

Методический продукт
Сценарий музыкально-дидактических игр для старшего возраста.

Разработала:

Янкова Л.А., музыкальный руководитель
МБДОУ «Детский сад № 21»

Игра «Раз, два, три, четыре, пять»

Цель: Развивать ритмический слух.

Программное содержание: Развивать слуховую память и творческую активность через ритмический слух.

Игровой материал: музыкально-шумовой инструмент (*музыкальный молоточек, ложки, бубен – любой можно использовать*).

Музыкальное сопровождение: «Раз, два, три, четыре, пять» Т. Новоселовой (*Приложение № 1*).

Игровые правила: Слушать внимательно ритмический рисунок, не мешать друг другу.

Игровая цель: Кто точно из детей повторит ритмический рисунок, тот становится ведущим и ему передается музыкальный инструмент.

Описание игры: Дети стоят по кругу. Под музыкальное сопровождение поют и выполняют танцевальные движения. По окончании песенки, музыкальный руководитель отбивает ритмический рисунок на музыкальном инструменте, дети прохлопывают его (2 раза).

Игра «Найди грибок»

Цель: Развивать у детей динамический слух.

Программное содержание: Развивать музыкальную память по динамическому восприятию музыки, закреплять умение детей в различении динамических оттенков музыки: тихо (p), громко (f), не слишком громко (mf).

Игровой материал: грибок, елочки (3 шт.), корзинки с крышкой (3 шт.). Все это расставляется на игровом поле в любом порядке.

Музыкальное сопровождение: «Найди грибок» муз. Л. Янковой (*Приложение № 2*).

Игровые правила: Водящий ребенок внимательно слушает пение детей («Ау»). Если водящий далеко находится от корзинки с грибом, то дети поют тихо. При приближении к корзинке с грибом, пение детей становится громче.

Игровая цель: найти гриб.

Игровые действия: Отгадать силу звучания музыки, как можно быстрее определить в какой корзинке лежит грибок.

Описание игры: Дети рассматривают игровой материал на игровом поле, затем выбирают водящего, он выходит за дверь или отворачивается от остальных играющих. Дети договариваются, в какую корзинку они спрячут грибок, и зовут водящего. Дети встают в круг, водящий остается за кругом. Под сопровождение песни «Найди грибок», дети двигаются по кругу, водящий двигается в противоположную сторону.

В конце исполнения 2 куплета водящий ищет грибок на словах «Ау» - дети отвечают в той динамике, которая указывает водящему двигаться в том или ином направлении. Если водящий находится далеко от корзинки с грибом, то дети поют тихо, если близко — громко.

Игра проводится с подгруппой детей в свободное от занятий время.

Игра «Ловкий грибник»

Цель: Придать яркую эмоциональную окраску подвижным играм на занятиях и развлечениях.

Задачи:

- учить детей действовать по музыкальному сигналу;
- учить различать музыку разную по характеру;
- выполнять действия в соответствии с музыкой;
- развивать внимание и умение ориентироваться в пространстве;
- развивать ловкость и быстроту движений;
- выполнять действия в соответствии с правилами;
- формировать умения действовать сообща.

Игровой материал: гриб.

Музыкальное сопровождение: фонограмма (Приложение № 3)

Описание игры: Дети стоят в кругу и поют. Ведущий-ребенок идет внутри круга. По окончании песни он останавливается, ставит грибок между двух игроков. По окончании фразы игроки бегут в противоположные стороны навстречу друг другу под подвижную музыку.

Текст песни: На полянке на лесной

Вырос белый гриб большой.

Вкусный и полезный,

И на вид прелестный.

Дети говорят хором:

Эй, грибник, спеши скорей,

Первым взять его сумей!

Игровая цель: Кто первый возьмет грибок, тот и становится ведущим.

Данная игра может использоваться как на прогулке, на физкультурных занятиях, так и на праздниках, и развлечениях.

