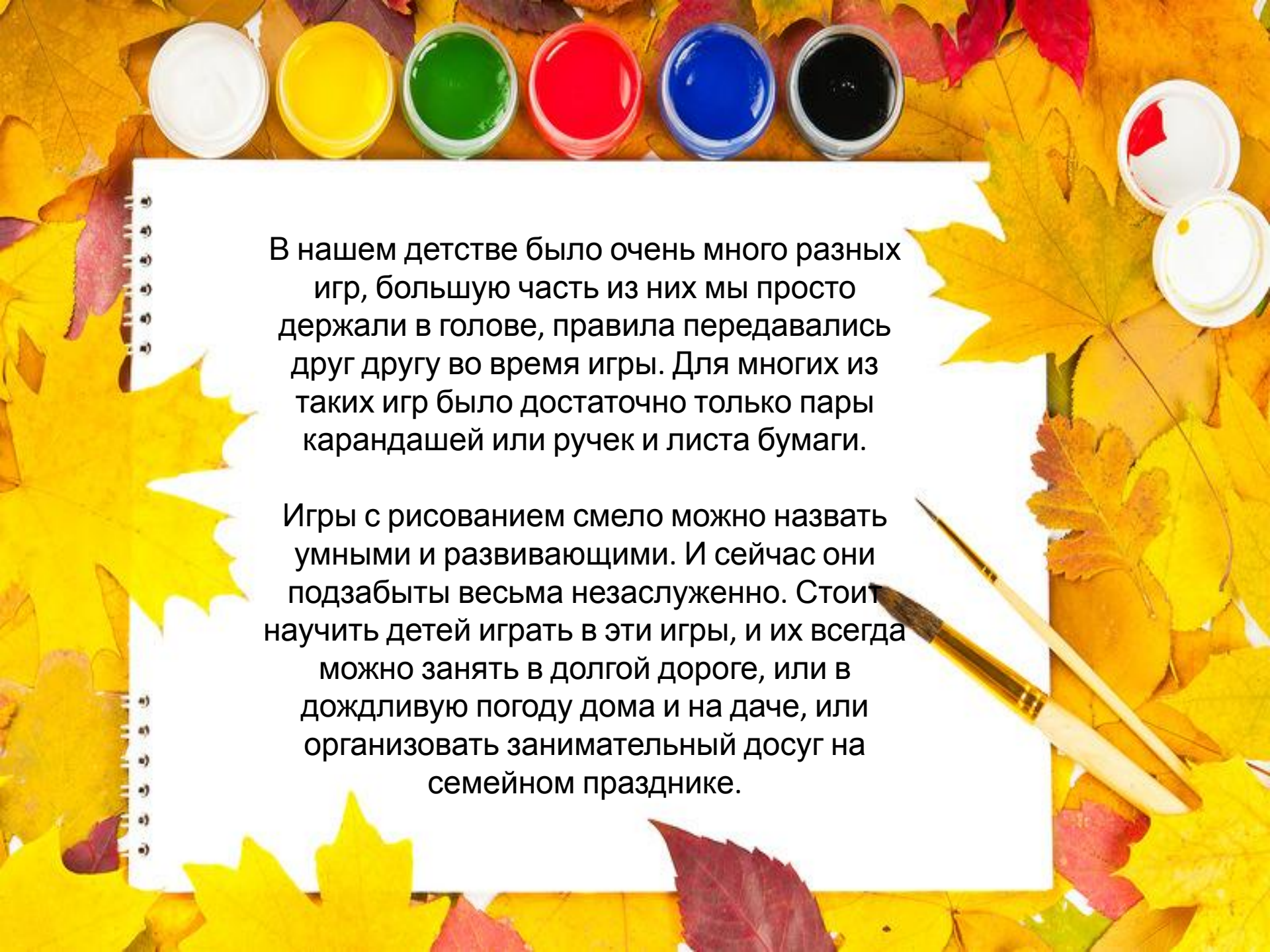
Памятка для родителей  
дошкольников

# Игры с рисованием

Часть I

Подготовила  
педагог дополнительного  
образования  
Павлючик М.В.

П.г.т  
Пойковский  
2015



В нашем детстве было очень много разных игр, большую часть из них мы просто держали в голове, правила передавались друг другу во время игры. Для многих из таких игр было достаточно только пары карандашей или ручек и листа бумаги.

