

Содержание

Дидактические игры по ИЗО деятельности

2 младшая группа _____ 4

Средняя группа _____ 16

Старшая группа _____ 32

Подготовительная группа _____ 37

Дидактические игры по театрализованной деятельности

2 младшая группа _____ 73

Средняя группа _____ 81

Старшая группа _____ 90

Подготовительная группа _____ 102

Дидактические игры по музыкальной деятельности

2 младшая группа _____ 111

Средняя группа _____ 123

Старшая группа _____ 135

Подготовительная группа _____ 144

Дидактические игры по ИЗО деятельности



2 младшая группа

« Воздушные шарики ».

Цель: формировать у детей представление о цвете; учить детей сопоставлять предметы по цвету, прикладывая друг к другу путем отбора.

Ход игры: на листе бумаги нарисованы цветные нити и отдельно вырезаны цветные кружочки- «шарики».

Воспитатель закрепляет с детьми названия цветов; необходимо

«привязать» воздушные « шарики» к нитям, подобрав их по цвету.

« Назови правильно цвет ».

Цель: обнаружить уровень восприятия и определения цвета предметов.

Ход игры: на листе бумаги изображены предметы разные по цвету. Ребенку нужно ответить на вопрос « Какого цвета (яблоко, звездочка, мячик, машина и т.д.)

«Цветные корзинки»

Цель: игра направлена изучение цветов детьми 2,5-3,5 лет, запоминание названий основных цветов, развитие речевых навыков дошкольников, развитие наблюдательности, памяти.

Ход игры: детям предлагается собрать в корзинки перепутанные предметы, ребенок тянет любую карточку, но положить ее он должен в корзинку того же цвета, при этом громко назвать цвет и предмет который он выбрал.

«Собери пейзаж»

Цель: формировать навыки композиционного мышления, закреплять знания сезонных изменений в природе, закреплять знание понятия «пейзаж», развивать наблюдательность, память.

Ход игры: ребенку предлагается из набора печатных картинок составить пейзаж определенного сезона (зима, весна, осень или зима), ребенок должен подобрать предметы, соответствующие именно этому времени года, и при помощи своих знаний построить правильную композицию

«Матрёшкин сарафан»

Цель: развивать композиционные навыки, закреплять знания детей об основных элементах росписи русской матрешки, закреплять знания о русской национальной одежде.

Ход игры: На картонных листах нарисованы силуэты трех матрешек, дети на выбор одевают каждый свою матрешку.

«Собери капельки в стакан»

Цель: научить разбираться в цветах и их оттенках; учить соотносить предметы по цвету.

Для игры нужно подготовить стаканчики и картинки разноцветных капель.

Педагог обращается к детям:

— Я положу в этот стаканчик капельку синего цвета. Давайте наполним стакан. Добавьте свои капельки такого же цвета.

У каждого ребенка должен быть набор из капелек всех нужных цветов.

«Красиво — некрасиво»

Цель: учить выявлять нарушения в композиции рисунка, его цветовой гамме, формировать эстетический вкус.

Детям предлагаются разные картинки. Они должны определить, в какой цветовой гамме выполнен каждый рисунок, а затем найти и назвать предмет, который разукрашен в неподходящий цвет и нарушает общую композицию.

— Ребята, посмотрите на рисунок. Что вы здесь видите?

— Какой цвет преобладает? Какие цвета похожи на него?

— Какой предмет выделяется по цвету, кажется здесь лишним?

Такую игру можно проводить фронтально или разделить детей на группы.

«Сложи радугу из полосок»

Цель: способствовать закреплению знаний о системе цветов.

Материал: полоски бумаги разных цветов. (как вариант можно использовать палочки Кюизенера)

Ход игры: Одну половинку радуги собирает воспитатель, а другую собирает ребенок. Воспитатель предлагает назвать цвета (красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый).

«Помоги собрать крышки»

Цель: закреплять формы предмета, стимулировать зрительные ощущения, развивать тактильные анализаторы. Закреплять понятие цвета: красный, синий, желтый, зеленый.

Материал: корзинки с разделителями по цветным секторам, разноцветные крышки.

Ход игры: перед ребенком стоит корзинка, разделенная на четыре ячейки красного, синего, зеленого и желтого цветов. Воспитатель достает из мешочка крышку и спрашивает: «Какого цвета крышка? Где домик такого же цвета? Положи туда крышку».

«Найди листик для бабочки»

Цель: различать цвета и понимать названия цвета, учить подбирать предметы одинакового цвета.

Материал: картон, пластиковые листики, бабочки.

Ход игры: дети разбирают листочки и в порядке очередности расселяют бабочек по листочкам, в соответствии с цветовой гаммой. Предлагает детям помочь найти каждой бабочке свой листик для отдыха (с проговариванием названия цвета — для младшего возраста). Игру со временем можно усложнить, предложить, например, для красной бабочки найти зеленый листок и так далее.

«Цветная дорожка»

Цель: развивать образное мышление, художественный вкус, умение правильно называть цвета, умение ориентироваться на плоскости игрового поля.

Материал: крышки разных цветов, картонные ячейки.

Ход игры: Воспитатель показывает детям «волшебные» дорожки разных цветов. Дети могут выкладывать на цветных дорожках крышки соответствующего цвета.

Могут строить башни, цветы, геометрические фигуры, соединяя их друг с другом.

«Собери бусы на нитку»

Цель: Закрепить представления детей: цвет, форма, величина. Закреплять приемы обследования и накладывания.

Материал: геометрические фигуры разного цвета и формы, тонкие шнуры или толстые нитки.

Ход игры: пришедшая в гости белочка приносит в корзиночке дидактический материал. После традиционного стука в дверь, знакомства с гостем, воспитатель обращает внимание детей на то, что лежит в корзиночке. Там разные по форме геометрические фигуры. Педагог определяет порядок нанизывания фигур: вначале круглую, затем квадратную. Далее воспитатель предлагает выбрать из коробочки три разных по форме фигуры и нанизывать их, со словесным сопровождением

«Найди птичке домик»

Цель: формировать представления об основных цветах и о геометрических фигурах, развивать зрительное восприятие, мыслительные операции, ориентировку на плоскости, умение сравнивать свою геометрическую фигуру с другими, большего размера.

Материал: домики из потолочной плитки, обклеенные самоклеющейся пленкой и геометрические фигуры разного цвета.

Ход игры: Воспитатель раскладывает перед ребенком домики и набор геометрических фигур. Затем предлагает: «Рассмотри домики и фигуры с изображением птиц. Фигуры – это жильцы, которые должны поселиться в домиках. Размести «жильцов» в домики». Воспитатель предлагает ребенку разложить фигуры по форме, назвать их цвет. Все фигуры перемешаны, и ребенок отбирает фигуры только нужного цвета и находит домик для птички.

«Сказочные деревья»

Цель: формирование представлений о цвете, о форме, о величине, развитие мелкой моторики рук.

Материал: деревья красного, желтого, зеленого цвета (плоскостное изображение на бумаге). На каждом дереве листочек такого же цвета.

Ход игры: воспитатель предлагает детям определить, какие деревья они видят, какого они цвета и какие листочки должны на них расти. Подобрать листочки такого же цвета как дерево.

«Волшебные прищепки»

Цель: учить детей подбирать прищепки нужного цвета, тактильные ощущения, чередовать прищепки двух цветов, развивать творческие способности.

Материал: обыкновенные прищепки, распечатанные картинки.

Ход игры: Дети учатся прикреплять дереву веточки, солнышку – лучики, свекле ботву и так далее.

«Дорисуй картинку»

Цель: Развивать внимание, зрительное восприятие ребенка.

Материал: Бумага; карандаши

Ход игры: Перед проведением игры совместно с детьми нарисовать предмет без одной важной детали (а именно, лицо без рта, домик без крыши, машинку без колёс и т.д.) На рисунке не должно быть множества мелких деталей. Попросить детей назвать, а затем изобразить недостающий элемент. Чтобы детям было легче справиться с заданием, постоянно задавайте наводящие вопросы. Игра заканчивается:
раскрашиванием картинок;
рассматриванием готовых работ.

«Фигурки»

Цель: Развивать внимание, зрительное восприятие ребенка

Материал: Бумага; карандаши

Ход игры: Перед проведением игры совместно с детьми нарисовать предмет без одной важной детали (а именно, лицо без рта, домик без крыши, машинку без колёс и т.д.) На рисунке не должно быть множества мелких деталей. Попросить детей назвать, а затем изобразить недостающий элемент. Чтобы детям было легче справиться с заданием, постоянно задавайте наводящие

вопросы. Игра заканчивается: раскрашиванием картинок;
рассматриванием готовых работ.

«Собери картину»

Цель: Познакомить детей с видами русских народных игрушек: закреплять знания о выразительных средствах, применяемых в разных промыслах: упражнять в создании целой картины из разрезанных частей.

Материал: Дымковская, филимоновская, городецкая игрушки; матрёшка; поднос; карточки с изображением этих игрушек, разрезанные на две части.

Ход игры: Педагог демонстрирует детям игрушки, называет их, дает потрогать и посмотреть, интересуется, видели ли они такие игрушки. Напоминает, что матрёшки и конь-качалка есть в нашем детском саду. Далее педагог рассказывает, что принёс открытки с изображением этих игрушек, которые тоже хотела им продемонстрировать, но случайно выронила поднос, все рассыпалось и перепуталось. С расстроенным видом говорит, что теперь даже не знает, как быть. Внезапно оживлённо восклицает: «Дети, вы ж теперь знаете, как выглядят игрушки, и сможете мне помочь». Все бегут к столику, где стоит поднос с открытками, и собирают картинки. Педагог изумляется, как здорово у них получилось, хвалит детей и подсказывает наводящими вопросами, если требуется. Игра заканчивается: чтением русских народных потешек; слушанием русских народных детских песен и просмотром к ним клипов.

«Угадай -ка время года»

Цель: Закреплять знания детей о сезонных изменениях природы, о цветовой гамме, соответствующей временам года.

Материал: Картины, присущие осени, лету, зиме, весне; кукла Незнайка

Ход игры: Педагог держит в руках Незнайку и говорит, что он пришел ко мне в гости и поведал, что забыл, какие есть времена года. Он просит, чтоб мы помогли ему вспомнить. Воспитатель спрашивает у детей какое сейчас время года, а как можно узнать то или иное время года. Затем выслушивает ответы, хвалит, если у них возникли затруднения, наводящими вопросами напоминает что характерно для каждого сезона. Незнайка говорит спасибо и уходит, а педагог приглашает детей поиграть в игру « Угадай-ка». Дети располагаются полукругом на паласе, а воспитатель показывает им картины и просит назвать изображенное время года. Игра заканчивается: рисованием любимого времени года; выставкой детских работ в приёмной.

«Необыкновенные рисунки»

Цель: Развивать воображение, фантазию и творческое восприятие ребенка.

Материал: Манная крупа; тарелочки по количеству детей

Ход игры: Воспитатель говорит: « Дети, на завтрак сегодня была манная каша. Она очень вкусная, полезная

и её нужно обязательно кушать. А вы знаете, что манную кашу не только едят, но и при помощи неё создают необычные картины». Педагог приглашает желающих нарисовать такие картины. Дети садятся за стол, и воспитатель показывает, как можно рисовать на манке пальчиками солнце, дождик, круги, травку, причудливые узоры и т.д. Игра заканчивается: фотографированием полученных картин; помощью воспитателю в уборке.

«Создай портрет»

Цель: Познакомить детей с портретом, упражнять в составлении портрета из различных частей лица по своему желанию, учить верно ориентироваться в разных частях лица.

Материал: Несколько нарисованных портретов, разрезанных на три части (волосы, глаза и нос, рот); портреты известных художников для наглядности.

Ход игры: Педагог демонстрирует ребятам портреты и объясняет что такое портрет. Далее предлагает детям стать художниками, но не рисовать портреты, а создавать из разрезанных частей новые лица. Педагог напоминает, что части лица надо правильно располагать: волосы, глаза с носом, затем рот. Воспитатель хвалит детей, поощряет создавать новые портреты, рассказывает, что можно создать очень много разных портретов. Игра заканчивается: рисованием маминого портрета; оформлением готовых портретов в рамочки из цветного картона; выставкой готовых работ.

«Найди цвета, которыми нарисован петушок»

Дети выбирают из предложенных цветных карточек цвета которые есть на петушке

«Собери Гусеничку»

Цель: Развивать чувство цвета.

Материал: Мордочки Гусеницы основных цветов (красный, зелёный, синий, жёлтый), круги различных оттенков основного цвета.

Ход игры: Несколько вариантов игр, для разного возраста. Можно собрать гусеничку из холодных (или тёплых) цветов; или начиная с самого тёмного цвета до самого светлого. Ещё один вариант: среди множества цветов нужно найти и его оттенки.

«Снеговик и Солнышко»

Цель: Развивать чувство цвета. Уточнить с детьми понятия «теплые и холодные цвета»

Материал: Изображение Снеговика и Солнышка, цветные круги в тёплой и холодной цветовой гамме.

Ход игры: Подобрать любимые цвета Снеговика (холодные) и Солнышка (тёплые).

«Попугай художник»

Цель: Уточнить с детьми название цвета; продолжать учить сравнивать и находить одинаковый цвет.

Материал: картинка с изображением попугая, цветные капельки.

Ход игры: Внимательно рассмотрев картину, необходимо найти капли краски одинакового цвета с перьями попугая.

Средняя группа

«Угадай и расскажи»

Цель: Закрепить знания детей о народной игрушке, как об одной из форм народного декоративно-прикладного искусства; узнавать игрушку по изображению, уметь объяснить свой выбор, выделять элементы росписи, её колорит и композицию узора на изделии. Развивать эстетический вкус.

«Городецкие узоры»

Цель: Закреплять умение детей составлять Городецкие узоры, узнавать элементы росписи, запомнить порядок выполнения узора, подбирать самостоятельно цвет и оттенок для него, развивать воображение, умение использовать полученные знания для составления композиции.

«Распиши платок для мамы»

Цель: Закрепить знания детей об искусстве русской шали. Развивать у детей эстетический вкус, учить составлять простейшие узоры из различных декоративных элементов (цветов, листьев, бутонов, веточек и т.д.), умение подбирать цветовую гамму узора.

«Художественные промыслы»

Цель: Закрепить знания детей о народных художественных промыслах; находить нужный промысел среди других и обосновать свой выбор.

«Собери гжельскую розу»

Цель: Закреплять умение детей составлять гжельскую розу способом аппликации по мотивам гжельской росписи, поддерживать интерес к гжельскому промыслу.

«Собери матрёшку»

Цель: Закреплять знания детей о народной игрушке – матрёшке; умение собирать матрёшку из частей по способу мозаики. Выделять элементы украшения. Воспитывать уважение и любовь к народному творчеству.

«Дорисуй узор»

Цель: игра направлена на развитие внимания и памяти детей, развитие чувства симметрии с последующим разрисовыванием.

Ход игры: на листе бумаги нарисовано начало узору. Детям нужно продлить узор дальше и раскрасить.

«Найди друзей среди красок»

Цель: обнаружить уровень знаний детей в выборе краски, которая отвечает цвету предмета; выполнить рисунок в цвете

Ход игры: на листах бумаги нарисованы силуэты предметов. Воспитатель дает задание найти среди предметов « друзей » желтой, зеленой, синей, красной красок. Дети находят предметы, которые отвечают определенному цвету, раскрашивают их.

«Составь натюрморт»

Цель: совершенствовать композиционные навыки, умение создавать композицию на определенную тему (натюрморт), выделять главное, устанавливать связь, располагая изображение в пространстве.

Ход игры: в конверте находятся изображения разных овощей, фруктов, а также разных ваз, тарелок, блюд, корзинок. Детям нужно выбрать предметы и создать свой натюрморт.

«Закончи картинку»

Цель: обнаружить уровень формирования восприятия и определения предмета за его частями, уметь его дорисовать; развивать фантазию, воображение.

Ход игры: на картинках частично нарисованы предметы (зайка, елка.). Нужно узнать предмет, дорисовывать части, которых не хватает, и раскрасить.

«Подготовим стол к празднику»

Цель: развивать умение подбирать оттенки к основным цветам, составлять красивую цветовую гамму.

Ход игры: перед детьми лежат разного цвет (красного, желтого, синего, зелёного) вырезанные бумажные скатерти и по 4 - 5 оттенков предметов бумажной посуды каждого цвета. Задание заключается в том, чтобы подобрать к основному цвету его оттенки. Предметы посуды подбирать так, чтобы цвет гармонировал со скатертью. Настольная игра

«Домино»

Цель: Закрепить знания детей о декоративно-прикладном искусстве – игрушке; умение находить нужную игрушку и обосновать свой выбор. Закрепить знание об изготовлении народной игрушки и особенности каждой. Воспитывать любовь к прекрасному.

«Распиши платок для мамы»

Цель: Закрепить знания детей об искусстве русской шали. Развивать у детей эстетический вкус, учить составлять простейшие узоры из различных декоративных элементов (цветов, листьев, бутонов, веточек и т.д.), умение подбирать цветовую гамму узора.

«Художественные промыслы»

Цель: Закрепить знания детей о народных художественных промыслах; находить нужный промысел среди других и обосновать свой выбор.

«Собери гжельскую розу»

Цель: Закреплять умение детей составлять гжельскую розу способом аппликации по мотивам гжельской росписи, поддерживать интерес к гжельскому промыслу.

«Собери матрёшку»

Цель: Закреплять знания детей о народной игрушке – матрёшке; умение собирать матрёшку из частей по способу мозаики. Выделять элементы украшения. Воспитывать уважение и любовь к народному творчеству.

