

## **Дидактические игры и упражнения**

Усвоение детьми разнообразной информации происходит в процессе активной деятельности. Общеизвестно, что ведущим видом деятельности в дошкольном детстве является игра. Дидактическая – это обучающая игра. Вся образовательная информация завуалирована в игровом действии. Это и позволяет усвоить ее легко и быстро.

Особенность предлагаемых игр заключается в том, что они направлены на подготовку детей к восприятию музейной культуры. Сложность представляет подбор игрового материала, поскольку большую часть его педагогу предстоит изготавливать самостоятельно.

Все игры носят обобщающий характер. Их можно использовать как на занятиях, так и в свободной деятельности. Перед началом любой игры необходимо внимательно рассмотреть весь игровой материал, уяснить правила игры, определить приз выигравшему. В качестве приза могут выступать аплодисменты, право быть ведущим, право начать первым следующую игру и т.п.

Некоторые игры могут быть изготовлены заранее педагогом или родителями и вручены детям в качестве подарка-сюрприза.

### **1. Музы улыбаются**

*Дидактическая задача:* формировать представления о правилах музейного поведения

*Игровой материал:* картинки-комиксы, изображения улыбающихся и хмурящихся муз.

*Ход игры:* дети рассматривают картинки и кладут в верхнюю часть улыбающихся или грустных муз. Свой выбор они должны объяснить.

## **2. Чей предмет**

*Дидактическая задача:* формировать у детей представление о предмете как символе, знаке эпохи.

*Игровой материал:* силуэты мальчиков или девочек в русской народной и современной одежде, карточки с изображением различных предметов, составляющих пару: стиральная машина – валец, утюг – рубель, газовая или электрическая плита – печь, детская кровать – люлька, кастрюля – чугунок и т. п.

*Ход игры:* выбирается водящий, а желающим играть 2-4 детям раздаются силуэты, изображающие мальчиков или девочек. Каждому по одному персонажу. Водящий берет карточки с изображением предметов, поднимает по очереди и спрашивает: «Чей предмет?» Тот из игроков, кто первым угадал, поднимает руку и называет предмет. Если ребенок ошибся в выборе или определении названия предмета, карточка откладывается в сторону. Если игрок угадал правильно, то карточку вручают ему. Выигрывает тот, кто наберет большее количество карточек.

## **3. Лото «Откуда к нам пришел»**

*Дидактическая задача:* развивать умение считывать информацию, содержащуюся в предмете.

*Игровой материал:*

*Вариант 1* – большие карты с изображением девочек или мальчиков в древнерусской или современной одежде и маленьких карточек с изображением предметов, составляющих пару (газовая или электрическая плита – печь, питьевой ковш – стакан и пр.)

*Вариант 2* - большие карты с изображением детей в костюмах разных эпох и маленькие карточки с изображением предметов, характеризующих эту эпоху (всадник верхом на лошади без седла и специальной упряжи, карета, автомобиль; босые ноги, лапти, ботинки и т. п.), фишки.

*Вариант 3* - большие карты с изображением детей ( или взрослых ) в костюмах разных стран и эпох, маленькие карточки с изображением предметов, характеризующих эти страны и эпохи ( Египет, Рим, Греция, Россия, Германия, Испания и пр.), фишки.

*Ход игры:*

*Вариант 1* – по сути дела, это разновидность предыдущей игры. Только в данном случае необходимо не только собирать карточки с изображением, а закрывать большие карты. Выигрывает тот, кто первым закроет большую карту.

*Вариант 2-3* – перед началом игры выбирается ведущий, который хорошо усвоил информацию о предметах разных эпох и стран. Ведущий поднимает карточку с изображением отдельных предметов и спрашивает: «Откуда к нам пришел этот предмет?» Предмет необходимо не только идентифицировать по внешнему виду, но и назвать его.

После того как материал будет усвоен детьми, игру можно усложнить. После называния предмета необходимо пояснить его назначение. При полном и правильном ответе игроку вместе с карточкой вручается фишка. Выигрывает не только тот, кто первым закроет большую карточку, но и наберет большее количество фишек.

#### **4. Путешествие во времени**

*Дидактическая задача:* учить детей выделять предметы одежды одной эпохи и объединять их в группы.

