

**Картотека игр по  
художественно-  
эстетическому  
развитию  
для детей второй  
младшей группы  
(3-4 года)**

### **Игра «Собери капельки в стакан»**

Цель: научить разбираться в цветах и их оттенках; учить соотносить предметы по цвету.

Для игры нужно подготовить стаканчики и **картинки разноцветных капель**.

Педагог обращается к детям:

— Я положу в этот стаканчик капельку синего цвета. Давайте наполним стакан. Добавьте свои капельки такого же цвета.

У каждого ребенка должен быть набор из капелек всех нужных цветов.

### **Игра «Узнай и дорисуй»**

Цель: **развивать у детей чувство симметрии**; учить точно передавать форму предмета, штриховать.

Для игры необходимо сделать **карточки, на которых нарисованы только половинки различных предметов:** цветок, солнышко, листочек и т. д. Детям предлагается дорисовать недостающую часть предмета, а потом заштриховать рисунок.

### **Игра «Красиво — некрасиво»**

Цель: учить выявлять нарушения в композиции рисунка, его цветовой гамме, формировать эстетический вкус.

Детям предлагаются разные **картинки**. Они должны определить, в какой цветовой гамме выполнен каждый рисунок, а затем найти и назвать предмет, который разукрашен в неподходящий цвет и нарушает общую композицию.

— Ребята, посмотрите на рисунок. Что вы здесь видите?

— Какой цвет преобладает? Какие цвета похожи на него?

— Какой предмет выделяется по цвету, кажется здесь лишним?

Такую игру можно проводить фронтально или разделить **детей на группы**.

### **Игра «Распшиши платок для мамы»**

Цель: Закрепить знания **детей** об искусстве русской шали. **Развивать у детей эстетический вкус**, учить составлять простейшие узоры из различных декоративных элементов (цветов, листьев, бутонов, веточек и т. д., умение подбирать цветовую гамму узора.

### **Игра «Собери матрёшку»**

Цель: Закреплять знания **детей** о народной игрушке – матрёшке; умение собирать матрёшку из частей по способу мозаики. Выделять элементы украшения. Воспитывать уважение и любовь к народному творчеству.

### **Игра «Дорисуй узор».**

Цель: игра направлена на **развитие внимания и памяти детей**, **развитие** чувства симметрии с последующим разрисовыванием.

Ход игры: на листе бумаги нарисовано начало узору. Детям нужно продлить узор дальше и раскрасить.

### **Игра «Найди друзей среди красок»**

Цель: обнаружить уровень знаний **детей в выборе краски**, которая отвечает цвету предмета; выполнить рисунок в цвете

Ход игры: на листах бумаги нарисованы силуэты предметов. Воспитатель дает задание найти среди предметов «**друзей**» желтой, зеленой,

синей, красной красок. Дети находят предметы, которые отвечают определенному цвету, раскрашивают их.

### **Игра «Составь натюрморт»**

**Цель:** совершенствовать композиционные навыки, умение создавать композицию на определенную тему (натюрморт, выделять главное, устанавливать связь, располагая изображение в пространстве.

**Ход игры:** в конверте находятся изображения разных овощей, фруктов, а также разных ваз, тарелок, блюд, корзинок. Детям нужно выбрать предметы и создать свой натюрморт.

### **Игра «Закончи картинку».**

**Цель:** обнаружить уровень формирования восприятия и определения предмета за его частями, уметь его дорисовать; **развивать фантазию**, воображение.

**Ход игры:** на картинках частично нарисованы предметы (*зайка, елка.*). Нужно узнать предмет, дорисовывать части, которых не хватает, и раскрасить.

### **Игра «Подготовим стол к празднику»**

**Цель:** **развивать** умение подбирать оттенки к основным цветам, составлять красивую цветовую гамму.

**Ход игры:** перед детьми лежат разного цвета (*красного, желтого, синего, зелёного*) вырезанные бумажные скатерти и по 4 - 5 оттенков предметов бумажной посуды каждого цвета. Задание заключается в том, чтобы подобрать к основному цвету его оттенки. Предметы посуды подбирать так, чтобы цвет гармонировал со скатертью.

### **Кто поёт**

**Цель:** Различать на слух звуки живой и неживой природы, тренировать слуховую память, обогащать сенсорную эталонную систему **детей**

**Игровой материал:** Кассета со звуками природы.

**Ход игры:** Воспитатель предлагает прослушать и отгадать, чьи голоса звучат: это может быть шум воды, дождя, пение птиц, лай собак, мычание коров, шум идущего поезда. Дети слушают и отвечают, чья песенка звучит в данный момент. Остальные игроки оценивают правильность ответов.