«Дорисуй узор»

Цель: игра направлена на развитие внимания и памяти детей, развитие чувства симметрии с последующим зарисовыванием.

Ход игры: на листе бумаги нарисовано начало узору. Детям нужно продлить узор дальше и раскрасить.

«Найди среди красок друзей»

Цель: обнаружить уровень знаний детей в выборе краски, которая отвечает цвету предмета; выполнить рисунок в цвете

Ход игры: на листах бумаги нарисованы силуэты предметов. Воспитатель дает задание найти среди предметов «друзей» желтой, зеленой, синей, красной красок. Дети находят предметы, которые отвечают определенному цвету, раскрашивают их.

«Составь натюрморт»

Цель: совершенствовать композиционные навыки, умение создавать композицию на определенную тему (натюрморт), выделять главное, устанавливать связь, располагая изображение в пространстве.

Ход игры: в конверте находятся изображения разных овощей, фруктов, а также разных ваз, тарелок, блюд, корзинок. Детям нужно выбрать предметы и создать свой натюрморт.

«Узнай и дорисуй»

Цель: развивать у детей чувство симметрии; учить точно передавать форму предмета, штриховать. Для игры необходимо сделать карточки, на которых нарисованы только половинки различных предметов: цветов, солнышко, листочек и т.д. Детям предлагается дорисовать недостающую часть предмета, а потом заштриховать рисунок.

« Так или не так».

Цель: учить детей в композиции картины замечать ошибку, нарушение целостного сочетания цветов.

Ход игры: в композиции картины, выполненной например в холодной гамме, вводится яркий цвет (накладывается лоскуток бумаги, которая нарушает целостное сочетание цветов). Дети должны найти ошибку, определить цветовую гамму и объяснить, почему стало некрасиво.

« Закончи картинку».

Цель: обнаружить уровень формирования восприятия и определения предмета за его частями, уметь его дорисовать; развивать фантазию, воображение.

Ход игры: на картинках частично нарисованы предметы (зайка, елка.). Нужно узнать предмет, дорисовывать части, которых не хватает, и раскрасить.

« Составь натюрморт».

Цель: совершенствовать композиционные навыки, умение создавать композицию на определенную тему (натюрморт), выделять главное, устанавливать связь, располагая изображение в пространстве.

Ход игры: в конверте находятся изображения разных овощей, фруктов, а также разных ваз, тарелок, блюд, корзинок. Детям нужно выбрать предметы и создать свой натюрморт.

«Морское дно»

Цель: развитие навыков художественной композиции, развитие речи, логического мышления, памяти.

Очень распространенная игра, которую можно использовать не только на изобразительности, но и в других образовательных областях. Детям демонстрируется морское дно (пустое), и нужно сказать, что все морские жители захотели поиграть с нами в "Прятки", а чтобы их найти нужно отгадать про них загадки. Тот кто угадал, вешает жителя на фон. Получается законченная композиция. Воспитатель мотивирует детей к изобразительной деятельности. (Хорошо использовать со средней и старшей группами). Таким же образом можно изучать с детьми и другие темы сюжетных композиций: «Летний лужок», «Лесные жители», «Осенний урожай», «Натюрморт с чаем» и т.п. Можно пригласить к доске несколько детей и попросить их составить разные композиции из одних и тех же предметов. Данная игра развивает сообразительность, реакцию, композиционное видение.

«Разложи и сосчитай матрешек»

Цель: закреплять знания о русской матрешке, развивать умения отличать этот вид творчества от других, развивать навыки порядкового счета, глазомер, скорость реакции.

Ход игры: На доске висят листочки с нарисованными силуэтами матрешек, вызываются три ребенка и они на скорость должны разложить матрешек по ячейкам и сосчитать их.

«Арифметика цвета»

арифметические примеры на составление
дополнительных цветов из основных

«Составь портрет»

Дети "рисуют" эмоции (радость, страх и т.д.)

«Угадай и расскажи»

Цель: Закрепить знания детей о народной игрушке, как об одной из форм народного декоративно-прикладного искусства; узнавать игрушку по изображению, уметь объяснить свой выбор, выделять элементы росписи, её колорит и композицию узора на изделии. Развивать эстетический вкус.

«Городецкие узоры»

Цель: Закреплять умение детей составлять Городецкие узоры, узнавать элементы росписи, запомнить порядок выполнения узора, подбирать самостоятельно цвет и оттенок для него, развивать воображение, умение использовать полученные знания для составления композиции.

«Распиши платок для мамы»

Цель: Закрепить знания детей об искусстве русской шали. Развивать у детей эстетический вкус, учить составлять простейшие узоры из различных декоративных элементов (цветов, листьев, бутонов, веточек и т.д.), умение подбирать цветовую гамму узора.

«Художественные промыслы»

Цель: Закрепить знания детей о народных художественных промыслах; находить нужный промысел среди других и обосновать свой выбор.

«Собери гжельскую розу»

Цель: Закреплять умение детей составлять гжельскую розу способом аппликации по мотивам гжельской росписи, поддерживать интерес к гжельскому промыслу.

«Собери матрёшку»

Цель: Закреплять знания детей о народной игрушке – матрёшке; умение собирать матрёшку из частей по способу мозаики. Выделять элементы украшения. Воспитывать уважение и любовь к народному творчеству.

«Дорисуй узор»

Цель: игра направлена на развитие внимания и памяти детей, развитие чувства симметрии с последующим разрисовыванием.

Ход игры: на листе бумаги нарисовано начало узору. Детям нужно продлить узор дальше и раскрасить.

«Найди друзей среди красок »

Цель: обнаружить уровень знаний детей в выборе краски, которая отвечает цвету предмета; выполнить рисунок в цвете

Ход игры: на листах бумаги нарисованы силуэты предметов. Воспитатель дает задание найти среди предметов « друзей » желтой, зеленой, синей, красной красок. Дети находят предметы, которые отвечают определенному цвету, раскрашивают их.

«Составь натюрморт»

Цель: совершенствовать композиционные навыки, умение создавать композицию на определенную тему (натюрморт), выделять главное, устанавливать связь, располагая изображение в пространстве.

Ход игры: в конверте находятся изображения разных овощей, фруктов, а также разных ваз, тарелок, блюд, корзиночек. Детям нужно выбрать предметы и создать свой натюрморт.

«Закончи картинку»

Цель: обнаружить уровень формирования восприятия и определения предмета за его частями, уметь его дорисовать; развивать фантазию, воображение.

Ход игры: на картинках частично нарисованы предметы (зайка, елка.). Нужно узнать предмет, дорисовывать части, которых не хватает, и раскрасить.

«Подготовим стол к празднику»

Цель: развивать умение подбирать оттенки к основным цветам, составлять красивую цветовую гамму.

Ход игры: перед детьми лежат разного цвет (красного, желтого, синего, зелёного) вырезанные бумажные скатерти и по 4 - 5 оттенков предметов бумажной посуды каждого цвета. Задание заключается в том, чтобы подобрать к основному цвету его оттенки. Предметы посуды подбирать так, чтобы цвет гармонировал со скатертью.

«Домино»

Цель: Закрепить знания детей о декоративно-прикладном искусстве – игрушке; умение находить нужную игрушку и обосновать свой выбор. Закрепить

знание об изготовлении народной игрушки и особенности каждой. Воспитывать любовь к прекрасному.

«Распиши платок для мамы»

Цель: Закрепить знания детей об искусстве русской шали. Развивать у детей эстетический вкус, учить составлять простейшие узоры из различных декоративных элементов (цветов, листьев, бутонов, веточек и т.д.), умение подбирать цветовую гамму узора.

«Художественные промыслы»

Цель: Закрепить знания детей о народных художественных промыслах; находить нужный промысел среди других и обосновать свой выбор.

«Собери гжельскую розу»

Цель: Закреплять умение детей составлять гжельскую розу способом аппликации по мотивам гжельской росписи, поддерживать интерес к гжельскому промыслу.

«Собери матрёшку»

Цель: Закреплять знания детей о народной игрушке – матрёшке; умение собирать матрёшку из частей по способу мозаики. Выделять элементы украшения. Воспитывать уважение и любовь к народному творчеству.

«Дорисуй узор»

Цель: игра направлена на развитие внимания и памяти детей, развитие чувства симметрии с последующим разрисовыванием.

Ход игры: на листе бумаги нарисовано начало узору. Детям нужно продлить узор дальше и раскрасить.

«Найди среди красок друзей»

Цель: обнаружить уровень знаний детей в выборе краски, которая отвечает цвету предмета; выполнить рисунок в цвете

Ход игры: на листах бумаги нарисованы силуэты предметов. Воспитатель дает задание найти среди предметов «друзей» желтой, зеленой, синей, красной красок. Дети находят предметы, которые отвечают определенному цвету, раскрашивают их.

«Составь натюрморт»

Цель: совершенствовать композиционные навыки, умение создавать композицию на определенную тему (натюрморт), выделять главное, устанавливать связь, располагая изображение в пространстве.

Ход игры: в конверте находятся изображения разных овощей, фруктов, а также разных ваз, тарелок, блюд, корзинок. Детям нужно выбрать предметы и создать свой натюрморт.

«Составь букет для Алёнушки и Снегурочки»

Цель: Уточнить с детьми понятия «теплые и холодные цвета»; продолжать учить составлять картинку, используя при этом теплую и холодную цветовую гамму.

Материал: 2 картинки с изображением Алёнушки и Снегурочки, Цветные круги или цветы в тёплой и холодной цветовой гамме.

Ход игры: Внимательно рассмотрев картины, по сигналу педагога положить рядом с персонажем круги, (цветы) придерживаясь соответствующей цветовой гаммы.

«Волшебная палитра»

Цель: Развивать чувство цвета.

Материал: Гуашь. Палитра.

Ход игры: Педагог предлагает детям поиграть с палитрой и красками. Смешивая краски можно получать различные оттенки цветов. Можно предложить изобразить, как светлеет небо на рассвете, с помощью синей и белой красок. Разбелить синюю краску нужно на палитре, постепенно добавляя белила и последовательно нанося мазки на лист бумаги. Главное – добиться, чтобы оттенки изменялись как можно равномернее. Предложить детям нарисовать, как заходит солнце (от оранжевого к красному цвету), как желтеют листья осенью (от зелёного к жёлтому).

«Веселая палитра»

Цель: Развивать чувство цвета.

Материал: Карточки с предметами. Палитры с оттенками цветов.

Ход игры: Назови каждую картинку и покажи на палитре ее цвет. Подбери все пары: лимонный - лимон...(и т.д.) А теперь попробуй угадать, как можно назвать другие цвета. Найди среди картинок морковку и на палитре подходящий. Как называется этот цвет? (Оранжевый.) Но можно сказать и по-другому - морковный. Покажи на палитре свекольный цвет. Сиреневый. Оливковый. Если трудно, сравнивай с изображениями плодов, цветов. Как бы ты назвал цвет сливы? (Фиолетовый, или иначе - сливовый.) Чем желтый цвет отличается от лимонного? (Лимонный - это оттенок желтого с легкой примесью зеленого.)

«Волшебные картинки»

Цель: Учить детей создавать образы на основе схематического изображения предмета. *Материал:* Лист бумаги с незаконченным изображением. Цветные карандаши.

Ход игры: Дорисуй картинку. Отметить наиболее интересные картинки, когда ребята придумывают что-то своё, непохожее на другие картинки.

«Симметричные предметы»

Цель: Закреплять с детьми представление о симметричных предметах, знакомство с профессией гончара.

Материалы: Шаблоны кувшинов, ваз и горшков, разрезанные по оси симметрии.

Ход игры: У гончара разбились все горшки и вазы, которые он изготовил для продажи на ярмарке. Все осколки перемешались. Надо помочь гончару собрать и «склеить» все его изделия.

«Поможем художнику»

Цель: Развивать творческое воображение.

Материал: Цветные карандаши. Бумага.

Ход игры: Педагог предлагает детям нарисовать необычную машину, на которой можно попасть в волшебную страну. Нарисовать и рассказать о своей машине.

«Составь портрет»

Цель: Закреплять знания о жанре портрета. Развивать чувство пропорции.

Материал: Разнообразные модификации частей лица.

Бумага. Цветные карандаши.

Ход игры: Педагог предлагает детям из разных частей лица составить портрет. Определить настроение и нарисовать портрет.

Старшая группа

« Найди друзей краски ».

Цель: обнаружить уровень знаний детей в выборе краски, которая отвечает цвету предмета; выполнить рисунок в цвете

Ход игры: на листах бумаги нарисованы силуэты предметов. Воспитатель дает задание найти среди предметов « друзей » желтой, зеленой, синей, красной красок. Дети находят предметы, которые отвечают определенному цвету, раскрашивают их.

« Составь натюрморт».

Цель: совершенствовать композиционные навыки, умение создавать композицию на определенную тему (натюрморт), выделять главное, устанавливать связь, располагая изображение в пространстве.

Ход игры: в конверте находятся изображения разных овощей, фруктов, а также разных ваз, тарелок, блюд, корзинок. Детям нужно выбрать предметы и создать свой натюрморт.

« Подготовим стол к празднику ».

Цель: развивать умение подбирать оттенки к основным цветам, составлять красивую цветовую гамму.

Ход игры: перед детьми лежат разного цвета (красного, желтого, синего, зеленого) вырезанные бумажные скатерти и по 4 – 5 оттенков предметов бумажной посуды каждого цвета. Задание заключается в том, чтобы подобрать к основному цвету его оттенки. Предметы посуды подбирать так, чтобы цвет гармонировал со скатертью.

«Составь пейзаж».

Цель: совершенствовать композиционные навыки; умение создавать композицию на определенную тему (пейзаж); выделять главное, устанавливать связь, располагать изображение в пространстве.

Ход игры: в конверте находятся силуэты деревьев, растений, в разные времена года. Детям нужно выбрать деревья или растения и составить из них красивый пейзаж.

«Кони расписные»

Цель: закрепление знаний основных мотивов русских народных росписей («Гжель», «Городец», «Филимоново», «Дымка»), закреплять умения отличать их среди других, правильно называть, развивать чувство колорита.

Ход игры: ребенку, необходимо определить на какой полянке будет пастись каждая из лошадок, и назвать вид прикладного творчества, по мотивам которого они расписаны

«Из чего состоит натюрморт»

Из предложенных карточек дети выбирают те, которые можно взять для рисования натюрморта (или пейзажа)

«Угадай, что получится?»

Цель: Развивать воображение, фантазию, творчество.

Материал: Лист бумаги, карандаши.

Ход игры: Педагог предлагает кому-то первому из детей начать изображать предмет (линию), но не полностью. Следующий ребёнок говорит, что это, может быть, и дорисовывает ещё одну линию. Следующий должен придумать ещё что-нибудь и дорисовать в соответствии со своим замыслом. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих уже не сможет изменить рисунок по-своему. Выигрывает тот, кто внёс последнее изменение.

«Что это может быть?»

Цель: Развивать воображение.

Материал: Гуашь. Палитры.

Ход игры: Педагог предлагает детям нарисовать сладкое, круглое, ароматное, свежее, душистое, солёное, зелёное и т.д. Игру можно повторять неоднократно, используя каждый раз новый материал.

«Симметричные предметы»

Цель: Закреплять с детьми представление о симметричных предметах, знакомство с профессией гончара.

Материалы: Шаблоны кувшинов, ваз и горшков, разрезанные по оси симметрии.

Ход игры: У гончара разбились все горшки и вазы, которые он изготовил для продажи на ярмарке. Все осколки перемешались. Надо помочь гончару собрать и «склеить» все его изделия.

«Придумай сам»

Цель: Развивать воображение, фантазию.

Материал: Бумага. Краски. Палитры. Фломастеры.

Ход игры: Педагог предлагает ребенку представить, что он прилетел на другую планету и нарисовать то, что он мог бы там увидеть. Когда рисунок будет готов, можно предложить ребенку придумать историю.

«Веселый гном»

Цель: Научить детей создавать образы на основе восприятия схематического изображения предмета.

Материал: Картинка с изображением гнома с мешочком в руках и несколько вырезанных из бумаги мешочков разной формы, которые можно накладывать на рисунок и менять в руках у гнома.

Ход игры: Педагог показывает детям картинку и говорит, что в гости к детям пришел гном; он принес подарок, но что дети должны угадать и нарисовать

«Кто нарисует больше предметов овальной формы?»

Цель: Закреплять умение детей быстро находить сходство овалов, расположенных горизонтально, вертикально или по диагонали, с целыми предметами растительного мира или их частями, дорисовывать изображения.

Материал: Карточки с изображениями овалов в разном положении, карандаши цветные и простые, фломастеры, мелки.

Ход игры: Педагог предлагает детям нарисовать овалами не менее 5 изображений растений, раскрасить их соответствующим цветом, комбинируя при этом различный изобразительный материал для полноты сходства с оригиналом.

«Витражи»

Цель: Развивать воображение, чувство цвета и формы.

Материал: Бумага. Фломастеры. Цветные карандаши. Гуашь.

Ход игры: Педагог предлагает детям с закрытыми глазами нарисовать линиями изображение на листе бумаги. Затем рассмотреть получившееся изображение, придумать, на что оно похоже и раскрасить его красками.

Подготовительная группа

« Радуга »

Цель: закрепить знание основных цветов радуги, и учить образовывать радугу последовательными цветами.