Игры с рисованием смело можно назвать умными и развивающими. И сейчас они подзабыты весьма незаслуженно. Стоит научить детей играть в эти игры, и их всегда можно занять в долгой дороге, или в дождливую погоду дома и на даче, или организовать интересный досуг на семейном празднике.



# Острый глаз

**Цель:** развитие глазомера.

**Оборудование:** банки разного размера, бумага, ножницы.

**Ход игры:**

Участникам игры предлагается издалека посмотреть на предложенную им банку. Брать банку в руки нельзя. Каждому игроку дайте бумагу, из которой они должны выстричь крышки так, чтобы они точно совпали с отверстием банки. Побеждает тот, у кого крышечка точно совпадёт с отверстием банки.



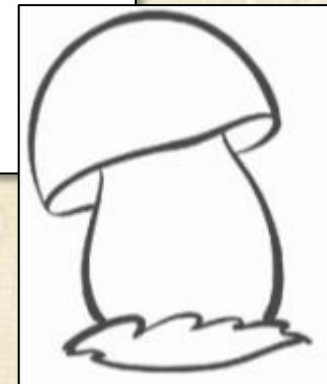
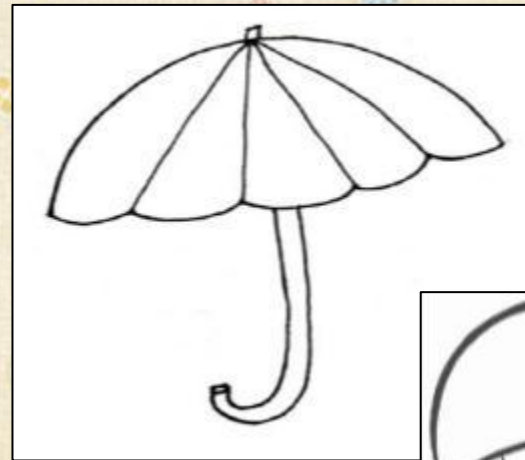
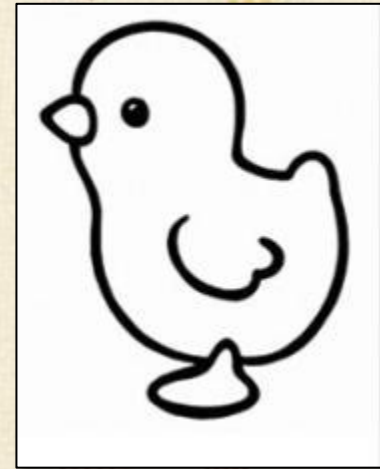
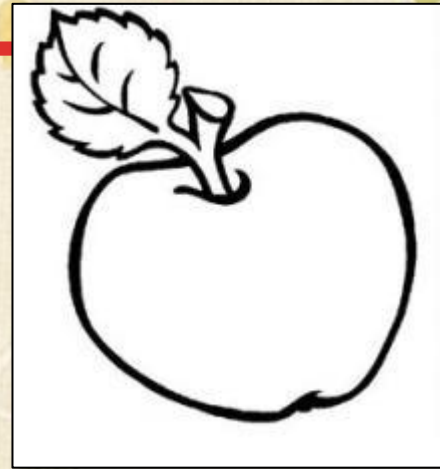
# Наспинная

**Цель:** развитие образного мышления.

**Оборудование:** предметные картинки, можно контурные, бумага, фломастеры или карандаши.

**Ход игры:**  
Команды выстраиваются в две колонны. Ведущий показывает последнему участнику простую картинку. Этот игрок должен затем нарисовать увиденное одним пальцем на спине впереди сидящего. Все делается молча! Когда рисунок закончен, следующий игрок рисует то, что он почувствовал своей спиной, на спине стоящего перед ним, и так далее, пока «картинку» не получит первый. Этот игрок должен нарисовать предмет на листе бумаги. Результат сравнивается с картинкой, выигрывает та команда, которая