*Игровой материал:* большие карты с изображением интерьеров русского терема, избы, средневекового замка, дворца, современной квартиры, силуэты мальчиков и девочек, силуэты одежды разных эпох, фишки ( кружки, квадраты и т.п. ).

*Ход игры:* перед началом игры детям раздается по десять фишек. Большие карты перемешиваются и каждый из играющих берет любую из стопки не разглядывая. Затем карта переворачивается и игрок называет место, в которое он попал. Например: «Я попал во дворец». После этого детям раздаются силуэты мальчиков и девочек ( по желанию). Силуэт помещается

на изображение жилища. Взрослый из общей коробки достает силуэты одежды и спрашивает: «Кому это принадлежит?» Ребенку необходимо ответить: «Сарафан принадлежит мне». Если предмет остается невостребованным, то его откладывают в сторону. Если ребенок ошибся, то он отдает одну фишку. Правильно угаданный предмет одежды «надевается» на силуэт. Выигрывает тот, у кого фишек останется больше.

## **5. Смысловые цепочки**

*Дидактическая задача:* учить детей группировать предметы, сходные по функциональному назначению.

*Игровой материал:* карточки с разнообразными предметами, сходными по функциональному назначению, но используемые в разных исторических эпохах. Например: солнечные, песочные, механические часы, Кремлевские куранты, наручные, электронные часы; костер, лучина, свеча, люстра, настольная лампа, салют; волокуши, колесница, карета, паровоз, легковая машина, автобус, ракета и т.п.

*Ход игры:* перед началом игры все карточки перемешиваются и кладутся изображением вниз. Каждый играющий берет по одной карточке и рассматривает ее. Затем к ней подбирается смысловая цепочка. Ведущий показывает и называет изображение, играющие собирают свои группы предметов. Как только все предметы будут сгруппированы, игра заканчивается. Выигрывает тот, кто соберет всю смысловую цепочку

## **6. Какой это портрет**

*Дидактическая задача:* учить детей различать портретные жанры в живописи.

*Игровой материал:* репродукции портретов известных мастеров, набор геометрических фигур для каждого ребенка.

*Ход игры:* взрослый раздает все репродукции играющим. Всего должно быть две три репродукции на каждого ребенка. Затем детям поясняется, что каждая геометрическая фигура обозначает определенный жанр портрета: круг – детский, овал - женский, треугольник - мужской, квадрат -

групповой.

После того как эта информация будет усвоена, можно поменять значение фигур. Например: круг – бытовой, овал – исторический, треугольник – парадный. Можно предложить и другие варианты ( по желанию ).

*Вариант 1* – после того как все репродукции портретов распределены между детьми, взрослый говорит: «Посмотрите внимательно на портреты. Найдите женский и положите

на него овал». Дети выполняют задание, взрослый проверяет правильность и выборочно просит пояснить.

*Вариант 2* – между детьми распределяются репродукции портретов. Взрослый предлагает разложить геометрические фигуры в соответствии с обозначенными жанрами. Выигрывает тот кто правильно выполнит задание или допустит меньше ошибок. Детям необходимо обосновать свой выбор.

## **7. Аукцион « О чем рассказал портрет».**

*Дидактическая задача:* учить выделять средства художественной выразительности и раскрывать характер, настроение, возраст и прочие характеристики героя портрета.

*Игровой материал:* репродукции различных портретов.

*Ход игры:* педагог кладет перед детьми первый портрет и предлагает его рассмотреть. Затем задаются вопросы: « Как называется картина и кто ее автор? Что можно рассказать об этом человеке (людях)?» Желающий высказаться поднимает руку. Рассказ или высказывание одного ребенка может быть дополнен другим ребенком. Защищаются только те ответы детей, в которых используются развернутые характеристики и которые не повторяют высказывания других. Тот кто будет последним, получает репродукцию картины. Выигрывает тот, кто наберет большее количество портретов.

## **8. Найди общее**

*Дидактическая задача:* развивать умение выделять средства выразительности в портретной живописи.

*Игровой материал:* репродукции портретов.

*Ход игры:* ребенку предлагается рассмотреть портреты и классифицировать их по разным признакам. Например, по эмоциональному состоянию, жанровой принадлежности, возрасту и т.п.