Ход игры: дети делятся на группы по количеству цветов радуги. Каждому ребенку цепляется на одежду лента одного из цветов радуги. Воспитатель объясняет, что все они вместе - радуга, а каждый отдельно – капелька воды. Играет резвая музыка дождя - капельки бегают и играют. Музыка изменяется - выходит солнышко - полоски радуги собираются вместе, выстраиваясь за цветами в радугу. В игре принимает участие каждая группа детей по очереди.

«Кони расписные»

Цель: закрепление знаний основных мотивов русских народных росписей («Гжель», «Городец», «Филимоново», «Дымка»), закреплять умения отличать их среди других, правильно называть, развивать чувство колорита.

Ход игры: ребенку, необходимо определить на какой полянке будет пастись каждая из лошадок, и назвать вид прикладного творчества, по мотивам которого они расписаны

«Волшебный пейзаж»

Одна из наиболее сложных тем это конечно изучение перспективы в пейзаже - далекие предметы кажутся

меньше, ближние больше. Для этого тоже удобнее использовать игру.

Цель: учить детей видеть и передавать в рисунках свойства пространственной перспективы, развивать глазомер, память, композиционные навыки.

Ход игры: Ребенку необходимо расставить в кармашки деревья и домики по размеру, в соответствии с их перспективной удаленностью.

«Подбери слово»

Цель: развивать умение подбирать нужные слова к картине

Материал: репродукция какой-либо картины.

Ход игры: Часто бывает, что картина очень нравится, а рассказать о ней трудно, трудно подобрать нужные слова. Воспитатель называет 2-3 слова, а дети выбирают из них одно, наиболее подходящее к этой картине, и объясняют свой выбор.

Например, картина И.Машкова «Снедь московская. Хлебы»

Звучная – звонкая – тихая

Звучная. Здесь очень яркие, звучные краски. Их голос не звонкий, хоть и громкий. Скорее он густой, как аромат всех этих хлебов.

Просторная – тесная

Тесная. Здесь изображено так много предметов.

Конечно, им тесно.

Радостная – унылая

Радостная. Здесь изобилие! И вся эта снедь такая красивая, нарядная, будто на празднике, будто хвастаются булки и хлебы друг перед другом, кто из них лучше.

Лёгкая – тяжёлая

Тяжёлая. Здесь очень много всего. Хлебы большие, тяжёлые. А вокруг – пышные булочки, пирожки. Всё вместе выглядит, как что-то плотное, тяжёлое. Как только стол выдерживает?

«Найди картины, написанные теплыми и холодными красками»

Цель: закрепить представления детей о тёплой и холодной цветовой гамме.

Материал: репродукции натюрмортов, написанные в тёплой и холодной гамме.

Ход игры: Найти картины, написанные только в тёплой гамме (или в холодной) или разобрать по группам картины, написанные в тёплой и холодной гамме.

«Подбери краски, которые использовал художник в своей картине»

Цель: в процессе игры развивать внимание и интерес детей к различным цветам и оттенкам, чувство радости при восприятии красоты природы.

Материал: картинки с изображением пейзажа, цветные полоски.

Ход игры: каждый играющий получает картинку с изображением пейзажа. Прикладывая цветные полоски к изображению, ребёнок отбирает те цвета, которые есть в его картинке.

«Узнай натюрморт по модели»

Цель: закрепить представления детей о композиции, учить детей выделять форму предметов.

Материал: репродукции картин с натюрмортом, модели (схемы) натюрмортов.

Ход игры: детям предлагается к натюрмарту подобрать подходящую схему.

«Определи и найди жанр портрета(натюрморта, пейзажа)»

Цель: уточнить представления детей о разных жанрах живописи: пейзаж, портрет, натюрморт.

Материал: репродукции картин.

Ход игры:

1 вариант. Педагог предлагает посмотреть внимательно на картины и положить в центр стола картины, изображающие только натюрморт (или только портрет, пейзаж), другие отложить в сторону.

2 вариант. У каждого ребёнка репродукция какой-либо картины, у кого изображён пейзаж, у кого портрет или натюрморт. Воспитатель загадывает загадки, а дети должны показать отгадки, используя репродукции картин.

Если видишь, на картине

Нарисована река,

Или ель и белый иней,

Или сад и облака,

Или снежная равнина,

Или поле и шалаш,

Обязательно картина

Называется ... (пейзаж)

Если видишь на картине

Чашку кофе на столе,

Или морс в большом графине,

Или розу в хрустале,

Или бронзовую вазу,

Или грушу, или торт,

Или все предметы сразу,

Знай, что это ... (натюрморт)

Если видишь, что с картины

Смотрит кто-нибудь на нас –
Или принц в плаще старинном,
Или в робе верхолаз,
Лётчик, или балерина,
Или Колька, твой сосед,
Обязательно картина
Называется ... (портрет).

«Соотнеси слово и настроение картины»

Цель: вызвать у детей эмоциональное отношение к картине

Материал: репродукции картин.

Ход игры: воспитатель показывает репродукции картин, а дети должны угадать их настроение или педагог называет слово, обозначающее настроение, а дети поднимают репродукцию картины, в которой выражено данное настроение.

«Выставка картин»

Цель: учить распознавать детей жанры живописи: пейзаж, портрет, натюрморт, составлять рассказ по картине.

Материал: репродукции картин.

Ход игры: воспитатель поручает двум ребятам из репродукций, отличающихся по содержанию и жанру, оформить выставку. Пока они работают, остальные дети выступают в качестве экскурсоводов – придумывают рассказ по следующему плану:

- Почему эти произведения размещены таким образом? (У них общая тема; они одного жанра - пейзаж, портрет или натюрморт)

- Какое произведение понравилось и почему? Какие средства художественной выразительности использовал автор? (Цвет, композиция, передача настроения)

Значок «Лучший оформитель» получает тот, кто удачнее расположил картины, подобрал их по темам, жанру,

цветовому сочетанию. Значок «Лучший экскурсовод» получает дошкольник, составивший наиболее интересный и последовательный рассказ о картине (согласно предложенному плану), а также верно ответивший на вопросы детей.

Значок «Лучший зритель» получает тот, кто задал самый интересный вопрос.

Ребёнок, получивший значок «Лучший оформитель», имеет право выбрать двух первых экскурсоводов из группы детей. После прослушивания их рассказов дети определяют лучшего, вручают ему значок «Лучший экскурсовод», и он выбирает следующую пару экскурсоводов из числа ребят, задавшие интересные вопросы.

«Художественный салон»

Цель: учить детей составлять рассказ по картине, выделять средства художественной выразительности.

Материал: репродукции картин.

Ход игры: дети рассматривают выставленные в «художественном салоне» репродукции картин, желающие «покупают» понравившиеся.

Картина «продаётся» в том случае, если ребёнок сумел рассказать, как называется произведение, для чего он хочет его приобрести (в подарок маме, на день рождения друга, для украшения комнаты и т.д.), а также ответил на вопросы: «О чём рассказывает художественное произведение?», «Какое в нём передано настроение?», «При помощи каких средств художник показал в картине главное?», «Почему картина понравилась?»

Приобретший наибольшее количество произведений искусства имеет право оформить выставку (в изобразительном уголке) и получает роль продавца салона. Так в ходе игры меняются и продавцы, и покупатели.

«Составь натюрморт»

Цель: закрепить знания о жанре натюрморта, научить составлять композицию по собственному замыслу, по заданному сюжету (праздничный, с фруктами и цветами, с посудой и овощами и т.д.)

Материал: разнообразные картинки с изображением цветов, посуды, овощей, фруктов, ягод, грибов или реальные предметы (посуда, ткани, цветы, муляжи фруктов, овощей, декоративные предметы)

Ход игры: воспитатель предлагает детям составить композицию из предложенных картинок, или составить композицию на столе из реальных предметов, используя для фона различные ткани.

«Найди ошибку»

Цель: учить детей слушать и смотреть внимательно, обнаруживать и исправлять ошибки.

Материал: репродукции картины.

Ход игры: педагог в искусствоведческом рассказе описывает содержание произведения и средства выразительности, использованные художником, объясняет, какое настроение хотел передать в своём произведении художник, но при этом умышленно допускает ошибку в описании картины. Перед началом игры детям даётся установка – смотреть и слушать внимательно, так как в рассказе будет допущена ошибка.

Правила. Слушать и смотреть внимательно, обнаружить и исправить ошибки. Выигравшим считается тот, кто установил большее число ошибок и верно их исправил. Он же получает право быть ведущим в игре – составлять искусствоведческий рассказ по другому произведению.

Примерный искусствоведческий рассказ воспитателя (с умышленно допущенными ошибками) по картине «Сенокос» А.А. Пластова:

« Перед вами репродукция картины А.А. Пластова «Лето» (ошибка в названии). Она рассказывает о том, как в знойный, ясный день на луг, покрытый зелёной, изумрудной травой (отсутствует описание цветов), вышли косари – старики и женщины (отсутствует в описании образ подростка). Самое главное и красивое в этой картине – белоствольные берёзы, они написаны в центре картины (ошибочное описание композиционного центра). В произведении передан покой и тихая радость. Для этого художник использует яркие, сочные краски: жёлтую, зелёную, синюю, красную».

«Живая картина»

Цель: развивать у детей эмпатию, наделяя объекты человеческими чувствами, мыслями, характерами.

Материал: репродукция картины.

Ход игры: дети делятся на группы. Каждая группа получает репродукцию картины какого-либо художника. Дети должны от лица тех, кто изображён на картине (дороги, деревьев, неба и т.д.) рассказать о своих красках и своём настроении, не называя его. Задача всех остальных отгадать, что изображено на той или иной картине, и её название.

«Живой натюрморт»

Цель: упражнять детей в умении перевоплощаться.

Материал: репродукции картин.

Ход игры: воспитатель предлагает детям несколько репродукций натюрмортов. Дети делятся на группы. Каждая группа выбирает какой-либо один натюрморт и изображает его мимикой и жестами. Предупредив, что

они могут поменяться одеждой; взять что-либо в руки, чтобы иметь больше сходства с изображаемыми предметами. Остальные угадывают, какой натюрморт изображает та или иная картина

«Волшебные цвета»

Цель: в процессе игры развивать внимание и интерес детей к различным цветам и оттенкам, чувство радости при восприятии красоты природы.

Материал: карточки с разными цветами.

Ход игры: раздать детям карточки с квадратиками разных цветов. Затем педагог говорит слово, например: берёза. Те из детей, которые имеют чёрные, белые и зелёные квадратики, поднимают их кверху.

Затем педагог говорит следующее слово, например: радуга, и квадратики поднимают те дети, цвета которых соответствуют цветам радуги. Задача детей – как можно быстрее реагировать на слова, произнесённые педагогом.

«Угадай картину»

Цель: учить детей находить по словесному описанию картину.

Материал: репродукция картины.

Ход игры:

1 вариант. Педагог описывает картину какого-либо художника, не называя её

и не рассказывая, какие цвета использовал художник.

Например: «В комнате за столом сидит девочка. У неё мечтательное лицо. На столе фрукты. За окном летний день». Дети рассказывают, какими красками и оттенками изображено всё, о чём рассказал воспитатель. Затем воспитатель показывает репродукцию картины детям.

Побеждает тот, ответ которого наиболее близок к истине.

2 вариант. Под музыку воспитатель подробно описывает какой-либо пейзаж. Затем он показывает детям розовой реке,

Присело солнце за притихший лес ...

День погрузил немножко и исчез.

Ночь. Звёзд полно – репродукции картин разных пейзажей, среди которых находится и тот, который он описывал.

Дети должны узнать пейзаж по описанию и объяснить свой выбор.

«Смотри внимательно»

Цель: побуждать детей к выделению и называнию объектов на картине, активизировать внимание детей, учить детей составлять диалоги.

Материал: репродукция картины.

Ход игры: В течение десяти секунд воспитатель показывает детям натюрморт, а потом просит описать его по памяти. Затем дети вместе с воспитателем рассматривают опять этот же натюрморт. После этого педагог включает музыку и просит детей представить, что они берут в руки те или иные предметы, изображённые на натюрморте, разговаривают с ними.

«Из чего состоит пейзаж»

Цель: закрепить знания о жанре пейзажа, его отличительных и составных особенностях и частях.

Материал: разнообразные картинки с изображением элементов живой и неживой природы, предметные и т.д.

Ход игры: воспитатель предлагает детям разнообразные картинки. Дети должны отобрать только те картинки, на которых изображены элементы, присущие жанру пейзажа, обосновывая свой выбор.

«Найди недостаток в портрете»

Цель: Закрепить знания о составных частях лица: лоб, волосы, брови, веки, ресницы, глаза, зрачок, нос, ноздри, щёки, скулы, рот, губы, подбородок, уши.

Материал: 10 карточек с изображением одного лица с разными недостатками.

Ход игры: воспитатель предлагает детям рассмотреть картинку и определить в рисунке недостающие части лица и рассказать, какую функцию они выполняют.

«Собери пейзаж»

Цель: Закрепить знания о составных элементах пейзажа, о признаках времён года, учить составлять композицию по собственному замыслу, по заданному сюжету (осенний, летний, весенний, зимний).

Материал: Цветные изображения деревьев, цветов, трав, грибов и т.д., отражающие сезонные изменения в природе.

Ход игры: детям нужно с помощью цветных изображений составить пейзаж по собственному замыслу или по заданному воспитателем сюжету.

«Части суток»

Цель: Определить, к какой части суток (утро, день, вечер, ночь) относятся предложенные пейзажи, выбрать цветную карточку, с которым ассоциируется та или иная часть суток.

Материал: Репродукции картин с пейзажами, которые ярко выражают части суток.

Ход игры: создать игровые ситуации с игрушками, отражающие их поведение в различное время суток. Рассмотреть различные репродукции картин, определив, какое время суток изобразил художник. Обосновать свой выбор коротким описательным рассказом, подчеркнуть значение цвета в произведении.

Можно использовать в игре художественные тексты о частях суток:

Утро. Весенний лес хранит в секрете,
Что он увидел на рассвете,
Как ландыш держит на весу
В стеклянных чашечках росу.
День. День работал целый день –
Передал много дел;
И жалел под вечер,
Что заняться нечем.
Вечер. Постукивает поезд вдалеке,
Плеснула рыба в и в небе, и в воде.
На земле – ни огонька нигде.
Звери и букашки спать легли.
Тишина от неба до земли.

«Перспектива»

Цель: дать детям знания о перспективе, линии горизонта, удалённости и приближении предметов переднем и заднем плане картины.

Материал: картинная плоскость с изображением неба и земли и чёткой линией горизонта. Силуэты деревьев, домов, облаков, гор разной величины (маленькие, средние, большие)

Ход игры: детям предлагается разложить силуэты на картинной плоскости с учётом перспективы.

«Из чего состоит натюрморт»

Цель: Закрепить знания о жанре натюрморта, особенностях изображения, составных элементах. Закрепить знания о предметном мире, его назначении и классификации.

Материал: разнообразные картинки с изображением предметов, цветов, ягод, грибов, животных, природы, одежды и т.д.

Ход игры: среди разнообразных картинок детям нужно отобрать только те, на которых изображены элементы, присущие только жанру натюрморта.

«Узнай по профилю»

Цель: определить персонажей по силуэтному профилю. Назвать те признаки, по которым узнали и определили персонаж.

Материал: силуэты профилей персонажей различных сказок.

Ход игры: воспитатель показывает детям портрет сказочного персонажа, дети по определённым признакам пытаются узнать, кто на нем изображён.

«Семейный портрет»

Цель: закрепить знания детей о половых и возрастных особенностях людей.

Материал: 6 портретов, разрезанных на 4 части (лоб, глаза, нос, губы и подбородок), отдельно парики и накладные детали (усы, бороды, очки).

Ход игры: из разрезанных частей составит портреты: мамы, папы, бабушки, дедушки, сестрёнки и братишки. И назвать отличительные признаки мужского и женского лица, молодого и пожилого.

«Составь портрет»

Цель: закрепить знания о жанре портрета. Учить правильно ориентироваться в местонахождении разных частей лица по цвету и форме.

Материал: разнообразные модификации частей лица по цвету и форме.

Ход игры: детям предлагается из разных частей лица составить портрет мальчика или девочки.

Можно использовать в игре загадки:

Между двух светил Не сеют, не сажают,

Я в середине один. Сами вырастают.

(Нос) (Волосы)

Красные двери в пещере моей, Один говорит, двое глядят,

Белые звери сидят у дверей. Двое слушают.

И мясо, и хлеб – всю добычу мою – (Язык, глаза, уши)

Я с радостью белым зверям отдаю.

(Губы, зубы) Живёт мой братец за горой,

Не может встретиться со мной.

(Глаза)

«Времена года»

Цель: закрепить знания детей о сезонных изменениях природы, о цветовой гамме, присущей тому или иному времени года.

Материал: Репродукции картин с пейзажами, аудиозапись П.И.Чайковский «Времена года»

Ход игры: на стене развешены разные репродукции картин, воспитатель предлагает детям отобрать те из них, в которых рассказывается об одном времени года.

Можно использовать в игре аудиозапись П.И.Чайковского «Времена года»

художественные тексты о временах года:

Четверо художников, столько же картин.

Белой краской выкрасил всё подряд один.

Лес и поле белые, белые луга.

У осин заснеженных ветки, как рога ...

У второго – синие небо и ручьи.

В синих лужах плещутся стайкой воробьи.

На снегу прозрачные льдинки-кружева.

Первые проталинки, первая трава.

На картине третьего красок и не счесть:

Жёлтая, зелёная, голубая есть ...