# ЖИВОГ





# На что

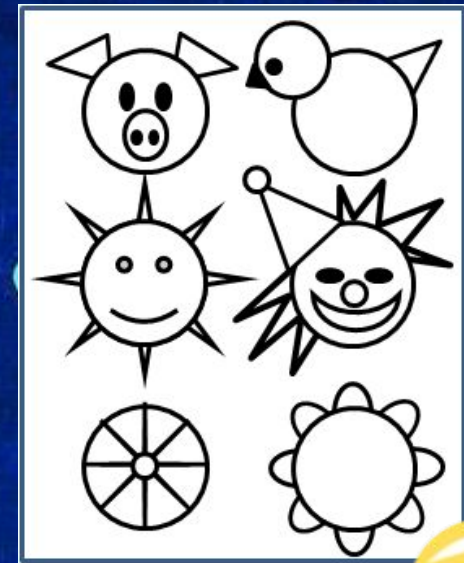
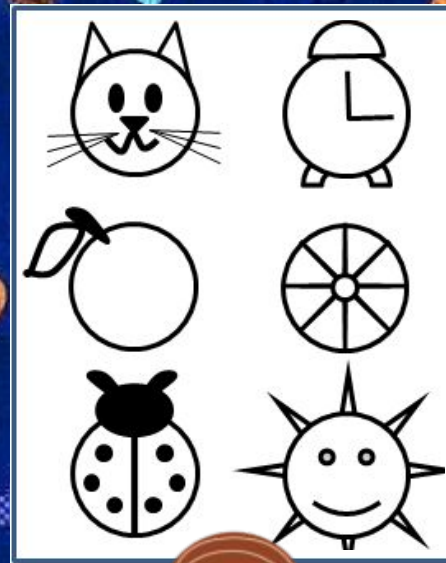
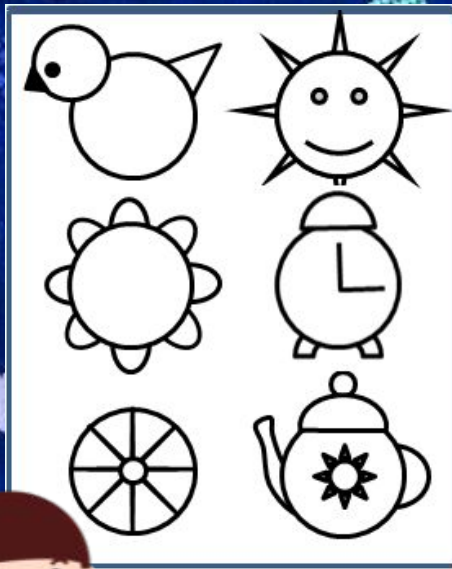
**Цель:** развитие образного мышления и креативности.

**Оборудование:** бумага, фломастеры и карандаши.

**Ход игры:**

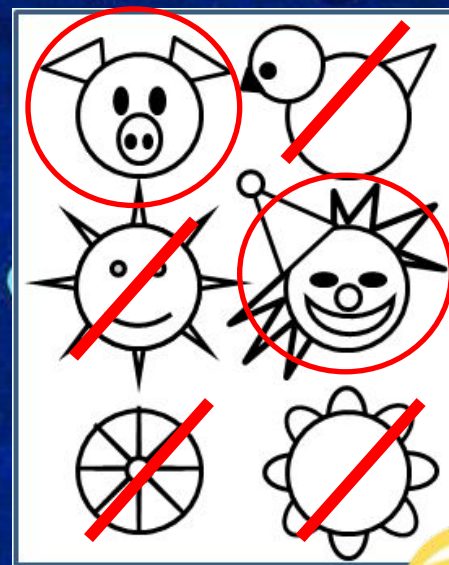
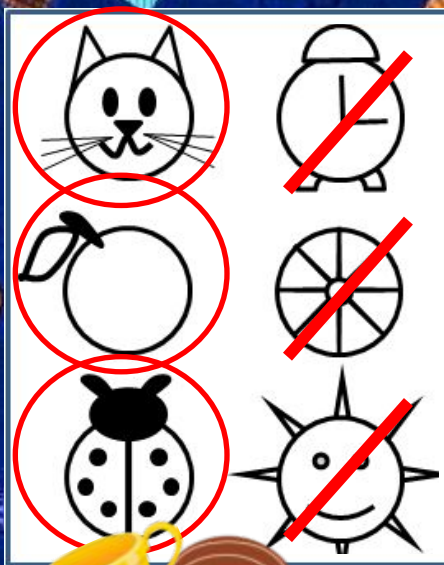
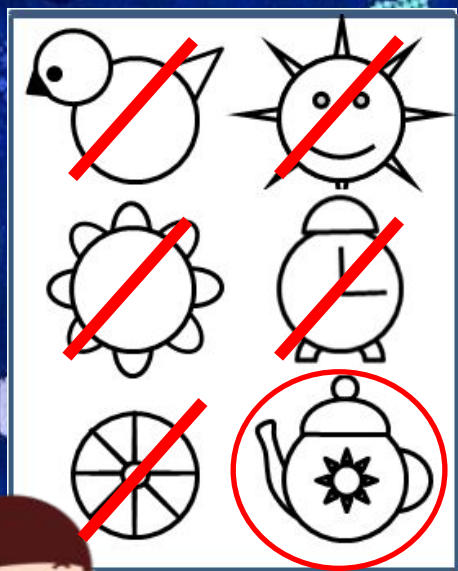
Участникам даются листы бумаги с изображением контура кругов, квадратов, треугольников или прямоугольников (3-10 шт, в зависимости от возраста). Нужно дорисовать круги так, чтобы получились образы каких-либо предметов, не повторяя изображения. На выполнение задания отводится 2-3 мин.

