

Дидактическая игра по художественно- эстетическому направлению.

"Смешиваем цвета" или **"Семафорная Азбука Гуся- капитана"** с

использованием игр и пособий В. В. Воскобовича, для детей 5-7 лет.

Составила воспитатель МАДОУ ЦРР д/с № 2 Ли Наталия Евгеньевна.

Задачи игры:

1. Учить запоминать алгоритм смешивания красок с помощью пространственного положения флажков на кораблике " Брызг- брызг" или пространственного размещения разноцветных квадратов от 1 до 10, по принципу размещения цветов в радуге, плюс дополнительно ахроматических цветов - белый, серый, черный.
2. Развивать интерес к изобразительному искусству.
3. Воспитывать умение работать в коллективе.

4.Предварительная работа: таблица алгоритма смешивания красок:

(Красный +желтый= оранжевый; желтый+синий= зелёный; красный + синий= фиолетовый; белый + синий= голубой; белый + красный= розовый; белый + черный =серый;)

Материалы и оборудование: Игры В. Воскобовича , кораблик " Брызг- брызг", (один или по количеству детей) или пособие " Цветные квадраты- 10 шт) Приложение к коврографу " Ларчик". (квадраты по 1 комплекту (10 шт) на каждого ребёнка). Цифры от 1 до 10.Персонажи Гусь- капитан, лягушата - матросы Речкин, Озеркин, Морейкин.

Ход игровой ситуации: Кораблик " Брызг- брызг" пришвартовался к берегу озера Айс поздно вечером. Утром Гусь- капитан вышел на палубу и стал осматривать окрестности в подзорную трубу. Вдали он увидел острова, а на них разные деревья. Гусь навёл подзорную трубу на деревья и обнаружил на них плоды. Капитан решил подплыть поближе и собрать плоды к обеду. На палубе появились лягушата - матросы Речкин, Озеркин и Морейкин. Капитан приготовился отдать команду лягушатам- матросам, но у него внезапно пропал голос, гусь открыл клюв , но из него вылетели только сиплые звуки. Чтобы Лягушата поняли поставленную задачу, Гусь достал свою "Семафорную азбуку" и решил показывать номера матч с помощью цветных квадратиков.

(Взрослый выкладывает на игровом поле " Коврографа" ряд из 10 цветных квадратов: 1.красный, 2. Оранжевый, 3. Желтый, 4. Зелёный, 5. Голубой,

6. Синий, 7. Фиолетовый, 8. Белый, 9. Серый, 10. Черный.)- пособие " Цветные квадраты" **Приложение 1.**

Гусь- капитан просемафорил, а лягушата догадались, какого цвета плоды нужно собрать.

Лягушата положили в корзинки:

1 вариант заданий:

А) 1 +3 -Гусь.

Дети: оранжевый плод; (дети показывают квадраты)

Б) 3+6 -Гусь

ответ: зелёный плод;

В) 1+6 -Гусь.

ответ: фиолетовый плод;

Г) 8+6 Гусь

ответ: голубой плод;

Д) 8+10 Гусь.

ответ: серый плод;

Е) 8 + 1 -Гусь.

ответ: розовый плод;

Команда кораблика собрала много плодов.

2 вариант заданий:

Гусь -капитан просемафорил :2 мачта (оранжевая)

Ответ: собираем (дети показывают квадраты красный и жёлтый)-

Гусь-капитан :4 мачта (зелёная)

Ответ: собираем (дети показывают квадраты желтый и синий) -

Гусь-капитан:7мачта (фиолетовая)

Ответ: лягушата собирали (дети показывают красный и синий квадраты...

9 мачта (серая) - белый и черный квадрат.

5 мачта (голубая) - белый и синий.

3 вариант. Играть можно с целой группой детей. А также можно разделить детей по 5 человек в каждой команде, и каждой команде выдаётся один комплект на всех.

Ведущий показывает квадрат определенного цвета, потом спрашивает у детей, как этот цвет получить путём смешивания красок. (проверить можно , с помощью цветowych волчков) дети должны вспомнить, как получить эти цвета. Игроки команды совещаются и решают, какой ответ правильный, поднимая нужные квадраты. Оценивается скорость и правильность ответов. Побеждает команда, выполнившая задание первой без ошибок. После каждого ответа, каждой командой воспитатель может продемонстрировать пример смешивания цвета с помощью волчка, с помощью слов: " Внимание, правильный ответ!"

Приложение 1. Семафорная азбука Гуся-капитана.



Пособие “Цветные квадраты”

Взрослый выкладывает на игровом поле “Коврографа” ряд из 10 цветных квадратов: 1.красный, 2. Оранжевый, 3. Желтый, 4. Зелёный, 5. Голубой, 6.Синий, 7. Фиолетовый, 8. Белый, 9. Серый, 10. Черный.)



Кораблик “Брызг-брызг”



Гусь-капитан, лягушата- матросы