### **«Кто не спит?»**

**Цель:** Упражнять в умении **детей** распознавать характер музыки и отражать это в движении.

**Ход игры.** В кукольном уголке все куклы легли спать, только кукла Катя не спит. Она не может уснуть. Что делать? (*Обращается к ребенку.*) Оля, это твоя дочка не спит? Знаешь, как ей помочь? Обычно мамы поют своим детям колыбельную. Как надо петь? «Баю-баю», – вот так, тихо и нежно. (*Девочка поет колыбельную.*) Смотри, Оля, твоя дочка уснула. Колыбельная песня помогла кукле Кате уснуть. Дети, посмотрите, спят ли ваши любимые куклы? Не спят? Тогда нужно их приласкать и песенку спеть, как это сделала Оля. Дети берут кукол на руки и поют им колыбельные.

### **«Тепло и холодно»**

**Цель:** закрепить знания **детей о цветах**, познакомить с теплой и холодной гаммой.

**Материал:** иллюстрации или парные **картинки** с изображением различных персонажей,

например, «*Цыпленок и снеговик*», «*Аленький цветочек и снежинка*»

Ход игры: Воспитатель предлагает детям рассмотреть одну пару **картинок** и подобрать слова-эпитеты к каждому персонажу.

Например: «*Цыпленок какой? — Желтый, маленький, пушистый, теплый*». Педагог выделяет ключевое слово «*теплый*». «*Снеговик какой?*» — выделяет ключевое слово «*холодный*».

Затем воспитатель предлагает детям поиграть в игру «*Тепло и холодно*». Произносит слово «*теплый*», а дети должны назвать все предметы, которые, на их взгляд, соответствуют этому понятию. Затем точно так же дети играют со словом «*холодный*».

### **Игрушки пляшут**

Цель: **Развивать у детей** представление о ритме, упражнять в умении запоминать и передавать заданный ритмический рисунок.

Игровой материал: набор мелких игрушек по числу играющих **детей**.

Ход игры: 1 вариант Воспитатель и дети располагаются вокруг стола или на полу.

Воспитатель: Собрались игрушки поплясать,

Но не знают как, с чего начать.

Вышел зайчика вперед

Всем пример он подаёт

Воспитатель задаёт несложный ритмический рисунок, стуча игрушкой по столу. Задача **детей** повторить

заданный рисунок. Игра повторяется несколько раз. Задание может быть дано всей **группе играющих детей**, а также индивидуально. Когда игра будет достаточно хорошо усвоена детьми, роль ведущего берёт на себя кто-либо из **детей**.

2 вариант Воспитатель играет с **подгруппой детей**, но ритмический рисунок задаёт каждому индивидуально, по очереди, предлагая остальным детям оценить правильность выполнения задания.

3 вариант Дети стоят в кругу. Воспитатель: Собрались ребятки поплясать

Но не знают как, с чего начать!

Я притопну раз! Я прихлопну раз!

Посмотрите на меня,

Дружно делайте, как я!

Воспитатель хлопает в ладоши, или выполняет притопы. Дети повторяют заданный ритм. Когда игра будет достаточно хорошо усвоена детьми, роль ведущего берёт на себя кто-либо из **детей**.

Угадай-ка время **года**

Цель: Закрепить знания **детей** о сезонных изменениях природы, о цветовой гамме, присущей тому или иному времени **года**.

Ход игры. Воспитатель подходит к детям с игрушкой в руках и говорит, что к ним пришел Незнайка и рассказал, что забыл, какие есть времена **года**. Он просит, чтоб мы помогли ему вспомнить. Воспитатель спрашивает у **детей какое сейчас время года**, а как можно узнать то или иное время **года**. Затем выслушивает ответы, хвалит, если у

них возникли затруднения, наводящими вопросами напоминает что характерно для каждого сезона. Незнайка говорит спасибо и уходит, а педагог приглашает детей поиграть в игру

#### «Угадай-ка».

Дети располагаются полукругом на паласе, а воспитатель показывает им **картины** и просит назвать изображенное время года.

«Подбери краски, которые использовал художник в своей картине»

**Цель:** в процессе игры **развивать внимание и интерес детей** к различным цветам и оттенкам, чувство радости при восприятии красоты природы.

**Материал:** **картинки** с изображением пейзажа, цветные полоски.

**Ход игры:** каждый играющий получает **картинку** с изображением пейзажа. Прикладывая цветные полоски к изображению, ребёнок отбирает те цвета, которые есть в его **картинке**.