похоже?



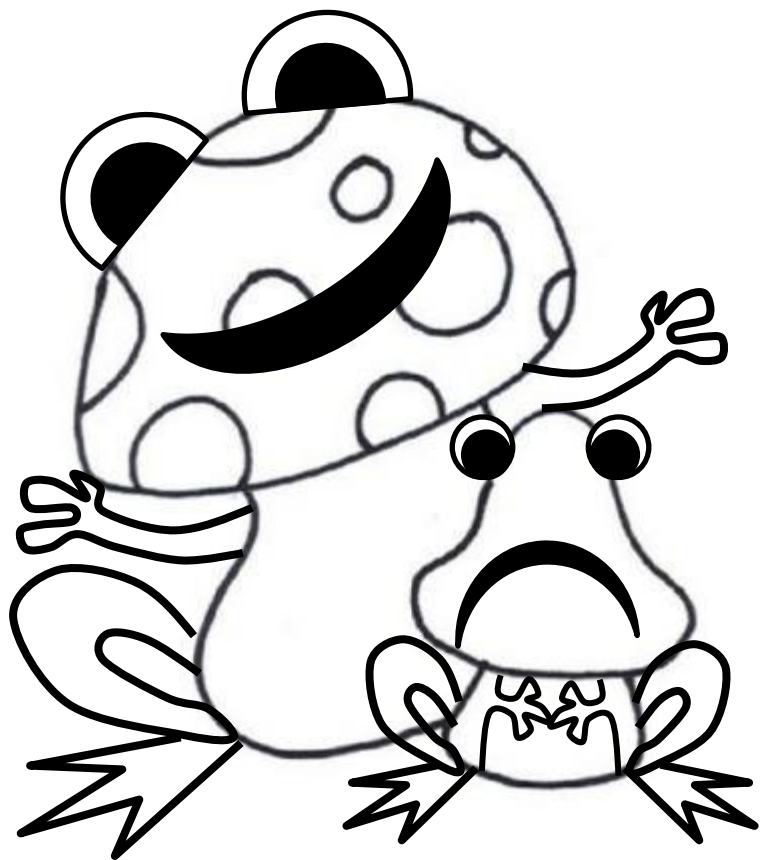
## Ход игры:

Затем участники игры по очереди называют те образы, которые у них получились. Образы, встречающиеся у других игроков, вычеркиваются. Таким образом определяются оригинальные решения, количество которых и определяет победителя.





