

Музыкально- дидактическая игра



ЛОТО



РИТМОХЛОПЫ



Подготовительная к школе группа.



Музыкально-дидактическая игра «ЛОТО РИТМОХЛОПЫ»

Игра для детей 5-7 лет

Цель: развитие у детей старшего дошкольного возраста слухового внимания и чувства ритма, закрепление знаний названий музыкальных инструментов, развитие умений делить слово на слоги, развитие коммуникативных навыков.

Игровой материал:

Два набора карточек:

- 1-карточки – поле, с изображением количества слогов ;
- 2-карточки-музыкальные инструменты, названия которых состоят из 2, 3 и 4-х слогов.

Ход игры.

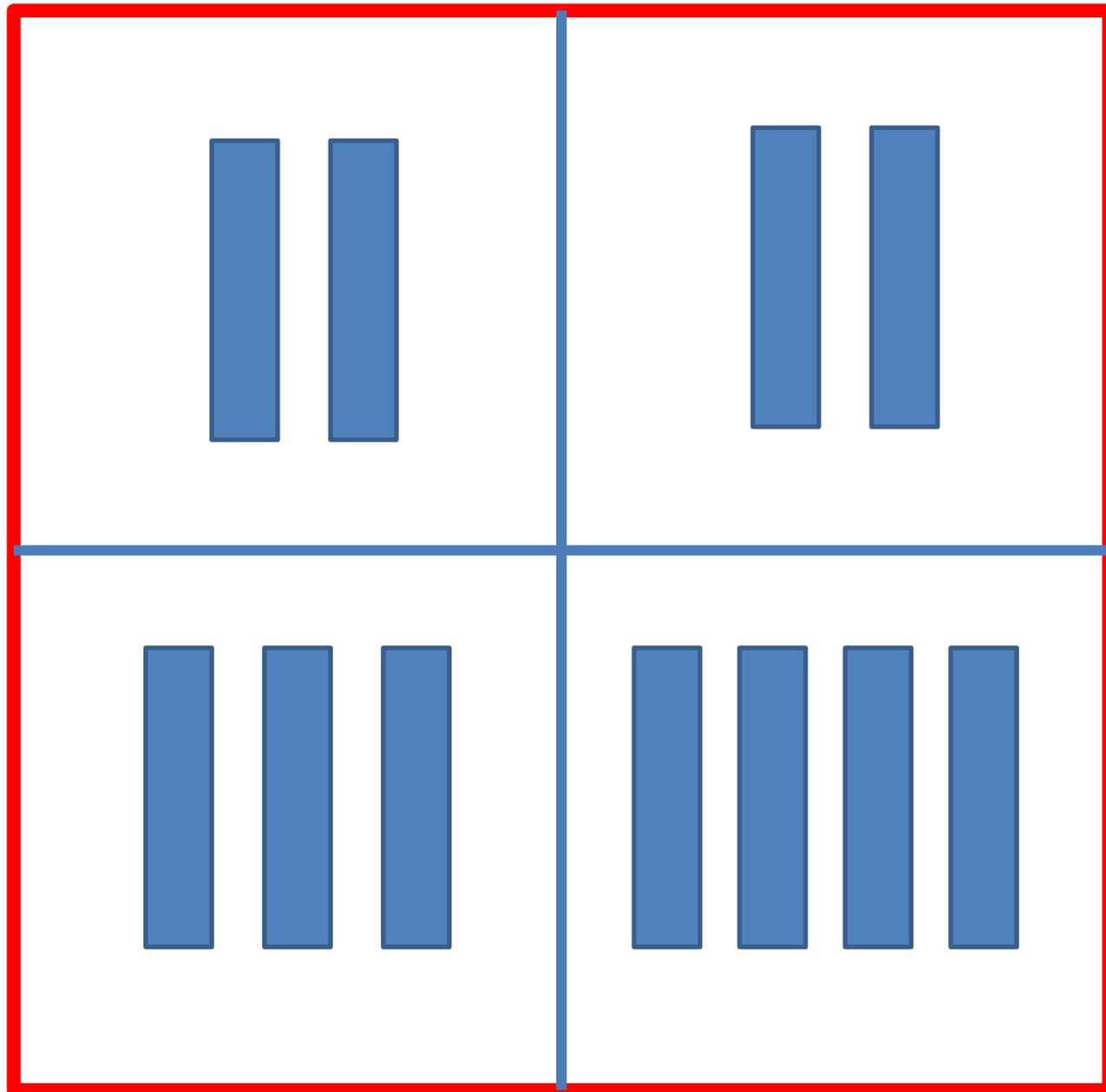
В игре могут принять от 1 и более человек.

