

КАРТОТЕКА ИГР

«Рисование веревочкой»

- Игра «Тропинки». Рисуем тропинки по диагонали, по вертикали, по горизонтали.
- Игра «Хваталки». На середину листа выкладываем веревочки, короткие – у педагога. Показываю детям веревочку определенного цвета, дети, как можно быстрее, находят такого же цвета и забирают себе.
- Игра «Выбирай-ка». Называю по очереди цвет веревочек (до 10 шт.), дети вытягивают их и кладут на стол. Затем определяют и называют по очереди цвета самой длинной и самой короткой веревочки.
- Игра «Контурное рисование». Выбираем контурный рисунок в цветном или черно-белом цвете и прорисовываем его веревочками.
- Игра «Рисование по образцу». Выбираем карточку с изображением простого предмета: геометрической фигуры, буквы или любой предметной картинкой и рисуем его самостоятельно (мячик, елочка, дорожка, домик, круг, квадрат, треугольник).
- Игра «Мягкая геометрия». Выкладываем линии, фигуры, орнаменты, узоры.
- Игра «Цветная математика». Выкладываем цифры с помощью веревочек и решаем задачи.
- Игра «Слушай и рисуй». Читаю отрывок из стихотворения или произношу фразу: «На картине изображен красный автомобиль на зеленом фоне» и прошу ребенка нарисовать эту картину (то, что он услышал).
- Игра «Прятки». Выкладываем веревочку на стол. Дети внимательно их рассматривают, потом отворачиваются. Убираю одну веревочку. Спрашиваю у детей: «Какой исчез?». Задача усложняется, если на столе много веревочек, (разной длины, одного и того же цвета). «Исчезла короткая зеленая веревочка». «Длинных желтых веревочек было пять, а осталось три - две исчезли».
- Игра «Раскрась геометрические фигуры». Раскрашиваем с детьми веревочками треугольник (квадрат, прямоугольник), но есть одно условие - взять веревочку можно только, когда услышишь название её цвета:

Краб, кран, краска, крапива, красавица, красная.

Синица, сито, сила, синяя.

Земля, зеркало, зеленая.

Белка, береза, беседа, бег, бегемот, белая.

-Игра «Ты рисуешь – ты и угадывай». Участники разбиваются на команды. Первая команда загадывает простой предмет. Из второй команды вызывается «художник», ему завязываются глаза, и соперники начинают говорить, как и куда положить веревочку (вверх, вниз, влево, вправо). Задача участников второй команды угадать, какой предмет загадали соперники. Потом команды меняются местами. Можно играть на время или на количество побед.