# Превращени е

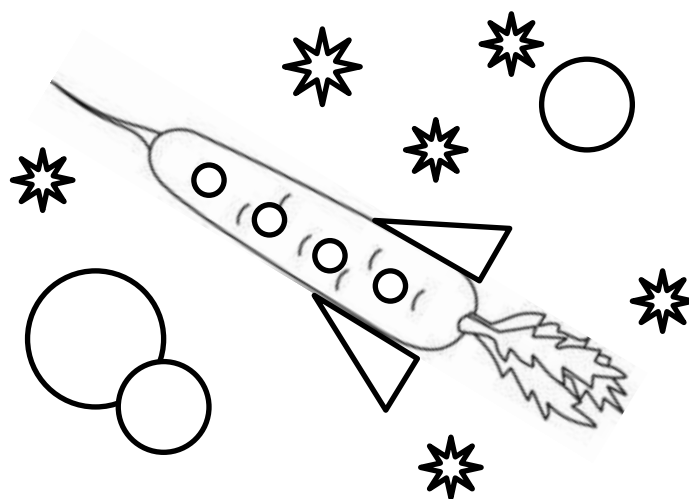


**Цель:** развитие образного мышления и креативности.

**Оборудование:** бумага, фломастеры или карандаши.

**Ход игры:**

Каждый из участников игры рисует контур какого-либо предмета, затем игроки обмениваются рисунками и дорисовывают их так, чтобы получился другой предмет.



**Цель:** развитие внимания, образного мышления, умения ориентироваться на поверхности листа, умения давать точные инструкции.

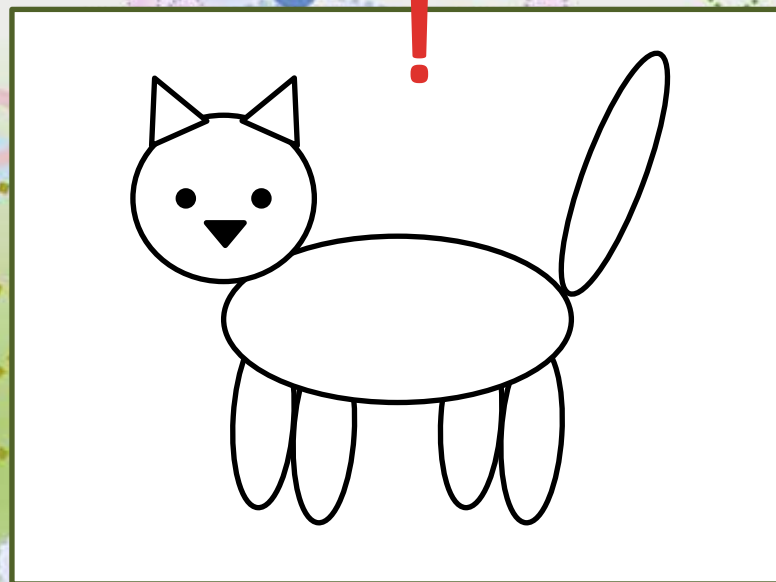
**Оборудование:** Два мольберта, листы бумаги, маркеры (карандаши).

**Ход игры:**

Поделить участников на 2 команды, из каждой выбрать по 1 «художнику» и дать ему же маркер и большой лист, подвешенный так, чтобы видела команда. Ведущий подходит к команде и говорит название зверя так, чтобы не услышал «художник». По сигналу команды начинают указывать своему «художнику» геометрические фигуры, которые он рисует, а «художник» должен догадаться, какого зверя он изображает, так как команде запрещено называть его вслух.

Выигрывает команда, чей «художник» первым догадается и назовет животное.

# Догадайся



Геометрические фигуры: круг – голова; 2 мал. треугольника на верхней части круга – уши; овал – туловище и т. д.

**Игру можно усложнить, если предложить угадать сказку или завязать «художнику» глаза.**



# Рисование с секретом

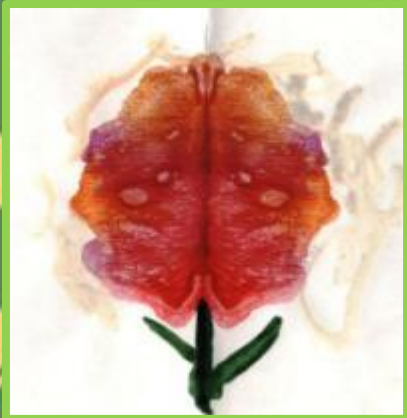


**Цель:** развитие воображения

**Оборудование:** прямоугольные листы бумаги, карандаши (по количеству игроков)

**Ход игры:**

Каждый участник игры рисует в верхней части своего листа голову любого существа: животного, человека или вымышленного персонажа, так, чтобы этого не видели другие участники. Затем закрывает свой рисунок, загнув листочек сверху и оставив чуть-чуть, какую-то часть, для продолжения (шея, к примеру). После этого участники обмениваются листочками и продолжают, дорисовывая среднюю часть (туловище с руками), снова закрывают, загнув листочек, и снова обмениваются. Когда участники дорисуют ноги, листочки можно развернуть и посмотреть, что получилось. Почти всегда получается смешно: от несоответствия пропорций, цветовых гамм.