1 вариант: Водящий раздаёт карточки-поле игрокам (или подгруппам), затем поочерёдно показывает и озвучивает название музыкальных инструментов на маленьких карточках.

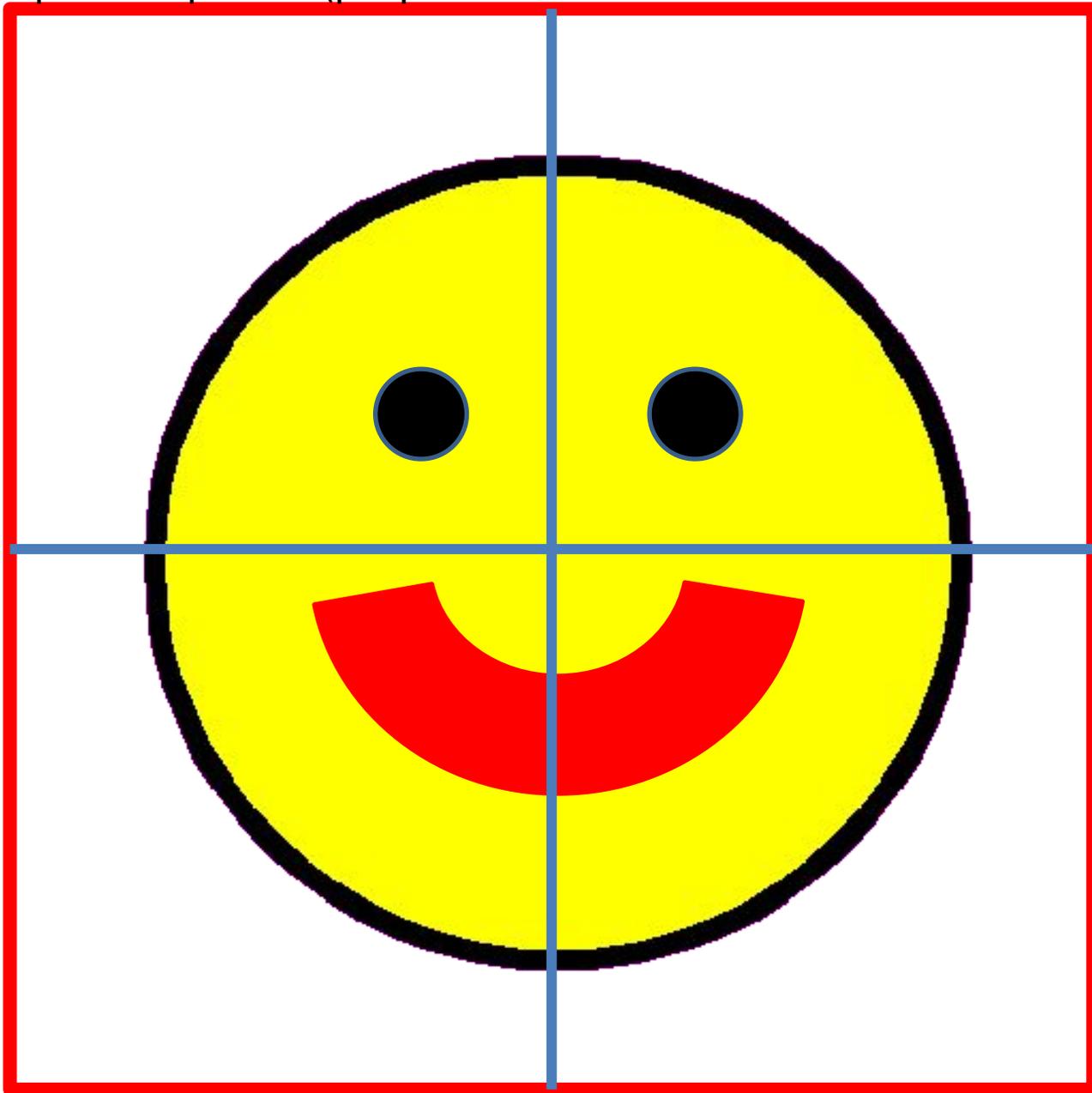
Игроки проговаривают название данного музыкального инструмента и прохлопывают его ритм (слоги). Если на поле игрока клеточка с данным количеством слогов пустая, то он поднимает руку и водящий отдаёт игроку карточку. Карточку дают первому поднявшему руку. Тот игрок, чьё поле первым окажется заполненным – выиграл.