Лес и поле в зелени, синяя река,
Белые, пушистые в небе облака.
А четвёртый золотом расписал сады,
Нивы урожайные, спелые плоды...
Всюду бусы-ягоды зреют по лесам.
Кто же те художники? Догадайся сам!
Унылая пора! Очей очарованье!
Приятна мне твоя прощальная краса –
Люблю я пышное природы увяданье,
В багрец и золото одетые леса ... (А.С.Пушкин)
Белый снег, пушистый,
В воздухе кружится,
И на землю тихо
Падает, ложится.
И под утро снегом
Поле забелело,
Точно пеленою
Все его одело.
Тёмный лес, что шапкой,
Принакрылся чудной
И заснул под нею
Крепко, непробудно ...
Божьи дни коротки,
Солнце светит мало,
Вот пришли морозы и зима настала. (И.Суриков «Зима»)

«Похоже- непохоже»

Цель: учить детей сравнивать картины.

Материал: репродукции картин.

Ход игры: взрослый или ребёнок выбирает две картины.
Ребята по очереди называют замеченные сходства и различия.

Вначале сравнивают по контрасту – настроению, цвету, композиции, выделяя лишь один признак. Когда дети

научатся определять один контрастный признак, при сравнении двух картин они могут назвать различные отличительные признаки – по цвету, расположению, освещённости, динамике.

«Подзорная труба»

Цель: учить дошкольников выделять объекты, изображённые на картине.

Материал: репродукция картины, альбомный лист.

Ход игры: детям предлагается картина для рассматривания и альбомный лист для имитации подзорной трубы. Дети должны навести глазок подзорной трубы на один объект, назвать и описать его.

«Волшебный гость»

Цель: учить детей устанавливать взаимосвязи между объектами на картине.

Материал: репродукция картины.

Ход игры: в гости к детям приходит волшебник Объединения и объединяет два выбранных наугад объекта. Детям предлагается объяснить, почему он это сделал, как эти объекты могут быть связаны между собой.

«Да- нет»

Цель: учить детей пространственной ориентировке, активизировать в речи слова, обозначающие пространственные ориентировки.

Материал: репродукция картины.

Ход игры: ведущий загадывает объект на картине, дети с помощью вопросов устанавливают его местонахождение. Найденный объект «оживает» и находит себе место на сцене (трёхмерное пространство).

Задача ребёнка: описать местоположение объекта на картине, а затем на сцене.

«Кто о чем говорит?»

Цель: учить детей составлять диалоги от лица объектов картины.

Материал: репродукция картины.

Ход игры: воспитатель предлагает выбрать объекты и представить, о чём они могли говорить или думать. Затем дети составляют диалоги от лица объектов на тему «Кто, о чём говорит?»

«К нам пришел волшебник «Я ощущаю запах»

Цель: учить представлять возможные запахи и передавать свои представления в рассказе.

Материал: репродукция картины.

Ход игры: воспитатель предлагает «войти» в картину и представить, какие запахи там можно ощутить, обозначить их словами. Предложить детям составить рассказ на тему «Я чувствую запахи».

«К нам пришел волшебник «Я ощущаю лицом и руками»

Цель: учить детей представлять возможные ощущения от предполагаемого соприкосновения с различными объектами, передавать их в речи

Материал: репродукция картины.

Ход игры: дети сосредоточены на объектах картины, им предлагается найти и описать предполагаемые ощущения от соприкосновения с объектами.

Предложить детям составить рассказ на тему: «Я ощущаю лицом и руками»

«К нам пришел волшебник «Я пробую на вкус»»

Цель: учить детей разделять объекты на съедобные – несъедобные для человека и живых существ, изображённых на картине, побуждать передавать в речи вкусовые характеристики объектов.

Материал: репродукция картины.

Ход игры: дети сосредоточены на объектах картины, анализируют их, распределяя их на съедобные и несъедобные для человека и других живых существ. Вспоминают или предполагают то или иное вкусовое ощущение.

«К нам пришел волшебник «Я слушаю»»

Цель: учить детей описывать объекты, изображённые на картине, с помощью органов чувств.

Материал: репродукция картины.

Ход игры: воспитатель предлагает «войти» в картину и предлагает прислушаться внимательнее, какие звуки там можно услышать, обозначить их словами. Предложить детям составить рассказ на тему «Я слышу».

«Что было, что будет?»»

Цель: учить детей представлять прошлое и будущее объекта и составлять связный рассказ об этом.

Материал: репродукция картины.

Ход игры: ведущий выбирает объект, предлагает играющим прокатиться на Машине Времени и рассказать о том, что было с ним в прошлом и что, возможно, будет в будущем.

«Ищу друзей»»

Цель: учить детей устанавливать взаимосвязи между объектами на картине.

Материал: репродукция картины.

Ход игры: детям на картине нужно найти объекты, которые между собой связаны по взаимному расположению.

«Кто-то теряет, кто-то находит, и что из этого выходит»

Цель: учить детей устанавливать взаимосвязи между объектами на картине, объяснять причинно-следственные отношения сложного характера, которые возникают при взаимодействии между двумя объектами.

Материал: репродукция картины.

Ход игры: детям предлагается объединить на картине два объекта. Затем рассказать почему, он их объединил. И в конце сделать вывод.

«Объясни, почему так названа картина»

Цель: развивать мыслительные действия детей, ведущие к объяснению смысла изображённого на картине.

Материал: репродукция картины.

Ход игры: воспитателем готовятся листочки бумаги, на которых написаны пословицы и поговорки разной тематики. Вводится правило: выдерни записку, прочитай текст (читает воспитатель или умеющие читать дети), объясни, почему так названа картина.

«Найди самое удачное название картины»

Цель: учить подбирать название картины, точно отражающее её смысл, с помощью пословиц и поговорок, подвести детей к пониманию того, что содержание картины может иметь не один смысл.

Материал: репродукция картины.

Ход игры: детям предлагается вспомнить несколько пословиц и поговорок, выбрать одну - две самых подходящих к содержанию картины, объяснить свой выбор.

Особое внимание уделяется логическим связям в тексте

Мозаика «Собери картину»

Цель: собрать картину из разрезанных частей, учить детей рассматривать детали картины.

Материал: репродукции картин и эти же картины, разрезанные на части.

Ход игры: собрать картину из разрезанных частей по образцу (или без него).

«Пришел в гости волшебник...»

Цель: учить детей преобразовывать содержание картины с помощью типовых приёмов фантазирования.

Материал: репродукция картины.

Ход игры: в гости к детям приходит волшебник ...

Приглашаются волшебники:

- Увеличения – Уменьшения (ребёнок выбирает объект и его свойства и производит их фантастическое преобразование);
- Деления – Объединения (выбранный объект дробится на части и перепутывается по структуре либо меняется своими частями с другими объектами).
- Оживления – Окаменения (выбранный объект либо его часть становятся подвижными или, наоборот, лишаются возможности перемещаться в пространстве);
- Всёмому – Могутолько (объект наделяется неограниченными возможностями либо ограничивается в своих свойствах);
- Наоборот (у объекта выявляется какое-либо свойство и меняется на противоположное);

- Времени (этот волшебник многофункционален и предполагает преобразование временных процессов: Ускорения/Замедления, Обратного Времени, Перепутывания Времени, Остановки Времени, Машина Времени, Зеркало Времени)

Когда объявляется фантастическое преобразование, то выбирается сначала объект или его часть, потом приглашается волшебник, производится преобразование, а затем объект с необычным свойством описывается по следующему алгоритму:

1. Что происходит с этим объектом?
2. Какие ощущения он испытывает?
3. Как он теперь воспринимает окружающий мир?
4. Как окружающий мир относится к преобразованному объекту?
5. Каковы положительные и отрицательные последствия преобразований?
6. Какие проблемы возникают у объекта с окружающим миром?
7. Как фантастический объект может помочь решить проблемы окружающих объектов?
8. Как окружение может согласоваться с измененным объектом?
9. Предложить детям составить рассказ по результатам обсуждения.

«Измени и посмотри»

Цель: показать детям, как меняется содержание картины, чувства, настроение, выраженные в ней в зависимости от изменения колорита (цветового сочетания) в картине.

Материал: репродукция картины (натюрморт).

Ход игры: При рассматривании натюрморта воспитатель изменяет цветовое сочетание предметов путём наложения цветowych пластин идентичной с ними формой. Дети

отмечают наиболее красивое сочетание цвета и объясняют, какие чувства возникают от различного сочетания красок в натюрморте.

«Волшебное окошечко»

Цель: учить детей сосредотачивать своё внимание на выразительности одной части портрета (жанровой картины), что усиливает восприятие ребёнка и помогает ему установить взаимосвязь между частью и целым в картине.

Материал: репродукция картины.

Ход игры: картина закрывается листом бумаги с окошечками, которые открываются на нужных воспитателю частях картины. Таким образом воспитатель поочерёдно открывает части картины и рассматривает их вместе с детьми.

«Подбери узор»

Игры по декоративно-прикладному искусству. Выбирают элементы городецкой росписи (здесь есть и не городецкие элементы) и раскладывают узор на доске.

«Чудесный лес»

Цель: Научить детей создавать в воображении ситуации на основе их схематического изображения.

Материал: Листы бумаги, на которых нарисовано несколько деревьев и в разных местах расположены неоконченные, неоформленные изображения. Цветные карандаши.

Ход игры: Педагог раздает детям листы бумаги и предлагает нарисовать лес, полный чудес, а затем придумать и рассказать про него историю.

«Угадай, что получится?»

Цель: Развивать воображение, фантазию, творчество.

Материал: Лист бумаги, карандаши.

Ход игры: Педагог предлагает кому-то первому из детей начать изображать предмет (линию), но не полностью. Следующий ребёнок говорит, что это, может быть, и дорисовывает ещё одну линию. Следующий должен придумать ещё что-нибудь и дорисовать в соответствии со своим замыслом. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих уже не сможет изменить рисунок по-своему. Выигрывает тот, кто внёс последнее изменение.

«Чего на свете не бывает?»

Цель: Развивать творческое воображение.

Материал: Цветные карандаши. Бумага.

Ход игры: Педагог предлагает ребёнку нарисовать то, чего на свете не бывает. Затем просит рассказать, что он нарисовал и обсудить рисунок: действительно ли то, что на нём изображено, не встречается в жизни

«Что это может быть?»

Цель: Развивать воображение.

Материал: Гуашь. Палитры.

Ход игры: Педагог предлагает детям нарисовать сладкое, круглое, ароматное, свежее, душистое, солёное, зелёное и т.д. Игру можно повторять неоднократно, используя каждый раз новый материал.

«Расскажи об их настроении»

Цель: Развивать восприятие, внимание, воображение.

Материал: Иллюстрации с изображением лиц людей, выражающих различные эмоциональные состояния. Бумага. Цветные карандаши.

Ход игры: Педагог предлагает посмотреть на картинку, изображающую лицо человека и рассказать о его настроении. Предложить детям нарисовать лицо – загадку. Игру можно повторять с разным материалом.

«Придумай сам»

Цель: Развивать воображение, фантазию.

Материал: Бумага. Краски. Палитры. Фломастеры.

Ход игры: Педагог предлагает ребенку представить, что он прилетел на другую планету и нарисовать то, что он мог бы там увидеть. Когда рисунок будет готов, можно предложить ребенку придумать историю.

«Разрезные картинки»

Цель: Закрепить знания о выразительных средствах, применяемых в дымковской росписи, упражнять в составлении целой картинки, развивать внимание, сосредоточенность, стремление к достижению результата, наблюдательность, творчество, вызвать интерес к предметам декоративного искусства.

Материал: Два одинаковых плоскостных изображения различных предметов, одно из которых разрезано на части (можно подготовить варианты разрезных изделий, поделив их на четыре-восемь частей различной геометрической формы) .

Ход игры: Быстро составить из отдельных частей изделие в соответствии с образцом. В игре может принять участие один ребенок или группа. Воспитатель показывает образцы, дает возможность внимательно их рассмотреть. По сигналу взрослого играющие собирают из частей изображение какого-либо изделия.

Выигрывает тот, кто первым справится с заданием.

«Цветные капельки»

Цель: учить детей выделять и называть цвета, входящие в цветовую гамму народной росписи.

Материал: Хохломская посуда, гжельская посуда, дымковские игрушки, городецкие доски.

Ход игры: перед детьми выставлены гжельские, городецкие и хохломские изделия, затем педагог называет промыслы и просит детей внимательно рассмотреть изделия. Педагог поочерёдно называет различные цвета. Дети должны определить, какие цвета входят в гжельскую, городецкую и хохломскую роспись. Побеждает тот, кто получит больше фишек (фишка даётся за правильный ответ) .

«Третий лишний»

Цель: учить детей выделять из трёх игрушек одну лишнюю, принадлежащую к другому промыслу.

Ход игры: детям предлагается поочерёдно несколько вариантов сочетания игрушек: две дымковские игрушки и одна хохломская ложка ; две городецкие доски и одна дымковская игрушка; две дымковские игрушки и одна гжельская тарелка. Ребёнок должен сказать, какие два предмета принадлежат одному промыслу, а какой предмет лишний. Попросите ребёнка прокомментировать свой ответ. Спросите, как называются эти игрушки. В случае затруднения педагог называет народные игрушки — дымковская. Гжельская и городецкая.

«Укрась фартук»

Цель: Учить составлять декоративные композиции - располагать элементы, подбирая их по цвету, на силуэтах фартука стиле дымковского промысла,

развивать чувство симметрии, ритма, наблюдательность, творчество.

Материал: Плоскостные изображения фартуков; элементы росписи, вырезанные по контуру; образцы украшенных узором силуэтов.

Игровые правила: Составить на выбранном силуэте из отдельных элементов узор в соответствии с правилами и традициями данной росписи (принцип передвижной аппликации) .

Ход игры: В игре может принять участие один ребенок или группа. Силуэты предметов, которые следует украсить, играющие выбирают по желанию. Выбрав нужное количество элементов, составляют узор. Работу игрок может выполнять, копируя узор образцов или придумывая свою композицию.

«Дымковская мозаика»

Цель: Уточнить и закрепить представление об элементах дымковской росписи, развивать память, композиционные умения. Воспитывать желание создавать оригинальные дымковские игрушки.

Материал: плоскостные изображения различных дымковских игрушек, набор мелких плоскостных элементов дымковских узоров.

Ход игры : Предложить детям создать свою собственную дымковскую игрушку.

«Реставратор»

Цель: закрепление знаний элементов дымковской росписи.

Ход игры: воспитатель предлагает детям восстановить «разбившуюся» игрушку. Задача каждого реставратора определить, какой фрагмент росписи утрачен, и нарисовать его.

«Угадай -ка »

Цель: закреплять представления об особенностях народного промысла.

Ход игры: воспитатель предлагает поиграть в «угадай – ку ». Дети должны выбрать из предложенных предметов, среди которых много изделий разных промыслов или современной посуды, произведения гжельских мастеров (или хохломских...) . И ответят почему они выбрали это изделие.

«Замок»

Цель: Развивать чувства формы.

Материал: Картинки с изображением разных замков. Бумага. Фломастеры.

Ход игры: Педагог предлагает ребенку рассмотреть картинку, и назвать из каких фигур состоит изображенный на картинке замок. Раскрасить картинку.

«Цвета вокруг нас»

Цель: Закреплять знания о цветах и их оттенках.

Упражнять в нахождении заданного цвета или оттенка в окружающих предметах.

Ход игры: Педагог называет какой-либо цвет, а ребенок находит предмет такого цвета в окружающем интерьере.

«Подбери цвет и оттенок»

Цель: Закреплять представление о цвете и оттенках знакомых овощей и фруктов. Упражнять в умении применять в речи названия оттенков цветов: темно-красный, светло-зеленый и др.

Ход игры: Педагог показывает картинку с изображением овоща или фрукта и просит назвать его цвет или оттенок.

«Теплые и холодные краски»

Цель: Закреплять знания о теплых и холодных цветах.

Ход игры:

1 вариант: педагог раздает детям карточки с теплыми и холодными цветами, попросить объединиться тех, у кого карточки с теплыми цветами и тех, у кого с холодными.

2 вариант: выбрать двух ребят – капитанов, которые набирают команду, один выбирают ребят с карточками теплых цветов, а второй с карточками холодных цветов.

«Художники волшебники»

Цель: Приобретение навыков работы с акварелью по сырой бумаге, вливания одной краски в другую и получения новых цветов и их оттенков.

Материал: Бумага. Акварель.

Ход игры: Педагог говорит: «Мы все художники – волшебники, творим на бумаге чудеса. Сейчас я покажу вам, как это делается. У меня два листа бумаги. Один – обыкновенная бумага, другой – смоченная волшебной водой. У вас на столах волшебная вода в стаканчиках. Я беру бумагу, смоченную волшебной водой (бумага должна находиться в стадии высыхания), кистью рисую три лепестка малиновой краской (цветы получаются расплывающимися), потом три лепестка фиолетовой краской. Видите, как краски вплывают одна в другую. Вот и получились волшебные цветы. Теперь давайте сделаем и вашу бумагу волшебной. Возьмем кисточку покрупнее, окунем ее в воду, смочим бумагу. Положим кисточки, держим руки над бумагой, закрываем глаза и

медленно считаем: «Раз, два, три, бумага волшебная – смотри!». Так надо сказать три раза. Теперь мы можем создать волшебные цветы.

«Палитра»

Цель: Развивать чувство цвета у детей, продолжать знакомить с основными цветами и их оттенками, учить получать новые цвета и их оттенки путем смешивания красок на палитре.

Материал: Гуашь четырех цветов (белого, желтого, красного и синего). Палитры.

