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 pearl-like beads and sparkling light effects. At the bottom left, there is a cluster of vibrant flowers, including pink, orange, and yellow daisies, with green leaves and stems. The entire slide is framed by a double-line green border.

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)

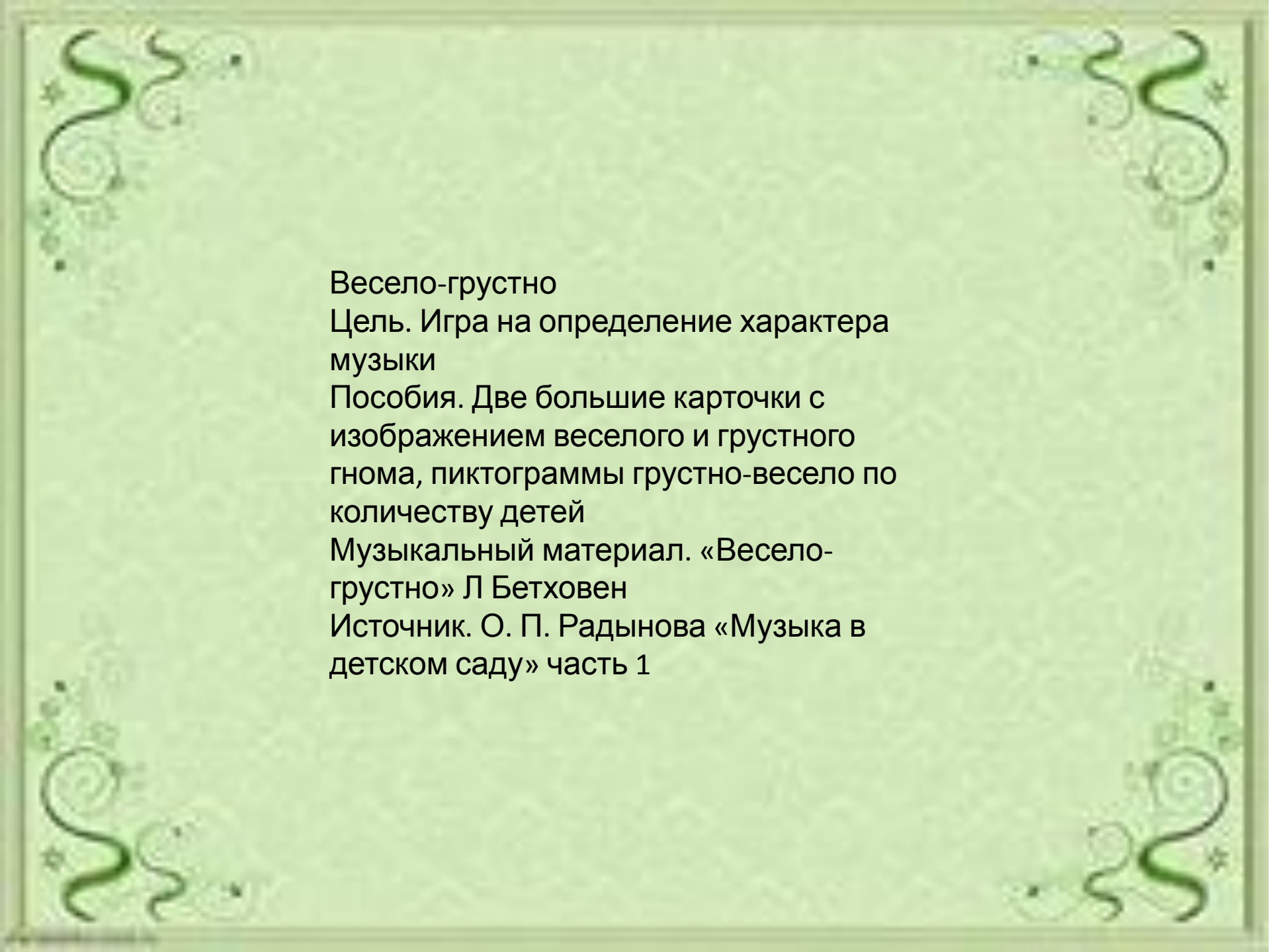
Ноги шлёп, шлёп, шлёп! (топают попеременно ногами)

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