2 вариант- 1 ребёнок или несколько (не более 4-х), берут по 1 игровому полю и самостоятельно заполняет поля карточками с инструментами. **Как только поле заполнено, карточки необходимо перевернуть и сложить смайлик, если не получилось, то в ответах была допущена ошибка.**

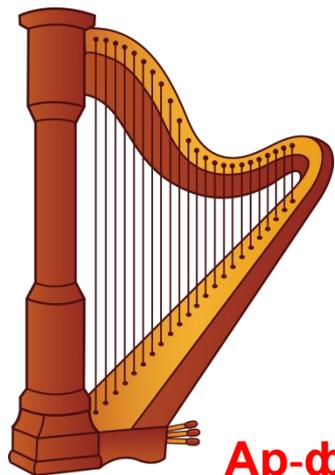
Карточка-поле (для игры необходимо 4 штуки)



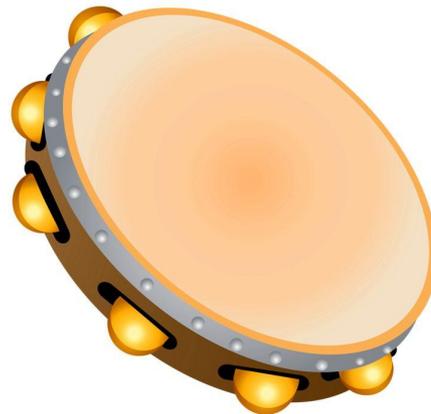
Оборотная сторона карточек (разрезать на 4 части)



Карточки (необходимо разрезать и наклеить на обратную сторону карточки смайлика)



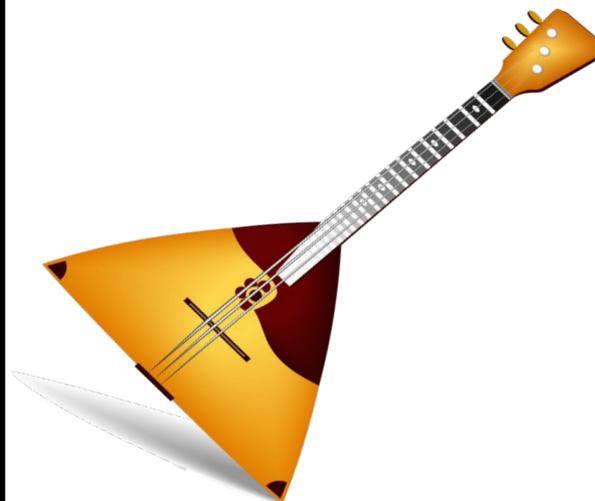
Ар-фа



Бу-бен



Ба-ра-бан



Ба-ла-лай-ка

Карточки (необходимо разрезать и наклеить на оборотную сторону карточки смайлика)



Ро-яль



Флей-та



Ги-та-ра



Ма-ра- ка-сы

Карточки (необходимо разрезать и наклеить на оборотную сторону карточки смайлика)



Тру-ба



Скрип-ка



Тре-щот-ка



Ко-ло-коль-чик



Ба-ян



Гус-ли



Та-рел-ки



Пи-а-ни-но

Карточки (необходимо разрезать и наклеить на обратную сторону карточки