#### «Кто живёт на лугу»

**Цель:** создание условия для составления рассказов об окружающих природных объектах.

**Дидактический материал:** макет **картонный с изображением луга, картинки насекомых.**

#### **Ход игры:**

Предложить детям заселить зелёный луг насекомыми. Правом заселения насекомых пользуется тот, кто отгадает загадку о насекомом и расскажет о нём. Выигрывает тот, кто назовёт больше насекомых

#### «Назови время года»

#### Цель и задачи:

Учить замечать изменения в природе. Знакомить с характерными особенностями, следующими друг за другом времён года. Проявлять бережное отношение к окружающему нас миру, природным явлениям.

#### **Дидактический материал:**

Иллюстрации с временами года (*зима, весна, лето, осень*). Листочки деревьев разного цвета (красного, оранжевого, зелёного, белые снежинки).

#### **Ход игры:**

##### 1. вариант игры

Воспитатель показывает детям иллюстрации с **изображением времён года** (*Осень, зима, весна, лето*) и загадывает загадку. После отгадывания загадки, например, об осени ребята поднимают атрибут игры (*листочек- оранжевого или красного цвета*). Если прозвучала загадка о зиме ребята поднимают вверх снежинку.

При отгадывании загадки о весне веточку с набухающими почками.

А после отгадывания загадки о лете можно использовать атрибут игры - листочек зелёного цвета.

##### 2. Вариант игры

Воспитатель называет природное явление, а ребёнок - время года. Листочки желтеют и опадают. (*осенью*). Ребёнок использует атрибут игры- жёлтый листочек. Снег идёт. (*зимой*) и ребёнок использует атрибут игры-

снежинку. На деревьях набухают почки и появляются листочки. (*Весной*). Использование атрибута. Зелёная травка, яркое солнце. (*летом*) использование атрибута. В подтверждении ответа воспитатель показывает иллюстрацию с **изображением** данного времени года.

### **«Отгадай загадки с грядки»**

Цель.

Учить называть и отличать по внешнему виду овощи (*морковь, капуста, помидор, репа, огурец, свекла, лук*). Познакомить детей с овощами, выращенными в естественных условиях. Расширять знания детей о пользе овощей. Внести в активный словарь детей понятие «*овощи*». **Развивать** речь и мышление детей.

**Дидактический материал:** корзина, овощи.

**Ход игры.**

На столе в вазе лежат овощи. Воспитатель загадывает детям загадки и просит их показать на предмет, который она загадала, назвать его.

«*Расту в земле на грядке я, красная, длинная, сладкая*». (*Морковь*)

«*Заставит плакать всех вокруг, хоть он и не драчун, а*. (*Лук*).

Стоит Матрёшка на одной ножке, закутана, закутана. (*Капуста*)

«*Хотя я сахарной зовусь, но от дождя я не размокла, крупна, сладка на вкус, узнали вы? Я*. (*Свекла*) и т. д.

После этого воспитатель просит детей назвать все предметы одним словом «*Овощи*».

### **«Сложи радугу из полосок»**

**Цель:** способствовать закреплению знаний о системе цветов.

**Материал:** полоски бумаги разных цветов. (как вариант можно использовать палочки Кюизенера)

**Ход игры:** Одну половинку радуги собирает воспитатель, а другую собирает ребенок. Воспитатель предлагает назвать цвета (*красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый*).

### **«Помоги собрать крышки»**

**Цель:** закреплять формы предмета, стимулировать зрительные ощущения, **развивать** тактильные анализаторы. **Закреплять понятие цвета:** красный, синий, желтый, зеленый.

**Материал:** корзинки с разделителями по цветным секторам, разноцветные крышки.

**Ход игры:** перед ребенком стоит корзинка, разделенная на четыре ячейки красного, синего, зеленого и желтого цветов. **Воспитатель достает из мешочка крышку и спрашивает:** «*Какого цвета крышка? Где домик такого же цвета? Положи туда крышку*»

### **«Найди листик для бабочки»**

**Цель:** различать цвета и понимать названия цвета, учить подбирать предметы одинакового цвета.

**Материал:** картон, пластиковые листики, бабочки.

**Ход игры:** дети разбирают листочки и в порядке очередности расселяют бабочек по листочкам, в соответствии с цветовой гаммой. Предлагает детям помочь найти каждой бабочке свой листик для отдыха (*с проговариванием названия цвета — для младшего возраста*). Игру со временем можно усложнить, предложить, например, для красной

бабочки найти зеленый листок и так далее.

### **Дидактическая игра «Цветная дорожка»**

**Цель:** развивать образное мышление, художественный вкус, умение правильно называть цвета, умение ориентироваться на плоскости игрового поля.

