A decorative border on the left side of the slide features a vertical arrangement of colorful butterflies in shades of pink, purple, blue, and green, interspersed with white pearls and sparkling light effects. At the bottom left, there is a cluster of vibrant flowers in pink, orange, and yellow, with green leaves and stems, also surrounded by butterflies and pearls.

Презентация
«Музыкальные
дидактические игры»

Подготовила воспитатель
Андрущенко Анна Ивановна



**Музыкально – дидактические игры,
направленные на:**

развитие ритмической памяти, чувство ритма,
ритмического слуха детей, умение правильно
извлекать звук на колокольчике, воспринимать и
ритмично воспроизводить несложный
ритмический рисунок, совершенствовать умение
различать структуру музыкального
произведения, образный характер музыки,
соотнести художественный образ с
музыкальным образом, отражающим явления
действительности.



«Три медведя».

Игровой материал: плоские фигурки медведей из картона, раскрашенные в русском стиле. У детей карточки с изображением трех медведей и кружочки.

Ход игры:

Педагог: Вы помните, ребята, сказку «Три медведя»? В последней комнате Машенька легла на минутку в кроватку и заснула. А в это время медведи вернулись домой. Вы помните, как их звали? (Дети отвечают).
Послушайте, кто первым зашел в избушку?
(Выстукивает ритмический рисунок на инструменте на одном или двух звуках. Дети называют, кто пришел.)

Педагог (выводит фигурку) : Как мишка идет?
Медленно, тяжело. Отхлопайте ритм ладошками, как он идет? А теперь найдите, куда положить фишку.
(Дети кладут кружочки на соответствующее изображение.)



«Прыг, прыг, скок».

Цель: Развивать ритмическую память, метрическое чувство.

Ход игры: Ребенок, выбранный зайчиком, сидит в кругу с барабаном в руках. Дети, взявшись за руки, спокойным шагом с песней идут по кругу на 1-2 предложения. На третье – они останавливаются и хлопают в ладоши на акценты, на которые «зайчик» прыгает с продвижением вперед, стучит на барабане простой ритм, дети должны повторить его, хлопая в ладоши. После выбирается новый «зайчик».

Текст песни: Что ты, зайныка, сидишь? Что ты, зайныка, молчишь?

Раз прыжок, два прыжок! Прыг, прыг, скок!

Зайка, зайка не молчи, в барабан ты постучи!



«Куколка любит танцевать».

Цель: Развивать чувство ритма.

Ход игры: Звучит любая русская народная мелодия.

Педагог: Сегодня, ребята, я познакомлю вас с удивительной куколкой Глашенькой. Ох, и плясать-то она искусница! Сама умеет и вас научит! Как она притопаёт, так и вы повторяйте.

Дети повторяют ритмический рисунок хлопками, притопами. Можно взять в руки ложки, палочки, бубны.. если разделить детей по подгруппам и дать разные музыкальные инструменты, то получится оркестр.



Дождик: кап!

Ритмическая речевая игра для средней группы
Развитие чувства ритма

Дети сидят на стульчиках и чётко произносят текст с ритмичным движением рук и ног.

1.Птица: кар. Кар, кар!

Ветер: хлоп, хлоп, хлоп! (дети ритмично хлопают в ладоши)

Дождик кап, кап. Кап1 (хлопают ладонями по коленям)