# Монотипия

**Цель:** развитие воображения, образного мышления.

**Оборудование:** листы бумаги, акварель или тушь, кисть, стаканчик с водой, карандаши

**Ход игры:**

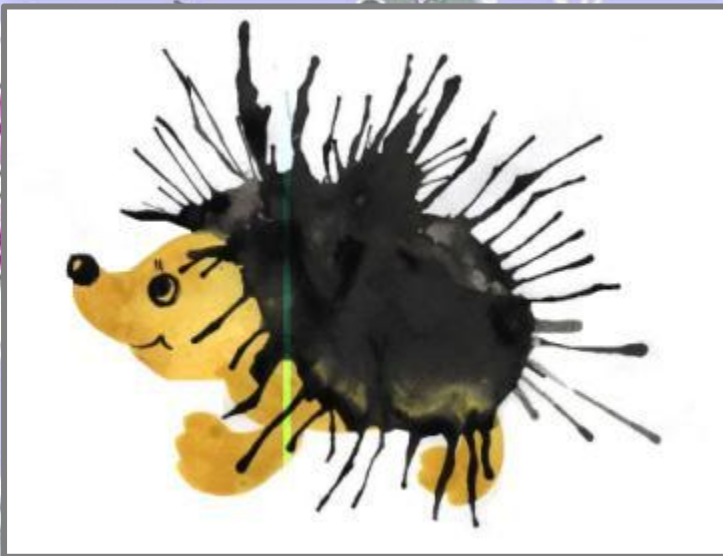
Монотипия – это рисование-сюрприз, т.к. почти невозможно предугадать, какой образ в результате получится.

Сначала складываем лист бумаги пополам, затем открываем и ставим одну или несколько клякс на одной из половин листа, ближе к сгибу. Закрываем лист и проглаживаем его ладонью, открываем – смотрим, что получилось. Дорисовываем недостающие детали.

Для этой техники можно использовать краски различной густоты: от акварели до пальчиковых, - результат будет различным, но одинаково неожиданным.



# Кляксография с кой



**Цель:** развитие воображения, образного мышления, умения регулировать дыхание.

**Оборудование:** листы бумаги, акварель или тушь, кисть (ложечка), стаканчик с водой, трубочка для напитков, карандаши

**Ход игры:**

На лист бумаги выливаем небольшое количество краски, можно сделать это чайной ложкой. Если же используется акварель, то ставим кляксу достаточно толстой кистью. Затем раздуваем цветную лужицу с помощью трубочки, направляя воздушную струю в нужном нам направлении и регулируя ее силу.

Смотрим, на что похожа раздутая клякса, дорисовываем недостающие детали карандашами или кистью.

# Загадочные рисунки

**Цель:** развитие воображения, образного мышления.

**Оборудование:** листы бумаги, краска, ниточка (30 см.), карандаши

**Ход игры:**

Сначала складываем лист бумаги пополам, затем открываем и выкладываем нить, которую предварительно обмакиваем в краску, отжав излишки. Конец нити выводим за край листа, закрываем листок, прижимаем ладонью и вытягиваем нить.

Смотрим, на что похож оставленный нитью след, дорисовываем недостающие детали карандашами или кистью.





# Мыльные

# пятна

**Цель:** развитие воображения, образного мышления, дыхания

**Оборудование:** листы бумаги, гуашь, стаканчик с водой, жидкое мыло, трубочка для напитков, пластиковая ложечка, карандаши

1. Готовим цветной мыльный раствор: немного воды + жидкое мыло + гуашь.



2. Раздуваем пену трубочкой для напитков.



3. Накладываем на пенную «шапку» лист бумаги.



4. Думаем, на что похоже пятно и дорисовываем.





Можно сделать многоцветную пену на подносе, а затем отпечатать пенное пятно на весь лист бумаги.