**Материал:** крышки разных цветов, картонные ячейки.

**Ход игры:** Воспитатель показывает детям «волшебные» дорожки разных цветов. Дети могут выкладывать на цветных дорожках крышки соответствующего цвета. Могут строить башни, цветы, геометрические фигуры, соединяя их друг с другом.

### **«Собери бусы на нитку»**

**Цель:** Закрепить представления детей: цвет, форма, величина. Закреплять приемы обследования и накладывания.

• **Материал:** геометрические фигуры разного цвета и формы, тонкие шнуры или толстые нитки.

• **Ход игры:** пришедшая в гости белочка приносит в корзиночке дидактический материал. После традиционного стука в дверь, знакомства с гостем, воспитатель обращает внимание детей на то, что лежит в корзиночке. Там разные по форме геометрические фигуры. Педагог определяет порядок нанизывания фигур: вначале круглую, затем квадратную. Далее воспитатель предлагает выбрать из коробочки три разных по форме фигуры и нанизывать их, со словесным сопровождением.

### **«Найди птичке домик»**

**Цель:** формировать представления об основных цветах и о геометрических

фигурах, **развивать** зрительное восприятие, мыслительные операции, ориентировку на плоскости, умение сравнивать свою геометрическую фигуру с другими, большего размера.

**Материал:** домики из потолочной плитки, обклеенные самоклеющейся пленкой и геометрические фигуры разного цвета.

**Ход игры:** Воспитатель раскладывает перед ребенком домики и набор геометрических фигур. **Затем предлагает:** «Рассмотри домики и фигуры с изображением птиц. Фигуры – это жильцы, которые должны поселиться в домиках. Размести «жильцов» в домики». Воспитатель предлагает ребенку разложить фигуры по форме, назвать их цвет. Все фигуры перемешаны, и ребенок отбирает фигуры только нужного цвета и находит домик для птички.

### **«Сказочные деревья»**

**Цель:** формирование представлений о цвете, о форме, о величине, **развитие мелкой моторики рук.**

**Материал:** деревья красного, желтого, зеленого цвета (*плоскостное изображение на бумаге*). На каждом дереве листочек такого же цвета.

**Ход игры:** воспитатель предлагает детям определить, какие деревья они видят, какого они цвета и какие листочки должны на них расти. **Подобрать** листочки такого же цвета как дерево.

### **«Волшебные прищепки»**

**Цель:** учить детей подбирать прищепки нужного цвета, тактильные ощущения, чередовать прищепки двух цветов, **развивать** творческие способности.

Материал: обыкновенные прищепки, распечатанные **картинки**.

Ход игры: Дети учатся прикреплять дереву веточки, солнышку – лучики, свекле ботву и так далее.

### **«Мы в гостях у Маши и Саши»**

Цель: учить детей подбирать каждой кукле, соответственно её размеру - чайный набор.

Материал: две куклы, тарелки, чашки, ложки разного размера.

Ход игры: детям предлагается накрыть стол для кукол разной величины. Используя словесную инструкцию нужно было **подобрать каждой кукле**, соответственно её размеру, чайный набор.

### **«Волшебный мешочек»**

Цель: определять на ощупь и называть знакомые предметы по форме.

Материал: красиво оформленный мешочек, мелкие предметы, знакомые детям (шарик, кубик, карандаш, резинка, игрушки животных и птиц из киндер-сюрпризов).

Ход игры: воспитатель держит мешочек с предметами и предлагает детям по одному подойти и определить предмет на ощупь, не вытаскивая его и назвать его характерные признаки. Остальные дети должны по его описанию догадаться, что это за предмет, который пока они не видят. После этого ребёнок вытаскивает предмет из мешочка и показывает всем детям.

### **«Разноцветные полоски - дорожки»**

Цель: учить детей сравнивать предметы по одному и нескольким признакам одновременно.

Материал: Цветные полоски из бумаги (*красные, синие, зеленые, желтые*)

Ход игры: Разложить разноцветные полоски разной длины от самой короткой до самой длинной. Назвать полоски по длине: какая самая длинная (красная, какая самая короткая (синяя, длиннее, короче, ориентируясь на цвет. Можно сравнить ленты по ширине (*самая широкая – зеленая, узкая – желтая*). Выбрать вместе с детьми полоску самую длинную и узкую, короткую и широкую».

### **«Волшебные шарики»**

Цель: **развитие** тактильного восприятия, **развитие мелкой моторики**.

Материал: шарики и крупы — рис, гречка, фасоль, горох.

Ход игры: Воспитатель предлагает ребёнку шарик, содержащий внутри различные крупы: рис, гречку, фасоль, горох.

Шарики с каждым наполнителем парные. Ребенок должен на ощупь найти пары с одинаковыми наполнителями.