Ход игры: Педагог предлагает детям поиграть с красками и из предложенных создать новые цвета. В процессе свободного экспериментирования дети смешивают краски на палитре и получают новые цвета и их оттенки. Завершить игру можно рисованием на свободную тему, используя только что полученные цвета.

«Палитра художника»

Цель: Развивать чувство цвета у детей, учить подбирать цвета и оттенки, соответствующие предложенной иллюстрации.

Материал: Гуашь белого, красного, желтого и синего цвета. Палитры. Книжные иллюстрации.

Ход игры: Педагог предлагает детям рассмотреть книжки с иллюстрациями, выбрать понравившуюся и подобрать на своей палитре те цвета и оттенки, которые использовал художник. Выигрывает тот ребенок, который подберет цвета и оттенки, наиболее соответствующие палитре художника.

«Радуга»

Цель: Познакомить детей с расположением цветов в спектре, закрепить умение получать новые цвета и оттенки путем смешивания красок на палитре.

Материал: Гуашь белого, красного, желтого и синего цвета. Палитры. Листы бумаги с недорисованной радугой.

Ход игры: Дети на палитрах смешивают краски, получают новые цвета и оттенки, а затем рисуют радугу. Для запоминания последовательности расположения цветов можно использовать считалку «Каждый охотник желает знать, где сидит фазан», в которой начальные буквы каждого слова соответствуют определенному цвету радуги (каждый — красный, охотник — оранжевый и т.д.).

«Убери лишнюю»

Цель: Уточнить представления детей о натюрморте.

Материал: Репродукции картин: три натюрморта, один или два пейзажа.

Ход игры: Педагог предлагает детям посмотреть внимательно на картины и отложить в сторону пейзаж. Результаты обсуждаются с детьми.

«Подбери краски, которые использовал художник в своей картине»

Цель: Развивать цветовое восприятие у детей, упражнять их в подборе красок, которые использовал художник в своей картине.

Материал: Репродукция одной картины (у каждого ребенка своя). Гуашевые краски, вода, кисточка, палитра из бумаги.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям рассмотреть репродукции картин, которые лежат перед ними, обратив внимание на использованные краски; затем взять кисточку и гуашь и нанести на палитру те краски,

которые есть на картине. Затем все вместе рассматривают работы детей и картины, к которым они подбирали цвета, обсуждают работы.

«Любопытная змейка»

Цель: Развивать графические навыки рисования.

Материал: Бумага. Простые графитные карандаши, зеленые карандаши.

Ход игры: Педагог предлагает детям нарисовать на листе бумаги дорогу (две параллельные линии) по ее краям – деревья (зелеными точками). А вот и любопытная змейка: ей кажется, что за каждым деревом ее ждет что-то интересное (она оползает дерево с одной стороны дороги, потом дерево с другой ее стороны и т.д., не пропуская ни одного)

«Лужок с цветами»

Цель: Развивать воображение, творчество.

Материал: Краски для пальчиковой живописи. Фломастеры.

Ход игры: Педагог предлагает детям нарисовать пальчиками летний лужок: цветы, деревья, бабочек. Травинки дорисовать кистью.

«Железная дорога»

Цель: Развивать изобразительные навыки, фантазию, воображение.

Материал: Нарисовать фломастером поезд.

Ход игры: Педагог предлагает ребенку дорисовать в вагонах поезда животных.

«Волшебные линии»

Цель: Развивать графические навыки рисования.

Материал: Бумага. Простые графитные карандаши. Трафареты геометрических фигур. Ход игры: Педагог предлагает с помощью трафаретов нарисовать дом, машину и т.д. Затем каждую часть контура (геометрическую фигуру) заштриховать простым карандашом в разных направлениях (вертикальные, горизонтальные штрихи, слева направо, справа налево).

«Объемная штриховка»

Цель: Развивать графические навыки рисования.

Материал: Бумага. Простые графитные карандаши.

Ход игры: В центре листа бумаги ставится точка и от нее рисуются три луча: вертикальный, горизонтальный, по диагонали. Промежутки между лучами штрихуются в направлении основного луча. Дети убеждаются: с помощью штриховки можно получить объемное изображение.

«Угадай, что получится?»

Цель: Развивать воображение, фантазию, творчество.

Материал: Лист бумаги, карандаши.

Ход игры: Педагог предлагает кому-то первому из детей начать изображать предмет (линию), но не полностью. Следующий говорит, что это, может быть и дорисовывает ещё одну линию. Следующий должен придумать ещё что-нибудь и дорисовать в соответствии со своим замыслом. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих уже не сможет изменить рисунок по-своему. Выигрывает тот, кто внёс последнее изменение.

«Волшебная палитра»

Цель: Развивать чувство цвета.

Материал: Гуашь. Палитра.

Ход игры: Педагог предлагает детям поиграть с палитрой и красками. Смешивая краски можно получать различные оттенки цветов. Можно предложить изобразить, как светлеет небо на рассвете, с помощью синей и белой красок. Разбеливать синюю краску нужно на палитре, постепенно добавляя белила и последовательно нанося мазки на лист бумаги. Главное – добиться, чтобы оттенки изменялись как можно равномернее. Предложить детям нарисовать, как заходит солнце (от оранжевого к красному цвету), как желтеют листья осенью (от зелёного к жёлтому).

«Чего на свете не бывает?»

Цель: Развивать творческое воображение.

Материал: Цветные карандаши. Бумага.

Ход игры: Педагог предлагает ребёнку нарисовать то, чего на свете не бывает. Затем просит рассказать, что он нарисовал и обсудить рисунок: действительно ли то, что на нём изображено, не встречается в жизни.

«Что это может быть?»

Цель: Развивать воображение.

Материал: Гуашь. Палитры.

Ход игры: Педагог предлагает детям нарисовать сладкое, круглое, ароматное, свежее, душистое, солёное, зелёное и т.д. Игру можно повторять неоднократно, используя каждый раз новый материал.

«Расскажи об их настроении»

Цель: Развивать восприятие, внимание, воображение.

Материал: Иллюстрации с изображением лиц людей, выражающих различные эмоциональные состояния. Бумага. Цветные карандаши.

Ход игры: Педагог предлагает посмотреть на картинку, изображающую лицо человека и рассказать о его

настроении. Предложить детям нарисовать лицо – загадку. Игру можно повторять с разным материалом.

«Поможем художнику»

Цель: Развивать творческое воображение.

Материал: Цветные карандаши. Бумага.

Ход игры: Педагог предлагает детям нарисовать необычную машину, на которой можно попасть в волшебную страну. Нарисовать и рассказать о своей машине.

«Придумай сам»

Цель: Развивать воображение, фантазию.

Материал: Бумага. Краски. Палитры. Фломастеры.

Ход игры: Педагог предлагает ребенку представить, что он прилетел на другую планету и нарисовать то, что он мог бы там увидеть. Когда рисунок будет готов, можно предложить ребенку придумать историю.

«Симметричные предметы»

Цель: Закреплять с детьми представление о симметричных предметах, знакомство с профессией гончара.

Материалы: Шаблоны кувшинов, ваз и горшков, разрезанные по оси симметрии.

Ход игры: У гончара разбились все горшки и вазы, которые он изготовил для продажи на ярмарке. Все осколки перемешались. Надо помочь гончару собрать и «склеить» все его изделия.

«Составь портрет»

Цель: Закреплять знания о жанре портрета. Развивать чувство пропорции.

Материал: Разнообразные модификации частей лица.

Бумага. Цветные карандаши.

Ход игры: Педагог предлагает детям из разных частей лица составить портрет. Определить настроение и нарисовать портрет.

«Подводный мир»

Цель: Закреплять знания детей об обитателях подводного мира. Учить детей внимательно рассматривать форму, окраску, особенности строения подводных обитателей. Учить создавать многоплановую композицию на подмалевке. Развивать мелкую моторику. Активизировать словарь детей.

Материал: Иллюстрации с изображением обитателей подводного мира. Бумага. Акварель. Ход игры: Вместе с педагогом дети вспоминают, кто живет в морях и океанах, уточняют строение тела и окраску. Затем на подмалевках дети создают картину подводного мира, располагая предметы многопланово. Фишку получает тот ребенок, у которого получилась более интересная картина, тот, кто использовал много деталей для создания картины подводного мира.

Дидактические игры
по
театрализованной
деятельности



2 младшая группа

«Игра с пальчиками»

Цель: приобщать детей к театрализованной деятельности; учить их сочетать слова с движениями.

Оборудование: куклы пальчикового театра.

Ход игры:

Ребенку надеваются на пальцы головки мальчиков и девочек. Воспитатель берет руку ребенка и играет с его пальчиками, приговаривая:

Пальчик-мальчик,

Где ты был?

С этим братцем в лес ходил,

С этим братцем кашу ел,

С этим братцем песню пел.

Этот пальчик — дедка,

Этот пальчик — бабка,

Этот пальчик — папенька,

Этот пальчик — маменька,

Этот — наш малыш,

Зовут его ... *(называет имя ребенка)*.

«Зверята»

Цель: формировать у детей навыки звукоподражания.

Ход игры:

Воспитатель раздает детям шапочки зверей и говорит:
«Я буду читать стихотворение о разных животных, а те дети, на ком надета такая шапочка, будут изображать, как эти животные разговаривают».

Все пушистые цыплятки,

Любопытные ребятки.

Мама спросит: «Где же вы?»

Цыплята скажут: «Пи-пи-пи!»

Курочка-хохлатушка по двору гуляла,
Деток созывала: «Ко-ко-ко, ко-ко-ко,
Не ходите далеко!»
Ходит по двору петух,
Аж захватывает дух.
Как увидит он зерно,
Закричит: «Ку-ка-ре-ку!»
Вышел котик погулять,
Решил цыпленка напугать.
Стал подкрадываться сразу
И мяукнул громко: «Мяу!»
Ловко прыгает лягушка,
У ней толстенькое брюшко,
Выпученные глаза,
Говорит она: «Ква-ква!»

«Возьмем Мишку на прогулку»

Цель: развивать предметно-игровые действия;
формировать сопровождающую речь.

Оборудование: медвежонок, санки, кровать, стульчик,
комплект одежды для медвежонка (брюки, валенки,
пальто, шапка).

Ход игры:

Педагог сидит за столом перед детьми. Здесь же, на
кукольном стульчике, лежит одежда мишки. Педагог,
читая стихотворение, не спеша, одевает мишку.

Последнее слово в каждой строчке досказывают дети.

Я надену Мишке теплые ...штанишки.

Теплые... штанишки я надену Мишке.

Валенки-малышки я надену... Мишке.

Так, так и вот так —валенки-малышки.

Я надену... Мишке валенки-малышки,

Я надену... Мишке красное... пальтишко,

Красное ... пальтишко я надену... Мишке.

А когда иду гулять, надо шапку надевать.
Мишку мы возьмем...гулять,
Будем в саночках ... катать!
Педагог усаживает одетого мишку в игрушечные санки.
Когда дети пойдут на прогулку, они возьмут его с собой.

«Пришел Мишка с прогулки»

Цель: развивать предметно-игровые действия;
формировать сопровождающую речь.

Оборудование: медвежонок, санки, кровать, стульчик,
комплект одежды для медвежонка (брюки, валенки,
пальто, шапка).

Ход игры:

Дети сидят на стульчиках. Перед ними за столом педагог. На столе стоят санки с одетым медвежонком.

Педагог, обращаясь к детям, говорит:

Мишенька ходил гулять,

Он устал и хочет спать.

Дети с Мишенькой гуляли,

Мишку в саночках катали.

Педагог раздевает медвежонка и аккуратно складывает его одежду на игрушечный стульчик.

Мишка наш ходил ... гулять,

Шапку с Мишки надо ... снять.

А теперь пальтишко

Я снимаю с ... Мишки.

Так, так и вот так —

Я снимаю с ... Мишки.

Мишка наш ходил ... гулять,

Валеночки надо... снять.

Теплые ... штанишки

Я снимаю с ... Мишки.

Так, так и вот так —

я снимаю с ... Мишки.
Мишка наш ходил ... гулять,
Он устал и хочет ... спать.
Вот его кроватка,
Будет спать он ... сладко.
Баю-бай! Баю-бай!
Спи, Мишутка,... баю-бай!
Педагог укладывает мишку в кроватку. Стульчик с его одеждой ставит рядом с кроваткой. Санки убирает.
Индивидуально каждый ребенок играет с мишкой, а слова подсказывает педагог.

«Где мы были, мы не скажем, а что делали — покажем»

Цель: поощрять попытки детей участвовать в коллективном разговоре, принимать совместные решения; развивать творческое воображение; побуждать детей к импровизации.

Ход игры:

С помощью считалки выбирается водящий. Он выходит из комнаты. Дети договариваются, что и как будут изображать. Водящий возвращается и спрашивает:

«Где вы были, мальчики и девочки?

Что вы делали?»

Дети отвечают: «Где мы были, мы не скажем, а что делали — покажем».

Дети показывают действия, которые придумали.

В процессе игры воспитатель вначале советует, что и как можно изобразить. Когда дети освоятся, он только подсказывает, что изобразить, а как это сделать, они решают сами.

«Игра с пальчиками»

Цель: приобщать детей к театрализованной деятельности; учить их сочетать слова с движениями.

Оборудование: куклы пальчикового театра.

Ход игры:

Ребенку надеваются на пальцы головки мальчиков и девочек. Воспитатель берет руку ребенка и играет с его пальчиками, приговаривая:

Пальчик-мальчик,

Где ты был?

С этим братцем в лес ходил,

С этим братцем кашу ел,

С этим братцем песню пел.

Этот пальчик — дедка,

Этот пальчик — бабка,

Этот пальчик — папенька,

Этот пальчик — маменька,

Этот — наш малыш,

Зовут его ... (*называет имя ребенка*).

«Дружный круг»

Цель: учить детей обыгрывать литературный текст, поддерживать стремление самостоятельно искать выразительные средства для создания образа, используя движение, мимику, позу, жест.

Ход игры:

Воспитатель читает стихотворение, дети имитируют движения по тексту:

Если вместе соберемся,

Если за руки возьмемся,

И друг другу улыбнемся,

Хлоп-хлоп!

Топ-топ!

Прыг-прыг!

Шлеп-шлеп!

Прогуляемся, пройдемся, Как лисички...(мышки, солдаты,).

Игра с воображаемым объектом

Цель: формировать навыки работы с воображаемыми предметами;

воспитывать гуманное отношение к животным.

Ход игры:

Дети в кругу. Воспитатель складывает ладони перед собой: Ребята, посмотрите, у меня в руках маленький котенок. Он совсем слабый и беспомощный. Я каждому из вас дам его подержать, а вы его погладьте, приласкайте, только осторожно и скажите ему добрые слова.

Воспитатель передает воображаемого котенка.

Наводящими вопросами помогает детям найти нужные слова и движения.

«Кошка выпускает когти»

Цель: формировать навыки работы с воображаемыми предметами

Ход игры:

Постепенное выпрямление и сгибание пальцев и кистей рук. Руки согнуть в локтях, ладони вниз, кисти сжать в кулачки и отогнуть вверх. Постепенно с усилием выпрямлять все пальцы вверх и разводить их до предела в стороны («кошка выпускает когти»). Затем без остановки согнуть кисти вниз, одновременно сжимая пальцы в кулачок («кошка спрятала когти»), и, наконец, вернуться в исходное положение. Движение повторяется несколько раз безостановочно и плавно, но с большим напряжением. Позднее в упражнение следует включить движение всей руки — то сгибая ее в локтях и

приводя кисть к плечам, то выпрямляя всю руку («кошка загребает лапками»).

«Вкусные конфеты»

Цель: формировать навыки работы с воображаемыми предметами

Ход игры:

У девочки в руках воображаемая коробка конфет. Она протягивает ее по очереди детям. Они берут по одной конфете и благодарят девочку, потом разворачивают бумажки и берут конфету в рот. По ребячьим лицам видно, что угощение вкусное.

Мимика: жевательные движения, улыбка.

«Лучшие друзья»

Цель: обучение детей умению согласовывать свои действия с текстом и с другими детьми.

Поплясать становись и дружку поклонись.

Поплясать становись и дружку поклонись.

Будем все приседать: дружно сесть и дружно встать.

Будем все приседать: дружно сесть и дружно встать.

Машут ручки ребят – это птички летят.

Машут ручки ребят – это птички летят.

Топни ножкой одной и притопни другой.

Топни ножкой одной и притопни другой.

Ручки – хлоп, ручки – хлоп, еще раз: хлоп да хлоп.

Ручки – хлоп, ручки – хлоп, еще раз: хлоп да хлоп.

Вот и кончился пляс, поклонись еще раз.

Вот и кончился пляс, поклонись еще раз.

Игра на имитацию движений

Воспитатель обращается к детям:

— Вспомните, как ходят дети?

Маленькие ножки шагали по дорожке. Большие ножки шагали по дорожке.

(Дети сначала идут маленькими шагами, затем большими — гигантскими шагами.)

— Как ходит Старичок - Лесовичок?

— Как ходит принцесса?

— Как катится колобок?

— Как серый волк по лесу рыщет?

— Как заяц, прижав уши, убегает от него?

Средняя группа

«Король (вариант народной игры)»

Цель. Развивать действия с воображаемыми предметами, умение действовать согласованно.

Ход игры.

Выбирается с помощью считалки на роль короля ребенок. Остальные дети — работники распределяются на несколько групп (3 — 4) и договариваются, что они будут делать, на какую работу наниматься. Затем они группами подходят к королю.

Работники. - Здравствуй, король!

Король. -Здравствуйте!

Работники. -Нужны вам работники?