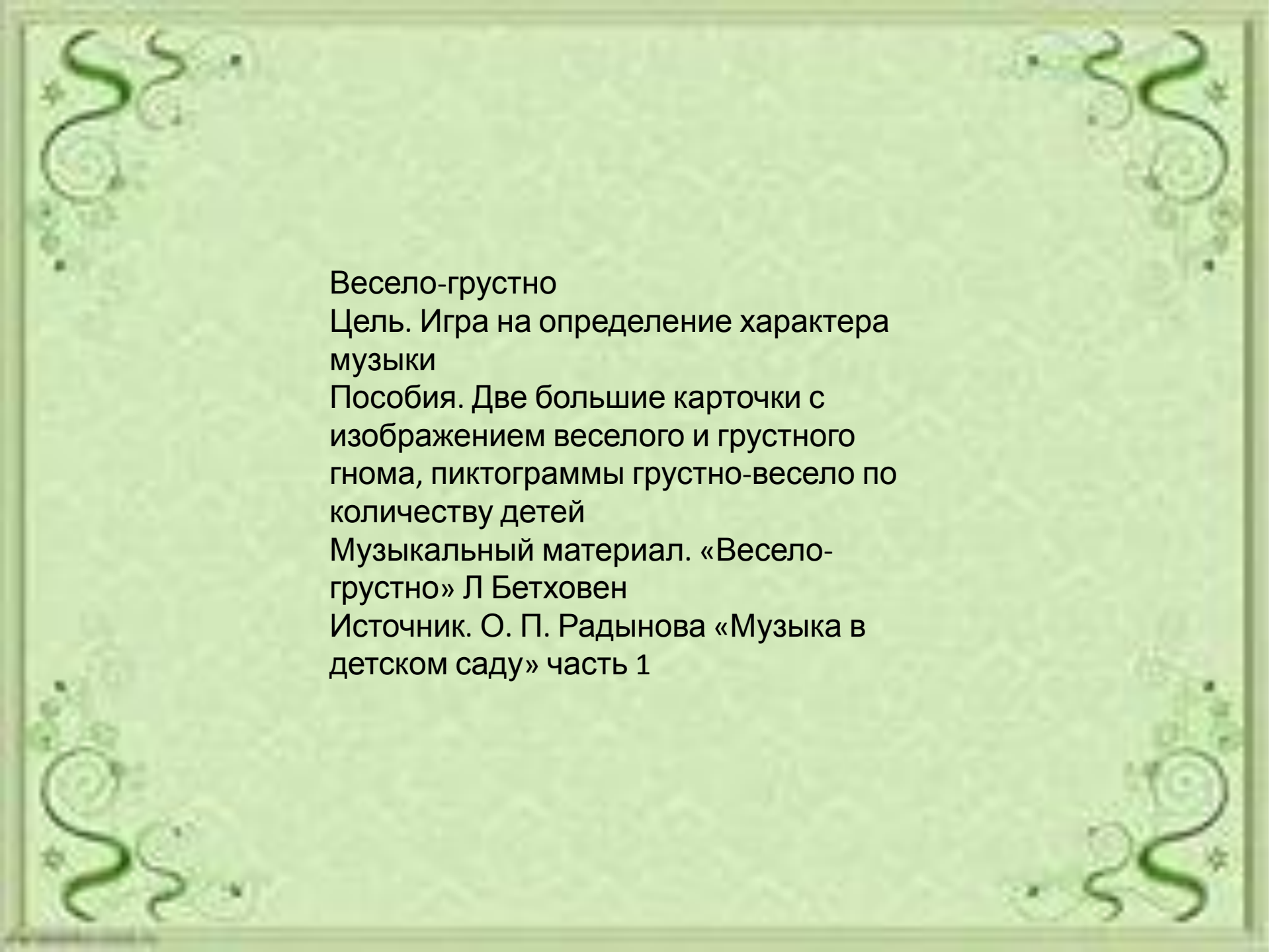
Ноги шлёп, шлёп, шлёп! (топают попеременно ногами)

2.Дети: ха, ха, ха! (вытягивают руки вперёд, ладонями вверх)

Мама: ах, ах, ах! (качают головой, держась за неё руками)

Дождик кап, кап, кап, (хлопают ладонями по коленям)

Туча: бах. Бах, бах! (топают ногами)



Весело-грустно

Цель. Игра на определение характера музыки

Пособия. Две большие карточки с изображением веселого и грустного гнома, пиктограммы грустно-весело по количеству детей

Музыкальный материал. «Весело-грустно» Л Бетховен

Источник. О. П. Радынова «Музыка в детском саду» часть 1

Чей домик?

Цель. Игра для развития звуковысотного слуха

Пособия. Стулья по количеству детей

Музыкальный материал. «Чей домик? » с. Ю. Островского,
м. Е. Тиличевой

Источник. Ветлугина Н., Дзержинская И.

Зайцы

Цель. Игра для развития чувства ритма

Пособия. Картинки – «Зайцы спят», «Зайцы пляшут»

Музыкальный материал. Колыбельная или танцевальная
музыка

Источник Н. Г. Кононова «Музыкально-дидактические
игры для дошкольников»



Кто как идет

Цель. Игра развития чувства ритма

Пособия. Карточки с изображением медведя, лисы, волка

Музыкальный материал. «Кто как идет» с. В.

Степанова, м. Г. Левкодимова

Источник. Л. Н. Комиссарова, Э. П. Костина

«Наглядные средства в музыкальном воспитании дошкольников. Пособие для воспитателей и муз. руководителей детских садов

Месяц май

Цель. Игра для развития чувства ритма

Пособия. Погремушки

Музыкальный материал. Потешка

Источник. Н. Ветлугина «Музыкальный букварь»



«Куколка любит танцевать».

Цель: Развивать чувство ритма.

Ход игры: Звучит любая русская народная мелодия.

Педагог: Сегодня, ребята, я познакомлю вас с удивительной куколкой Глашенькой. Ох, и плясать-то она искусница! Сама умеет и вас научит! Как она протопает, так и вы повторяйте.