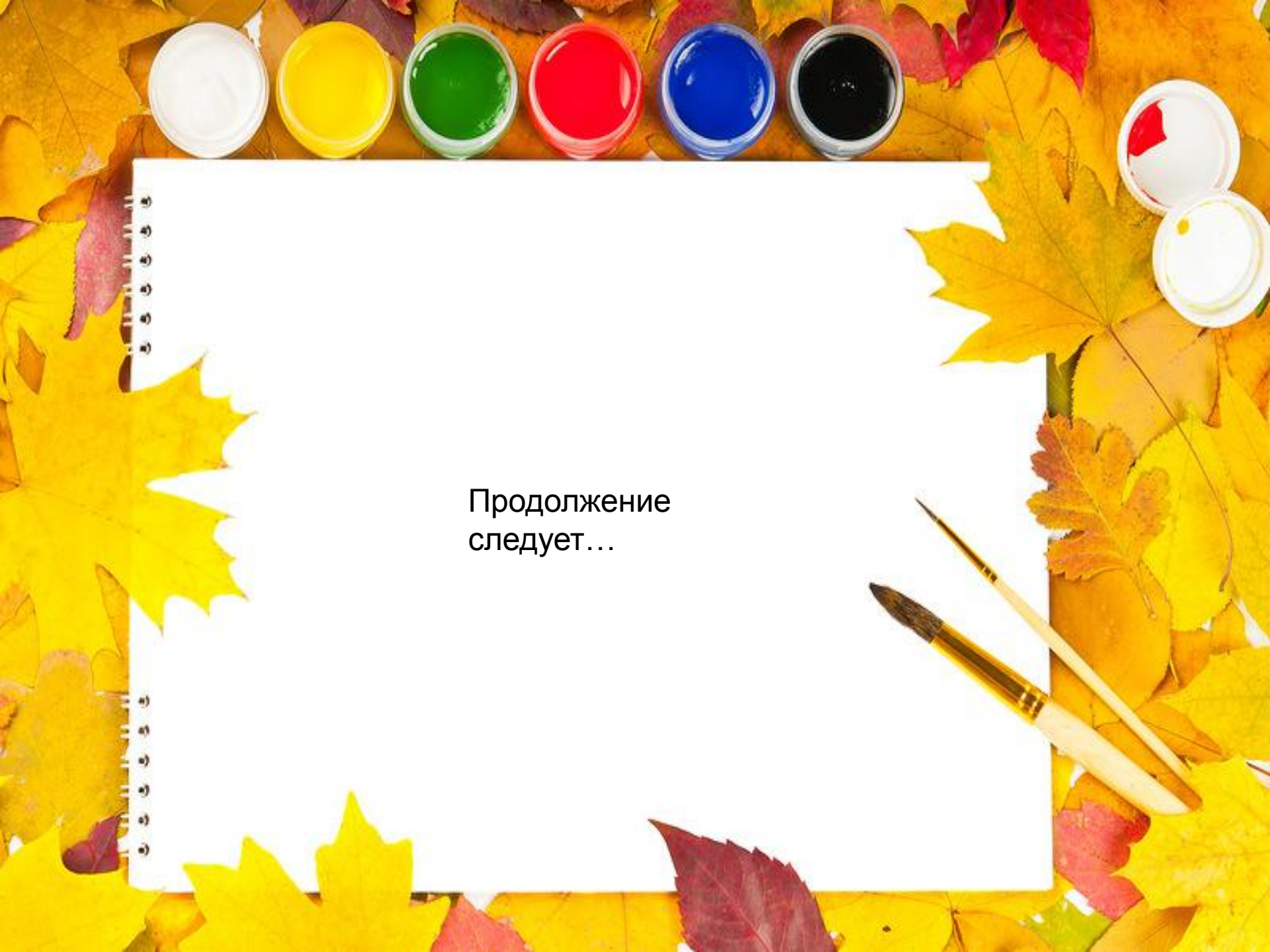
Теперь смотрим, на что похоже и дорисовываем.





Если пену выложить ложечкой, то можно получить пятно любой произвольной формы.



A spiral-bound notebook with a white page is the central focus, surrounded by a border of autumn leaves in various shades of yellow, orange, and red. At the top of the page, there is a row of six small, round paint pots containing white, yellow, green, red, blue, and black paint. To the right of the page, there are two more paint pots, one with red and white paint and another with yellow and white paint. In the bottom right corner, two brushes with wooden handles and dark bristles are resting on the page. The overall scene is artistic and seasonal.

Продолжение  
следует...