Король. -А что вы умеете делать?

Работники. -А ты отгадай!

Дети, действуя с воображаемыми предметами, демонстрируют различные профессии: готовят еду, стирают белье, шьют одежду, вышивают, поливают растения и т.п. Король должен отгадать профессию работников. Если он сделает это правильно, то догоняет убегающих детей. Первый пойманный ребенок становится королем. Со временем игру можно усложнить введением новых персонажей (королева, министр, принцесса и т.п.), а также придумать характеры действующих лиц (король — жадный, веселый, злой; королева — добрая, сварливая, легкомысленная).

«Бабушка Маланья»

Цель. Развивать внимание, воображение, находчивость, умение создавать образы с помощью мимики, жеста, пластики.

Ход игры.

Дети берутся за руки и идут по кругу, в центре которого — водящий; дети поют потешку и выполняют движения.

У Маланьи, у старушки, *(Идут по кругу и поют.)*
Жили в маленькой избушке

Семь дочерей,
Семь сыновей,
Все без бровей! *(Останавливаются и с помощью мимики и жестов изображают то, о чем говорится в тексте)*

С такими глазами,
С такими ушами,
С такими носами,
С такими усами,
С такой головой,
С такой бородой...

Ничего не ели, *(Присаживаются на корточки и одной рукой подпирают подбородок)*

Целый день сидели.

На него (нее) глядели,

Делали вот так... *(Повторяют за ведущим любой жест)*

Разыгрывание ситуации «Не хочу манной каши!»

Цель: учить интонационно, выразительно проговаривать фразы.

Ход игры.

Дети делятся на пары. Одним из них будут мамами или папами, другие — детьми. Мама или папа должны настаивать на том, чтобы ребенок ел манную кашу (геркулес, гречку...), приводя различные доводы. А ребенок это блюдо терпеть не может. Пусть дети

попробуют разыграть два варианта разговора. В одном случае ребенок капризничает, чем раздражает родителей. В другом случае ребенок говорит настолько вежливо и мягко, что родители ему уступают. Эту же ситуацию можно разыграть с другими персонажами, например: воробыха и воробышек, но с условием, что общаться они должны только чириканьем; кошка и котенок — мяуканьем; лягушка и лягушонок — кваканьем.

Игра – стихи.

Цель: учить детей обыгрывать литературный текст, поддерживать стремление самостоятельно искать выразительные средства для создания образа, используя движение, мимику, позу, жест.

Ход игры.

Воспитатель читает стихотворение, дети имитируют движения по тексту:

Кот играет на баяне,
Киска — та на барабане,
Ну, а Зайка на трубе
Поиграть спешит тебе.
Если станешь помогать,
Будем вместе мы играть. (Л.П.Савина.)

«Вкусные конфеты»

Цель: формировать навыки работы с воображаемыми предметами;

Ход игры.

У девочки в руках воображаемая коробка конфет. Она протягивает ее по очереди детям. Они берут по одной конфете и благодарят девочку, потом разворачивают бумажки и берут конфету в рот. По ребячьим лицам

видно, что угощение вкусное.

Мимика: жевательные движения, улыбка.

«Зеркало»

Цель: развивать монологическую речь.

Ход игры.

Петрушка загадывает загадку:

И сияет, и блестит,

Никому оно не льстит,

А любому правду скажет —

Все как есть ему покажет!

Что же это? (Зеркало.)

В группу вносят большое зеркало. Каждый из команды подходит к зеркалу, и, глядя в него, первый — хвалит себя, восхищается собой, второй рассказывает о том, что ему не нравится в себе. Затем, то же самое проделывают члены другой команды.

Игра на мышечное напряжение и расслабление

«Мельница»

Свободное круговое движение рук, описывающих большие круги вперед и вверх. Движение маховое: после быстрого, энергичного толчка руки и плечи освобождаются от всякого напряжения, описав круг, свободно падают. Движение выполняется непрерывно, несколько раз подряд, в довольно быстром темпе (руки летают, как «не свои»). Необходимо следить, чтобы в плечах не возникло зажимов, при которых сразу нарушается правильное круговое движение и появляется угловатость.

Игра на мышечное напряжение и расслабление «Деревянные и тряпичные куклы»

При изображении деревянных кукол напрягаются мышцы ног, корпуса, опущенных вдоль корпуса рук. Делаются резкие повороты всего тела вправо и влево, сохраняется неподвижность шеи, рук, плеч; ступни крепко и неподвижно стоят на полу.

Подражая тряпичным куклам, необходимо снять излишнее напряжение в плечах и корпусе; руки висят пассивно.

В этом положении нужно короткими толчками поворачивать тело то вправо, то влево; при этом руки взлетают и обвиваются вокруг корпуса, голова поворачивается, ноги также поворачиваются, хотя ступни остаются на месте. Движения выполняются по несколько раз подряд, то в одной, то в другой форме.

Игра-пантомима «Был у зайца огород» (В.Степанов.)

Цель: развивать пантомимические навыки.

Ход игры.

Воспитатель читает, дети имитируют движения.

Был у зайки огород,

Зайка с радостью идет.

Ровненьких две грядки.

Но сначала всё вскопает,

Там играл зимой в снежки,

А потом всё разровняет,

Ну а летом — в прятки.

Семена посеет ловко

А весною в огород
И пойдет сажать морковку.
Ямка — семя, ямка — семя,
И глядишь, на грядке вновь
Вырастут горох, морковь.
А как осень подойдет,
Урожай свой соберет.

Игра – стихи: «Сердитый гусь»

Цель: учить детей обыгрывать литературный текст, поддерживать стремление самостоятельно искать выразительные средства для создания образа, используя движение, мимику, позу, жест.

Вот большой сердитый гусь.

Очень я его боюсь!

Защищая пять гусят,

Щиплет больно он ребят.

Громко гусь шипит, гогочет,

Защипать ребяток хочет!

Гусь уже идет на нас!

Убегайте все сейчас!

Игра – стихи: «Мишка»

Цель: учить детей обыгрывать литературный текст, поддерживать стремление самостоятельно искать выразительные средства для создания образа, используя движение, мимику, позу, жест.

Косолапые ноги,

Зиму спит в берлоге,

Догадайся и ответь,

Кто же это спит? (Медведь.)
Вот он Мишенька, медведь,
По лесу он ходит.
Находит в дуплах мед
И в рот себе кладет.
Облизывает лапу,
Сластена косолапый.
А пчелы налетают,
Медведя прогоняют.
А пчелы жалят Мишку:
«Не ешь наш мед, воришка!»

Бредет лесной дорогой
Медведь к себе в берлогу,
Ложится, засыпает
И пчёлоч вспоминает...

«Муравьи»

Цель: Уметь ориентироваться в пространстве, равномерно размещаться по площадке, не сталкиваясь друг с другом. Двигаться в разных темпах. Тренировка внимания.

Ход игры:

По хлопку педагога дети начинают хаотически двигаться по залу, не сталкиваясь с другими детьми и стараясь все время заполнять свободное пространство.

«Мокрые котята»

Цель: Умение снимать напряжение поочередно с мышц рук, ног, шеи, корпуса; двигаться врассыпную мягким, пружинящим шагом.

Ход игры: Дети двигаются по залу врассыпную мягким,

слегка пружинящим шагом, как маленькие котята. По команде «дождь» дети садятся на корточки и сжимаются в комочек, напрягая все мышцы. По команде «солнышко» медленно встают и стряхивают «капельки дождя» по очереди с каждой из четырех «лапок», с «головы» и «хвостика», снимая соответственно зажимы с мышц рук, ног, шеи и корпуса.

«Веселый Старичок-Лесовичок»

Цель: учить пользоваться разными интонациями.

Ход игры.

Воспитатель читает стихотворение, Старичок-Лесовичок (ребенок) произносит свои слова по тексту с разной интонацией, дети повторяют.

Воспитатель: Жил в лесу старичок маленького роста

И смеялся старичок чрезвычайно просто:

Старичок-Лесовичок:

Ха-ха-ха да хе-хе-хе,

Хи-хи-хи да бух-бух-бух!

Бу-бу-буда бе-бе-бе,

Динь-динь-динь да трюх-трюх!

Воспитатель:

Раз, увидя паука, страшно испугался

Но, схватившись за бока, громко рассмеялся:

Старичок-Лесовичок: Хи-хи-хи да ха-ха-ха,

Хо-хо-хо да гуль-гуль-гуль!

и-го-го да буль-буль-буль.'

Воспитатель:

А увидя стрекозу, страшно рассердился,

Но от смеха на траву так и повалился:

Старичок-Лесовичок:

Гы-гы-гы да гу-гу-гу,
го-го-го да бах-бах-бах!

Ой, ребята, не могу!

Ой, ребята, ах-ах-ах!

(Д.Хармс)

Игра проводится несколько раз.

«Игра с платком».

Предложить ребенку с помощью платка, движений, мимики изобразить:

- а) бабочку,
- б) лису,
- в) принцессу,
- г) волшебника,
- д) бабушку,
- е) фокусника,
- ж) больного с зубной болью.

Старшая группа

«Паровозики»

Круговые движения плечами. Руки согнуты в локтях, пальцы собраны в кулачок. Непрерывное неторопливое круговое движение плечами вверх-назад — вниз-вперед. Локти от корпуса не отводятся. Амплитуда во всех направлениях должна быть максимальной. При отклонении плеч назад напряжение усиливается, локти сближаются, голова отклоняется назад. Упражнение выполняется несколько раз без остановки. Желательно, чтобы движение плеч начиналось вверх и назад, а не вперед т.е. расширяя, а не сужая грудную клетку.

«Загадки без слов»

Цель: развивать выразительность мимики и жестов.

Ход игры.

Воспитатель созывает детей:

Сяду рядышком на лавку,

С вами вместе посижу.

Загадаю вам загадки,

Кто смысленей — погляжу.

Воспитатель вместе с первой подгруппой детей садятся на модули и рассматривают иллюстрации к загадкам без слов. Дети выбирают картинки, которые могут загадать, не произнося ни слова. Вторая подгруппа в это время располагается в другой части группы.

Дети первой подгруппы без слов, с помощью мимики и жестов изображают, например: ветер, море, ручеек, чайник (если сложно, то: кошку, лающую собаку, мышь

и т.д.). Дети второй подгруппы отгадывают. Затем загадывает вторая подгруппа, а отгадывает — первая.

«Телефон»

Цель: развивать фантазию, диалогическую речь.

Ход игры.

Петрушки на загадка:

Поверчу волшебный круг —

И меня услышит друг.

Что ЭТО? (Телефон.)

Петрушка приглашает по два человека от каждой команды, особенно тех, кто любит беседовать по телефону. Для каждой пары предлагается ситуация и тема для разговора. Пара составляется из членов противоположных команд.

1. Поздравить с днем рождения и напроситься в гости.
2. Пригласить на спектакль человека, который не любит ходить в театр.
3. Вам купили новые игрушки, а вашему другу хочется в них поиграть.
4. Вас обидели, а друг вас утешает.
5. Ваш друг (подруга) отнял любимую игрушку, а теперь извиняется.
6. У вас именины

«Диалог»

Цель: Проговаривание диалога с различными интонациями

Ход игры.

Ребенок: Мед в лесу медведь нашел...

Медведь: Мало меду, много пчел!

Диалог проговаривается всеми детьми. Воспитатель помогает найти нужную интонацию.

«Пантомима»

Ход игры.

Дети одной команды с помощью пантомимы показывают предмет (поезд, утюг, телефон, гриб, дерево, цветок, пчела, жук, заяц, собака, телевизор, кран, бабочка, книга). Дети другой команды угадывают.

«У зеркала». (Ролевая гимнастика у зеркала)

Цель: совершенствовать образные исполнительские умения. Развивать творческую самостоятельность в передаче образа.

1) Нахмуриться, как:

- а) король,
- б) ребенок, у которого отняли игрушку,
- в) человек, скрывающий улыбку.

2) Улыбнуться, как:

- а) вежливый японец,
- б) собака своему хозяину,
- в) мать младенцу,
- г) младенец матери,
- д) кот на солнце.

3) Сесть, как:

- а) пчела на цветок,
- б) наказанный Буратино,
- в) обиженная собака,
- г) обезьяна, изображавшая вас,

- д) наездник на лошади,
- е) невеста на свадьбе.

Игра – стихи: «Звонкий день»

Цель: учить детей обыгрывать литературный текст, поддерживать стремление самостоятельно искать выразительные средства для создания образа, используя движение, мимику, позу, жест.

Ход игры.

Воспитатель читает, дети имитируют движения
Взял Топтыгин контрабас:

«Ну-ка, все пускайтесь в пляс!

Не к чему ворчать и злиться,

Лучше будем веселиться!»

Тут и Волк на поляне

Заиграл на барабане:

«Веселитесь, так и быть!

Я не буду больше выть!»

Чудеса, чудеса! За роялем Лиса,

Лиса-пианистка — рыжая солистка!

Старик-барсук продул мундштук:

«До чего же у трубы

Превосходный звук!»

От такого звука убегает скука!

По хлопку педагога они должны импульсивно, очень резко принять какую-либо позу, по второму хлопку — быстро принять новую позу и т.д. В упражнении должны участвовать все части тела, менять положение в пространстве (лежа, сидя, стоя)

«Вышивание»

Цель: Тренировать ориентировку в пространстве, согласованность действий, воображение.

Ход игры

С помощью считалки выбирается ведущий — «иголлка», остальные дети становятся, держась за руки, за ним — «нитка». «Иголлка» двигается по залу в разных направлениях, вышивая различные узоры. Темп движения может меняться, «В барабаны стук да стук
Зайцы на лужайке,
Ёжик-дед и Ёжик - внук
Взяли балалайки...
Подхватили Белочки
Модные тарелочки.
Дзинь-дзинь! Трень-брень!
Очень звонкий день!

Игра на развитие пластической выразительности:

«Лисичка подслушивает»

Цель: научить детей владеть своим телом, свободно и непринуждённо пользоваться движениями своих рук и ног. Формировать простейшие образно-выразительные умения.

Ход игры.

Лисичка стоит у окна избушки, в которой живут Котик с Петушком, и подслушивает, о чем они говорят.

Поза: ногу выставить вперед, корпус тела слегка также наклонить вперед.

Выразительные движения: голову наклонить в сторону (слушать, подставляя ухо), взгляд направить в другую сторону, рот полуоткрыть.

Жаркое лето. Только прошел дождь. Дети осторожно ступают, ходят вокруг воображаемой лужи, стараясь не замочить ног. Потом, расшалившись, прыгают по лужам

так сильно, что брызги летят во все стороны. Им очень весело.

Игра на развитие пластической выразительности: «Танец роз»

Цель: научить детей владеть своим телом, свободно и непринуждённо пользоваться движениями своих рук и ног. Формировать простейшие образно-выразительные умения.

Ход игры.

Под красивую мелодию (грамзапись, собственный напев) исполнять танец удивительно прекрасного цветка — розы. Ребенок сам придумывает к нему движения.

Внезапно музыка прекращается. Это порыв северного ветра «заморозил» прекрасную розу. Ребенок застывает в любой придуманной им позе.

1. Предложить детям пройти по камешкам через ручей от лица любого персонажа (сказки, рассказа, мультфильма) по их выбору.
2. Предложить ребенку от лица любого персонажа подкрасться к спящему зверю (зайцу, медведю, волку).
3. Предложить ловить бабочку или муху от лица различных персонажей.
4. Изобразить прогулку семейства трех медведей, но так, чтобы все три медведя вели себя и действовали по-разному.

Игра на развитие пластической выразительности: «Пальма»

Цель: Напрягать и расслаблять попеременно мышцы рук в кистях, локтях и плечах.

Ход игры:

«Выросла пальма большая-пребольшая»: *правую руку вытянуть вверх, потянуться за рукой, посмотреть на руку.*

«Завяли листочки»: *уронить кисть.*

«Ветви»: *уронить руку от локтя.*

«Вся пальма»: *уронить руку вниз.*

Упражнение повторить левой рукой.

Игра на развитие пластической выразительности: «Кто на картинке?»

Цель: Развивать умение передавать образы живых существ с помощью пластических выразительных движений.

Ход игры

Дети разбирают карточки с изображением животных, птиц, насекомых и т.д. Затем по одному передают в пластике заданный образ, остальные отгадывают. На нескольких карточках изображения могут совпадать, что дает возможность сравнить несколько вариантов одного задания и отметить лучшее исполнение.

«Превращение детей»

Цель: Развивать чувство веры и правды, смелость, сообразительность, воображение и фантазию

Ход игры

По команде педагога дети превращаются в деревья, цветы, грибы, игрушки, бабочек, змей, лягушек, котят и т.д. Педагог может сам превратиться в злую волшебницу и превращать детей по своему желанию.

«Тюльпан»

Цель: Развивать пластику рук.

Ход игры

Дети стоят врассыпную в основной стойке, руки внизу, ладони вниз, средние пальцы соединены.

1. Утром тюльпан раскрывается *Соединяя ладони, поднять руки к подбородку, раскрыть ладони, локти соединить.*

2. На ночь закрывается *Соединяя ладони, опустить руки вниз.*

3. Тюльпанное дерево *Внизу соединить тыльные стороны ладоней и поднимать руки над головой.*

4. Раскидывает свои *Руки сверху раскинуть в стороны, ветви ладони вверх.*

5. И осенью листики опадают *Повернуть ладони вниз и мягко опускать вниз, чуть перебирая*

«Марионетки»

Цель: Развивать умение владеть своим телом, ощущать импульс.