Дети повторяют ритмический рисунок хлопками, притопами. Можно взять в руки ложки, палочки, бубны.. если разделить детей по подгруппам и дать разные музыкальные инструменты, то получится оркестр.

«По тропинке».

Цель: Закреплять способы звукоизвлечения на бубнах, маракасах, ложках. Развивать ритмический слух детей.

Ход занятия: Дети с песней двигаются цепочкой на запев, на проигрыш отстукивают ритмический рисунок, который задает педагог.

Текст песни: 1. По тропинке в лес идем, в лес идем, в лес идем.

Ежика в лесу найдем, ежика найдем! (играют на маракасах)

2. По тропинке в лес пойдём, в лес пойдём, в лес пойдём.

Зайчика в лесу найдем, зайчика найдем. (играют на ложках)

3. По тропинке в лес идем, в лес идем, в лес идем.

Мишку мы в лесу найдем, Мишку мы найдем. (играют на бубунах)

«Веселый колокольчик».

Цель: Развивать ритмический слух детей, умение правильно извлекать звук на колокольчике.

Ход игры: Детям раздают по два колокольчика каждому. Педагог поет нечетные фразы со словами, а дети - четные со звукоподражаниями, подыгрывая себе на колокольчиках.

1. Веселый колокольчик – Динь, динь, динь.

Смеется и хохочет – динь, динь, динь.

2. Он пел зимой чуть слышно – динь, динь, динь.

Но снова солнце вышло – динь, динь, динь.

3. И звонкие капли – динь, динь, динь.

В ответ ему запели – динь, динь, динь. (см. нотное приложение)

КТО В ДОМИКЕ ЖИВЕТ?

Программное содержание: Учить детей различать высокие и низкие звуки, узнавать знакомые мелодии.

Ход игры: Педагог знакомит детей со звучанием одной и той же мелодии в разных регистрах (в низком регистре и в высоком), например, «Кошка» Александрова. Когда дети научатся различать высокие и низкие звуки, передающие соответственно образы детеныша и матери, им предлагается поиграть. При этом педагог говорит, что в большом доме на первом этаже живут мамы, на втором (с маленькими окошками) – их детки. Однажды все пошли погулять в лес, а когда вернулись, то перепутали, кто где живет. Поможем всем найти свои комнаты. После этого педагог проигрывает мелодию «Медведь» Левкодимова в разных регистрах и просит детей угадать, кто это: медведица или медвежонок. Если ответ правильный, в окошко вставляется соответствующее изображение, и т.д.

Программное содержание: Развивать музыкальную память, учить детей узнавать знакомые мелодии изобразительного характера, по слуховому и зрительному восприятию соотносить музыкальный и художественный образы. Развивать звуковысотное восприятие музыки – умение различать высокие и низкие звуки.

Игровые правила: Прослушать музыкальный фрагмент, не подсказывать другим.

Игровые действия: Отгадывать мелодию, выбирать соответствующее ей изображение.

Игровая цель: Угадать первым.

МОРЕ.

Программное содержание: Развивать у детей представление об изобразительных возможностях музыки, ее способности отражать явления окружающей природы.

Ход игры: Педагог исполняет пьесу «Море» Н.Римского-Корсакова, дети делятся своими впечатлениями о характере музыки. Педагог обращает внимание на то, что композитор нарисовал яркую картину моря, показывая самые разные его состояния: оно то взволнованное, то бушующее, то успокаивающееся. Один ребенок с помощью карточек показывает изменение характера музыки на протяжении всей пьесы.

Программное содержание: Закреплять умение различать динамические оттенки в музыке: тихо (p), громко (f), не слишком громко (mf), очень громко (ff) и т.д. Через умение соотносить музыкальный и художественный образы, развивать воображение, умение представить картины реальной действительности, переданные с помощью средств музыкальной выразительности.

Игровые правила: Прослушать музыкальный фрагмент, не подсказывать другим.

Игровые действия: Отгадывать мелодию, выбирать соответствующее ей изображение.

Игровая цель: Угадать первым.

ОПРЕДЕЛИ ПО РИТМУ.

Программное содержание: Передавать ритмический рисунок знакомых попевок и узнавать их по изображению ритмического рисунка.

Ход игры: Разучивая с педагогом попевку дети прохлопывают ее ритм, научившись этому они учатся узнавать знакомые попевки по предложенному рисунку.

Рекомендуемые попевки:

«Петушок» рус.н.м. «Мы идем с флажками» Е.Тиличевой рус.н.м.

«Дождик»

Петушок, петушок, Дождик, дождик

Золотой гребешок! Веселей!

Что ты рано встаешь, Капай, капай,

Деткам спать не Не жалеи !

даешь?





Спасибо