Ход игры

Дети стоят врассыпную в основной стойке. Игрушка не должна рваться. Усложняя игру, на пути можно поставить препятствия, разбросав мягкие модули.

«Немой диалог» на развитие артикуляции

Воспитатель: Представьте себе, что ваша мама в магазине, а вы ждете ее на улице, у витрины. Она вам что-то говорит, вы ее не слышите, но пытаетесь догадаться.

(Сначала роль мамы берет на себя воспитатель, а дети отгадывают. Затем роль мамы предлагается исполнить детям.)

«Пантомима»

Дети одной команды с помощью пантомимы показывают предмет (поезд, утюг, телефон, гриб, дерево, цветок, пчела, жук, заяц, собака, телевизор, кран, бабочка, книга). Дети другой команды угадывают.

«Как варили суп» на имитацию движений

Цель: развивать воображение и пантомимические навыки.

Ход игры

Правой рукою чищу картошку, шкурку снимаю с нее понемножку.

Держу я картошку левой рукою, картошку верчу и старательно мою.

Ножом проведу по ее срединке, разрежу картошку на две половинки.

Правой рукою ножик держу и на кусочки картошку крошу.

Ну, а теперь зажигаю горелку, сыплю в кастрюлю картошку с тарелки.

Чисто помою морковь и лук, воду стряхну с потрудившихся рук.

Мелко нарежу лук и морковь, в горсть соберу, получается ловко.

Теплой водой горстку риса помою, сыплю в кастрюлю рис левой рукою.

Правой рукою возьму поварешку, перемешаю крупу и картошку.

Крышку возьму я левой рукою, плотно кастрюлю я крышкой закрою.

Варится супчик, бурлит и кипит. Пахнет так вкусно!

Кастрюлька
пыхтит.

— Ну вот, супчик готов. «Угощайте» друг друга! (включается русская народная плясовая). Дети и взрослые воображаемыми половниками разливают суп-похлебку в воображаемые тарелки и «едят».

— Подкрепились? А теперь каждый помоем за собой тарелку.

Дети открывают воображаемый кран, моют тарелки, ложки, закрывают воду, вытирают руки.

«Давайте хохотать»

Цель: развивать навыки импровизации и монологическую речь.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям вспомнить любую полюбившуюся песню. Спеть ее, а затем мелодию песни без слов прохохотать. Сначала играет воспитатель: он «хохочет» песню, а дети отгадывают, что это за песня. Затем каждый из детей «хохочет» мелодию своей песни, все остальные отгадывают.

Воспитатель собирает детей в кружок на копре и предлагает произнести фразу «Скоро, скоро Новый год, что же он нам принесет?» с различными интонациями. Для начала уточняется, с какими интонациями может быть произнесена эта фраза (задумчиво, уверенно, с чувством неудовольствия, с сожалением, с радостью, с ожиданием волшебства и т.д.).

Ребенок произносит фразу, затем поясняет, почему выбрана именно эта интонация.

«Убежало молоко» (М.Боровицкая)

Цель: развивать пантомимические навыки у детей

Ход игры

Расскажи стихи с помощью мимики и жестов.

Разогрелось — и назад:
Вниз по лестнице скатилось,
Вдоль по улице летело,
Вдоль по улице пустилось,
Вверх по лестнице пыхтело
Через площадь потекло,
И в кастрюлю заползло,
Постового обошло,
Отдуваясь тяжело.
Под скамейкой проскочило,
Тут хозяйка подоспела:
Трех старушек подмочило,
Закипело?
Угостило двух котят,
Закипело!

В пантомиме участвуют все дети. Перед началом можно вспомнить и спросить детей, видели ли они, как «убегает» из кастрюли молоко. Стихотворение читается несколько раз, уточняются движения и мимика. Детей можно разделить на подгруппы: зрители и актеры. Затем дети меняются.

«Колобок»

Цель: развивать навыки импровизации и монологическую речь

Воспитатель собирает детей около себя и предлагает вспомнить сказку «Колобок». Некоторые сценки из сказки можно проиграть. А затем детям предлагается следующий вариант разыгрывания: все роли в сказки пропеть. Причем мелодии придумывают сами актеры. Это задание сложное, поэтому сначала воспитатель пропевает вместе с детьми. Можно использовать шапочки-маски и театральные костюмы.

«Измени голос»

Цель: развитие внимания, наблюдательности, воображения детей.

Ход игры

Дети приветствуют друг друга от имени любого придуманного или сказочного персонажа (лисы, зайца, волка), надевают (по желанию) костюмы и рассказывают, на кого они стали похожи. Педагог помогает им изобразить выбранных героев через выразительные движения, мимику, голос.

Подготовительная группа

«Кругосветное путешествие»

Цель: Развивать умение оправдывать свое поведение, развивать веру и фантазию, расширять знания детей.

Ход игры

Детям предлагается отправиться в кругосветное путешествие. Они должны придумать, где проляжет их путь — по пустыне, по горной тропе, по болоту, через лес, джунгли, через океан на корабле — и соответственно изменять свое поведение.

«Больной зуб»

Цель: Развивать фантазию и навыки импровизации

Ход игры

Детям предлагается представить, что у них очень болит зуб, и они начинают постанывать на звуке «м». Губы слегка сомкнуты, все мышцы свободны. Звук монотонный, тянущийся.

«Капризуля»

Цель: Развивать фантазию и навыки импровизации

Ход игры

Дети изображают капризного ребенка, который ноет, требуя взять его на ручки. Ныть на звуке «н», не завышая и не занижая звука, отыскивая тон, на котором ровно и свободно звучит голос.

«Театр пантомим»

Цель: развивать пантомимические навыки у детей

Ход игры

Делятся на две команды. У ведущего в коробочке карточки с изображением кипящего чайника,

мороженого, будильника, телефона и т.д. Поочередно от каждой команды подходит по одному игроку и вытягивают для себя задания.

Игрок должен изобразить то, что нарисовано, а команды отгадывают. Команда, которая первой назовет то, что показывает ребенок, получает фишку. К концу игры выявляется команда-победитель.

Игра на мышечное напряжение и расслабление: «Насос и надувная кукла»

Цель: Умение напрягать и расслаблять мышцы, взаимодействовать с партнером, тренировать три вида выдыхания, артикулировать звуки «с» и «ш»; действовать с воображаемым предметом.

Ход игры

Дети распределяются на пары. Один ребенок — надувная кукла, из которой выпущен воздух, он сидит на корточках, все мышцы расслаблены, руки и голова опущены; второй — «накачивает» воздух в куклу с помощью насоса; наклоняясь вперед, при каждом нажатии на «рычаг», он выдыхает воздух со звуком «с-с-с» (второй вид выдыхания), при вдохе — выпрямляется. Кукла, «наполняясь воздухом», медленно поднимается и выпрямляется, руки раскинуты вверх и немного в стороны. Затем куклу сдувают, вытаскивают пробку, воздух выходит со звуком «ш-ш-ш-ш» (первый вид выдыхания), ребенок опускается на корточки, вновь расслабляя все мышцы. Затем дети меняются ролями. Можно предложить надувать куклу быстро, подключая третий вид выдыхания: «С! С! С!»

«Превращение комнаты»

Цель: Развивать чувство веры и правды, смелость,

сообразительность, воображение и фантазию

Ход игры

Дети распределяются на 2—3 группы, и каждая из них придумывает свой вариант превращения комнаты. Остальные дети по поведению участников превращения отгадывают, во что именно превращена комната. Возможные варианты, предложенные детьми: магазин, театр, берег моря, поликлиника, зоопарк, замок Спящей красавицы, пещера дракона и т.д.

Игра на мышечное напряжение и расслабление:

«Маятник»

Цель: Обучение полному расслаблению мышц всего тела.

Перенесение тяжести тела с пяток на носки и обратно. Руки опущены вниз и прижаты к корпусу. Тяжесть тела переносится медленно вперед на переднюю часть ступни и на пальцы; пятки от пола не отделяют; все тело слегка наклоняется вперед, корпус при этом не сгибается. Затем тяжесть тела так же переносится на пятки. Носки от пола не отделяются. Перенесение тяжести тела возможно и в другом варианте: с ноги на ногу из стороны в сторону. Движение осуществляется на расставленных ногах, рука правая и левая прижаты к корпусу. Раскачивание с ноги на ногу медленное, без отрыва от пола.

«Не ошибись»

Цель: Развивать чувство ритма, произвольное внимание, координацию.

Ход игры

Педагог в разных сочетаниях и ритмах чередует хлопки в ладоши, притопы ногой и хлопки по коленям. Дети повторяют вслед за ним. Постепенно ритмические рисунки усложняются, а темп убыстрается.

«Превращение детей»

Цель: Развивать чувство веры и правды, смелость, сообразительность, воображение и фантазию

Ход игры

По команде педагога дети превращаются в деревья, цветы, грибы, игрушки, бабочек, змей, лягушек, котят и т.д. Педагог может сам превратиться в злую волшебницу и превращать детей по своему желанию.

«Как живешь?»

Цель: Развивать быстроту реакции, координацию движений, умение владеть жестами.

Ход игры

Педагог Дети

— Как живешь? — Вот так! С настроением показать большой палец.

— А плывешь? — Вот так! Любым стилем.

— Как бежишь? — Вот так! Согнув руки в локтях, притопнуть поочередно ногами.

— Вдаль глядишь? — Вот так! Руки «козырьком» или «биноклем» к глазам.

— Ждешь обед? — Вот так! Поза ожидания, подпереть щеку рукой.

— Машешь вслед? — Вот так! Жест понятен.

— Утром спишь? — Вот так! Ручки под щечку.

— А шалишь? — Вот так! Надуть щеки и хлопнуть по

ним кулачками.
(По Н.Пикулевой)

«Тюльпан»

Цель: Развивать пластику рук.

Ход игры

Дети стоят врассыпную в основной стойке, руки внизу, ладони вниз, средние пальцы соединены.

1. Утром тюльпан раскрывается Соединяя ладони, поднять руки к подбородку, раскрыть ладони, локти соединить.
2. На ночь закрывается *Соединяя ладони, опустить руки вниз.*
3. Тюльпанное дерево *Внизу соединить тыльные стороны ладоней и поднимать руки над головой.*
4. Раскидывает свои *Руки сверху раскинуть в стороны, ветви ладони вверх.*
5. И осенью листики опадают *Повернуть ладони вниз и мягко опускать вниз, чуть перебирая*

«Подбери рифму»

Волшебник задает рифмы по очереди :

Кочка — бочка, строчка, дочка, точка...

Картошка — матрешка, морошка, кошка...

Печь — меч, течь, лечь...

Лягушка — квакушка, подружка, кружка...

Зайчик — пальчик, мальчик...

Мышь — тишь, камыш, шуршишь...

Кошка — мошка, блошка, плошка...

Крючок — сучок, бачок, молчок, пятачок...

Снежинка — пушинка, пружинка...

«Давайте хохотать»

Цель: развивать навыки импровизации и монологическую речь.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям вспомнить любую полюбившуюся песню. Спеть ее, а затем мелодию песни без слов прохихотать. Сначала играет воспитатель: он «хохочет» песню, а дети отгадывают, что это за песня. Затем каждый из детей «хохочет» мелодию своей песни, все остальные отгадывают.

Воспитатель собирает детей в кружок на копре и предлагает произнести фразу «Скоро, скоро Новый год, что же он нам принесет?» с различными интонациями. Для начала уточняется, с какими интонациями может быть произнесена эта фраза (задумчиво, уверенно, с чувством неудовольствия, с сожалением, с радостью, с ожиданием волшебства и т.д.).

Ребенок произносит фразу, затем поясняет, почему выбрана именно эта интонация.

«Убежало молоко» (М.Боровицкая)

Цель: развивать пантомимические навыки у детей
Разогрелось — и назад:

Вниз по лестнице скатилось,
Вдоль по улице летело,
Вдоль по улице пустилось,
Вверх по лестнице пыхтело
Через площадь потекло,
И в кастрюлю заползло,
Постового обошло,
Отдуваясь тяжело.
Под скамейкой проскочило,
Тут хозяйка подросла:
Трех старушек подмочило,
Закипело?

Угостило двух котят,
Закипело!

В пантомиме участвуют все дети. Перед началом можно вспомнить и спросить детей, видели ли они, как «убегает» из кастрюли молоко. Стихотворение читается несколько раз, уточняются движения и мимика. Детей можно разделить на подгруппы: зрители и актеры. Затем дети меняются.

Воспитатель собирает детей около себя и предлагает вспомнить сказку «Колобок». Некоторые сценки из сказки можно проиграть. А затем детям предлагается следующий вариант разыгрывания: все роли в сказки пропеть. Причем мелодии придумывают сами актеры. Это задание сложное, поэтому сначала воспитатель пропевает вместе с детьми. Можно использовать шапочки-маски и театральные костюмы.

«Пантомимы»

Цель: учить детей элементам искусства пантомимы, развивать выразительность мимики. Совершенствовать исполнительские умения детей в создании выразительного образа.

1. Одеваемся на улицу. Раздеваемся.
2. Много снега — протопчем тропинку.
3. Моем посуду. Вытираем.
4. Мама с папой собираются в театр.
5. Как падает снежинка.
6. Как ходит тишина.
7. Как скачет солнечный зайчик.
8. Жарим картошку: набираем, моем, чистим, режем, жарим, едим.
9. Едим щи, попалась вкусная косточка.

10. Рыбалка: сборы, поход, добывание червей, закидывание удочки, лов.
11. Разводим костер: собираем разные ветки, колом щепочки, зажигаем, подкладываем дрова. Потушили.
12. Лепим снежки.
13. Расцвели, как цветы. Завяли.
14. Волк крадется за зайцем. Не поймал.
15. Лошадка: бьет копытом, встряхивает гривой, скачет (рысью, галопом), приехала.
16. Котенок на солнышке: жмурится, нежится.
17. Пчела на цветке.
18. Обиженный щенок.
19. Обезьяна, изображающая вас,
20. Поросяенок в луже.
21. Наездник на лошади.
22. Невеста на свадьбе. Жених.
23. Бабочка порхает с цветка на цветок.
24. зуб болит.
25. Принцесса капризная, величественная.
26. Бабушка старенькая, хромот.
27. Холодно: мерзнут ноги, руки, тело.
28. Ловим кузнечика. Ничего не получилось.
29. Сосулька.

У нас под крышей

Белый гвоздь висит (руки подняты вверх).

Солнце взойдет —

Гвоздь упадет (расслабленные руки падают
вниз, присесть).

Дидактические игры
по
музыкальной деятельности



Вторая младшая группа

«Игрушки пляшут»

Игра на развитие чувства ритма

Цель: Развивать у детей представление о ритме, учить запоминать и передавать заданный ритмический рисунок.

Игровой материал: набор мелких игрушек по числу играющих детей.

Ход игры

1 вариант

Воспитатель и дети располагаются вокруг стола или на полу.

Воспитатель: Собрались игрушки поплясать,
Но не знают как, с чего начать.
Вышел зайнька вперёд
Всем пример он подаёт

Воспитатель задаёт несложный ритмический рисунок, стуча игрушкой по столу. Задача детей повторить заданный рисунок.

Игра повторяется несколько раз. Задание может быть дано всей группе играющих детей, а также индивидуально. Когда игра будет достаточно хорошо усвоена детьми, роль ведущего берёт на себя кто-либо из детей.

2 вариант

Воспитатель играет с подгруппой детей, но ритмический рисунок задаёт каждому индивидуально, по очереди, предлагая остальным детям оценить правильность выполнения задания.

3 вариант

Дети стоят в кругу.

Воспитатель:

Собрались ребятки поплясать

Но не знают как, с чего начать!

Я притопну раз! Я прихлопну раз!

Посмотрите на меня,
Дружно делайте, как я!
Воспитатель хлопает в ладоши, или выполняет притопы.
Дети повторяют заданный ритм.
Когда игра будет достаточно хорошо усвоена детьми,
роль ведущего берёт на себя кто-либо из детей.

4 вариант

Воспитатель играет с подгруппой детей, но
ритмический рисунок задаёт каждому индивидуально,
по очереди, предлагая остальным детям оценить
правильность выполнения задания.

Примечания: Для игры могут быть использованы
мелкие игрушки из Киндер-сюрпризов, счётный
материал: грибочки, матрёшки, утята и пр. любые
пластмассовые и деревянные игрушки, а также
матрёшки разной величины.

«Колыбельная»

Игра на развитие звуковысотной чувствительности

Цель: Научить детей различать звуки по высоте,
показывать движение мелодии.

Игровой материал: Куклы по количеству участников
игры

Ход игры

Воспитатель поёт колыбельную песню и качает куклу:
на высокий звук – вверх, на низкий звук – вниз.

Спите, куклы, баю-баю,
Звёзды ясные сияют
Смотрит в окна дуб мохнатый
Все ли спать легли ребята

Когда игра будет достаточно хорошо усвоена детьми,
качать куклу может ведущий, один из детей, остальные
дирижируют рукой. Показывая высокие и низкие звуки.

«Найди пару»

Игра на развитие тембрового слуха и внимания

Цель: Учить сравнивать звучание инструментов, находить одинаковые по звуку.

Игровой материал: Шумелки-самоделки с различными наполнителями, по два одинаково звучащих: формочки от мороженого, капсулы от киндер - сюрпризов, баночки от кофе или витаминов.

Ход игры

Шумелки в волшебном мешочке. Ведущий предлагает кому - либо из играющих найти две одинаково звучащих шумелки. Остальные игроки оценивают правильность выполнения задания. Ребёнку разрешается сравнивать каждый образец с эталоном (шумелкой, которой подбирается пара)

«Кто поёт»

Игра на развитие слухового внимания

Цель: Различать на слух звуки живой и неживой природы, тренировать слуховую память, обогащать сенсорную эталонную систему детей

Игровой материал: запись со звуками природы.

Ход игры

Воспитатель предлагает прослушать и отгадать, чьи голоса звучат: это может быть шум воды, дождя, пение птиц, лай собак, мычание коров, шум идущего поезда. Дети слушают и отвечают, чья песенка звучит в данный момент. Остальные игроки оценивают правильность ответов.

«Угадай, на чём играю»

Игра на развитие тембрового слуха и исполнительских навыков

Цель: Развивать умение различать тембр звучания различных музыкальных детских инструментов.

Игровой материал: Набор музыкальных инструментов по количеству детей, небольшая ширма.

Ход игры

Воспитатель показывает детям музыкальные инструменты и предлагает вспомнить их названия. Затем он демонстрирует способы игры на инструментах. Детям предлагается определить на слух, что за инструмент звучит. Воспитатель за ширмой играет на инструменте – дети отгадывают. Для подтверждения правильности ответа воспитатель показывает детям, на чём он играл в данную минуту, и предлагает кому либо из детей поиграть на этом же инструменте самостоятельно.

«Где мои ребятки»

Игра на развитие музыкального слуха и звуковысотной чувствительности

Цель: Упражнять детей в восприятии и различении высоких и низких звуков. Развивать коммуникативные и творческие способности.

Игровой материал: Набор игрушек или картинок с изображением животных.

Ход игры

1 вариант

Воспитатель показывает игрушку или картинку с изображением кошки и поёт на одном звуке низким голосом:

Где мои ребятки серые котятки?
Мяу-мяу-мяу!
Мяу-мяу-мяу!

Дети должны ответить: Мяу-мяу-мяу! Спеть высоким звуком. Далее игра продолжается с использованием других животных по тому же принципу.

2 вариант

Воспитатель отбегают в угол групповой комнаты и поёт:

Где мои ребятки серые котятки?

Мяу-мяу-мяу!

Мяу-мяу-мяу!

Дети поют: Мяу-мяу-мяу! Спеть высоким звуком. И бегут к воспитателю. Воспитатель хвалит всех. Далее игра продолжается с использованием других животных по тому же принципу.

«Кукла пляшет, кукла спит»

Игра на развитие динамического слуха

Цель: Развивать у детей представление о различном характере музыки (весёлая, жизнерадостная; спокойная, грустная)

Игровой материал: куклы по количеству играющих детей, муз.записи

Ход игры

1 вариант

Воспитатель включает весёлую задорную музыку, используя произведения групповой фонотеки. Дети танцуют с куклами. Воспитатель включает музыку спокойного характера, дети укачивают, баюкают кукол.

Примечание: Вместо кукол могут быть любые другие, любимые игрушки.

2 вариант

Воспитатель включает весёлую задорную музыку, используя произведения групповой фонотеки. Дети танцуют, импровизируя танцевальные движения.

Воспитатель подсказывает, какие движения можно

использовать, хвалит тех, кто сам придумывает движения танца. Воспитатель включает музыку спокойного характера, дети приседают, складывают ручки под щёку, «засыпают»

Рекомендуемый музыкальный материал: (пляска куклы) П.Чайковский «Детский альбом» «Полька», С. Рахманинов «Полька», Р.н.м. «Барыня», Р.н.м «Ах, ты, берёза» и пр. (сон куклы) П.Чайковский «Детский альбом» «Болезнь куклы», «Утреннее размышление», Э.Григ «Утро», К. Сен-Санс «Лебедь»

«Весёлый дождик»

Игра на развитие динамического слуха и чувства ритма

Цель: Развивать исполнительские способности, учить правильно держать молоточек. Развивать представление детей о ритме. Слышать и уметь передавать изменение динамики звучания звука.

Игровой материал: Металлофоны, колокольчики, бубенцы, треугольники по количеству играющих детей.

Ход игры

Воспитатель рассказывает сказку и показывает, как выполняется задание, дети повторяют за ним. "Однажды Лягушонок пошел гулять. Вдруг на него упала капелька дождя (ударяют по пластине металлофона 1 раз). Тучка закрыла солнышко, стало темно, и на лягушонка капнуло еще несколько капель (ударяют несколько раз). В начале капельки капали редко (редкие удары), а затем дождик разошелся не на шутку и капельки полились одна за другой все чаще и чаще. Дождь усилился (частые удары). Лягушонок прыгнул в озеро и стал ждать, когда кончится дождь. Вскоре дождь кончился, и опять выглянуло солнышко»

«Солнышко и туча»

Игра на развитие музыкальных представлений

Цель: Развивать ладовое восприятие детей, учить слышать окончание и начало частей музыкального произведения, развивать ассоциативно-образное и музыкальное восприятие детей.

Игровой материал: Обручи, цветные кольца, плоскостные силуэты цветов, муз.записи

Ход игры

Воспитатель: «Это наша полянка: посмотрите, сколько цветочков! А мы с вами – бабочки. Светит солнышко, нам весело летать по лугу! Когда появится тучка – мы спрячемся в цветах и будем сидеть тихо-тихо! А когда выглянет солнышко – снова будем летать и веселиться. А с окончанием музыки все снова сядут на цветы – день закончился, солнышко закатилось». Звучит музыка, дети выполняют задание педагога.

Рекомендуемый музыкальный материал: П. И. Чайковский «Детский альбом» «Вальс»

«Совушка – сова»

Игра на развитие музыкального слуха и образных движений

Цель: Развивать ассоциативно-образное и музыкальное восприятие детей. Учить двигаться под музыку и прекращать движение с её окончанием.

Игровой материал: Маска совы, муз. записи

Ход игры

Под музыку дети бегают и танцуют, изображая птиц. Как только музыка прекращает звучать – птицы замирают на месте, на охоту вылетает сова. Она ищет того, кто пошевелился. Игра продолжается по желанию детей.

Рекомендуемый музыкальный материал: Музыка соответствующего образу характера: «Птичий вольер»

К. Сен-Санс, «Музыкальный момент» Ф. Шуберт,
«Шутка» И. Бах и др.

«Шагай – танцуй»

Игра на развитие тембрового слуха и внимания

Цель: Различать звучание различных инструментов и действовать на каждое по-разному. Под барабан – шагать, под гармонь – танцевать.

Игровой материал: Гармонь (можно не озвученную), барабан.

Ход игры

1 вариант Дети стоят, повернувшись лицом к воспитателю. Воспитатель рассказывает, что у него есть два инструмента: гармонь и барабан. Под звуки барабана надо маршировать, а под гармонь – танцевать. Показывает, как это делается. Играет на барабане и одновременно марширует. Затем наигрывает на гармошке (включает музыку в звукозаписи) и приплясывает. Затем дети подражают действиям педагога: шагают под звуки барабана и пляшут под звуки гармони.

2 вариант Дети действуют не по подражанию, а самостоятельно. Воспитатель просит внимательно слушать музыку: если он будет играть на барабане – надо маршировать, а если звучит гармонь – надо плясать. С окончанием звучания надо прекращать движение. Перед звучанием каждого инструмента воспитатель делает паузы.

«Лошадки»

Игра на развитие чувства ритма

Цель: Развивать у детей представление о ритме, учить слышать ускорение и замедление.

Игровой материал: Деревянные кубики, палочки, ложки, крышки от шампуней и пр.

Ход игры

Дети вместе с воспитателем повторяют потешку в быстром темпе и стучат кубиками (палочками, ложками и др):

На молоденькой лошадке

Цок-цок, цок-цок,

Цок-цок, цок-цок!

На вторую часть потешки стучат в медленном темпе:

А на старой да на кляче

Трюх-трюх-трюх,

Да в ямку – бух!

Дети приседают и падают на пол. Потешка повторяется несколько раз. Затем ребятам предлагается поскакать на молоденькой лошадке: легко и весело. Все скачут под музыку в аудиозаписи.

Рекомендуемый музыкальный материал: П. И. Чайковский «Детский альбом» «Игра в лошадки»

«Послушные погремушки»

Игра на развитие чувства ритма и исполнительских способностей

Цель: Учить одновременно начинать и заканчивать действие с музыкальными инструментами по команде ведущего

Игровой материал: Погремушки по количеству участников игры

Ход игры

Дети сидят на стульчиках или на ковре, повернувшись лицом к воспитателю. Воспитатель сидит перед детьми на стульчике, погремушка в правой руке.

Воспитатель: Погремушка, погремушка
Вот весёлая игрушка!

Погремушки так гремят,
Всех ребяток веселят!

Произнося эти слова, воспитатель сам играет на погремушке, ударяя по ладони левой руки на каждый слог. Дети играют на погремушках вместе с воспитателем.

Воспитатель: Погремушки не гремят,
На коленочках лежат.
Детки тихо все сидят,
Погремушки не гремят

С этими словами воспитатель кладёт погремушку на колени. Дети тоже кладут погремушки на колени.

Усложнение: После того, как дети научатся играть в игру, воспитатель не играет на погремушке, а только говорит слова. Дети учатся выполнять движения по словесному указанию, а не по образцу.

«Зайцы»

Цель: Развитие слуховое восприятия и музыкальной памяти. Прослушать до конца мелодию, не мешать отвечать другим.

Отгадывание характера музыки, выбор соответствующего ему изображения или показ соответствующих действий.

Ход игры:

Педагог рассказывает малышам о том, что в одном доме жили – были зайцы. Они были очень весёлыми и любили плясать (показывает картинку «Зайцы пляшут»). А когда они уставали, то ложились спать, а мама пела им

колыбельную песню (картинка «Зайцы спят»). Далее педагог предлагает детям угадать по картинке, что делают зайцы? И изобразить это своими действиями

(дети «спят», дети пляшут), под музыку соответствующего характера

«Кто в домике живёт?»

Цель: Развитие зрительного и слухового восприятия.

Игровые правила:

Прослушать музыкальный фрагмент, не подсказывать другим.

Отгадывать мелодию, выбирать соответствующее ей изображение.

Ход игры:

Педагог знакомит детей со звучанием с 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 – их детки.

Однажды все пошли погулять в лес, а когда они вернулись, то перепутали, кто где живёт. Поможем всем найти свои комнаты. После этого педагог проигрывает мелодии «Медведь» Левкодимова в разных регистрах и просит детей угадать, кто это: медведица или медвежонок

«Сороконожка»

Цель: Учить чётко проговаривать текст, в ритме стихотворения выполнять движения.

Ход игры

Дети выстраиваются в колонну. Кладут руки друг другу на плечи, изображая сороконожку.

Выполняется без музыки.

1. Шла сороконожка

По сухой дорожке (дети идут ритмичным шагом, слегка пружиня)

2.Вдруг закапал дождик: кап!

-Ой промокнут сорок лап! (Дети останавливаются, слегка приседают)

3.Насморк мне не нужен

Обойду я лужи! (идут высоко поднимая колени, будто шагая через лужи)

4.грязи в дом не принесу

Каждой лапкой потрясу (останавливаются. Трясут одной ногой)

5.И потопаю потом

Ой, какой от лапок гром! (дети топают ногами)

«Большие и маленькие»

Цель: Учить детей различать короткие и длинные звуки, уметь прохлопать ритм.

Ход игры: Педагог предлагает детям послушать, кто идет по дорожке и повторить, как звучат шаги своими хлопками. Когда дети научатся различать короткие и длинные хлопки, педагог предлагает на слух определить «большие и маленькие» ножки, выполняя хлопки за ширмой или за спиной.

- Большие ноги шли по дороге: (долгие хлопки)

Топ, топ, топ, топ!

Маленькие ножки бежали по дорожке: (короткие хлопки)

Топ, топ, топ, топ, топ, топ, топ, топ!

Средняя группа

«Тихие и громкие звоночки»

Игра на развитие динамического восприятия

Цель: Учить детей слышать и различать громкое и тихое звучание. Координировать свои движения, добываясь тихого или громкого звучания.

Игровой материал: Колокольчики, браслеты-бубенцы, треугольники, звенелки-самоделки.

Ход игры

Дети выполняют игровые действия по пению ведущего.

Ты звени звоночек тише,
Пусть тебя ни кто не слышит.
Ты звени звоночек тише,
Пусть тебя ни кто не слышит.

Ты сильней звени, звонок,
Чтобы каждый слышать мог!
Ты сильней звени, звонок,
Чтобы каждый слышать мог!

На первую часть песенки дети звенят тихонько, чуть слышно.

На вторую часть песенки звенят громко, уверенно.

«В гости песенка пришла»

Игра на развитие музыкального слуха, памяти и исполнительских способностей

Цель: Развивать музыкальную память, умение петь без музыкального сопровождения хором, ансамблем и индивидуально.

Игровой материал: Волшебный мешочек и игрушки, герои детских песенок.

Ход игры

Воспитатель приносит в группу волшебный мешочек, рассматривают его, высказывают предположения, что это может быть.

Воспитатель: В гости песенка пришла
И подарок принесла.
Ну-ка, Таня, подойди,
Что в мешочке, посмотри!

Ребёнок достаёт из мешочка игрушку. Воспитатель предлагает вспомнить песенку в которой встречается данный персонаж: кошка, мышка, лошадка, зайчик. Машина, птичка и др. Воспитатель предлагает детям спеть песенку индивидуально, хором или ансамблем.

Примечание: Песня не обязательно об игрушке. Герой просто может упоминаться в песенке.

«Найди пару»

Игра на развитие тембрового слуха и внимания

Цель: Учить сравнивать звучание инструментов, находить одинаковые по звуку.

Игровой материал: Шумелки-самоделки с различными наполнителями, по два одинаково звучащих: формочки от мороженого, капсулы от киндер - сюрпризов, баночки от кофе или витаминов.

Воспитатель предлагает поучаствовать в игре двоим детям: один из них достаёт шумелку и «загадывает звук», а второй ищет пару по звучанию. Сложность в том, что второй ребёнок не имеет возможности постоянно сверять свой выбор с эталоном. А первый оценивает его выбор тоже по памяти.

«Музыкальный ёжик»

Игра на развитие чувства ритма и динамического восприятия

Цель: Развивать представления детей о ритме, учить приёмам игры на барабане одной и двумя палочками, ладошками, пальчиками.

Ход игры

Ребёнок играет на барабане по тексту стихотворения (бум-бум-бум) одной палочкой.

С барабаном ходит ёжик бум, бум, бум!
Целый день играет ёжик бум, бум, бум!
С барабаном за плечами бум, бум, бум!
Ёжик в сад забрёл случайно бум, бум, бум!
Очень яблоки любил он бум, бум, бум!
Барабан в саду забыл он Бум, бум, бум!
Ночью яблоки срывались бум, бум, бум!
И удары раздавались бум, бум, бум!
Ой, как зайчики струхнули бум, бум, бум!
Глаз до зорьки не сомкнули бум, бум, бум!

усложнение: Ребёнок играет на барабане двумя палочками поочерёдно.

Примечание: Играть можно ансамблем или индивидуально

«Угадай, на чём играю»

Игра на развитие тембрового слуха и исполнительских навыков

Цель: Развивать умение различать тембр звучания различных музыкальных детских инструментов.

Игровой материал: Набор музыкальных инструментов по количеству детей, небольшая ширма.

Ход игры

Воспитатель показывает детям музыкальные инструменты и предлагает вспомнить их названия. Затем он демонстрирует способы игры на инструментах. Детям предлагается определить на слух, что за инструмент звучит. Воспитатель за ширмой играет на

инструменте – дети отгадывают. Для подтверждения правильности ответа воспитатель показывает детям, на чём он играл в данную минуту, и предлагает кому либо из детей поиграть на этом же инструменте самостоятельно.

Усложнение: Воспитатель предлагает детям предположить, какой знакомый персонаж может быть охарактеризован звучание того или иного музыкального инструмента. Ребёнку предлагается придумать и сыграть как идёт, или бежит, летит, скачет предполагаемый персонаж.

«Где мои ребятки»

Игра на развитие музыкального слуха и звуковысотной чувствительности

Цель: Упражнять детей в восприятии и различении высоких и низких звуков. Развивать коммуникативные и творческие способности.

Игровой материал: Набор игрушек или картинок с изображением животных.

Ход игры

1 вариант

Воспитатель показывает игрушку или картинку с изображением кошки и поёт на одном звуке низким голосом:

Где мои ребятки серые котятки?

Мяу-мяу-мяу!

Мяу-мяу-мяу!

Дети должны ответить: Мяу-мяу-мяу! Спеть высоким звуком. Далее игра продолжается с использованием других животных по тому же принципу.

2 вариант

Воспитатель предлагает исполнить роли «Мамочек» кому-то из детей. Выбирают двоих-троих и назначают

им роли: кошка, курочка, коза. Каждый поёт поочерёдно свою песенку, а дети отвечают ему.

3 вариант

Дети делятся на пары. У каждого в руках игрушка или картинка с изображением животного или детёныша. Каждый поочерёдно поёт свою песенку, тот ребёнок в руках у которого находится игрушка или картинка с изображением детёныша «Поющей мамочки» отвечает. Остальные оценивают правильность ответа.

«Весёлый дождик»

Игра на развитие динамического слуха и чувства ритма

Цель: Развивать исполнительские способности, учить правильно держать молоточек. Развивать представление детей о ритме. Слышать и уметь передавать изменение динамики звучания звука.

Игровой материал: Металлофоны, колокольчики, бубенцы, треугольники по количеству играющих детей.

Ход игры

Воспитатель рассказывает сказку и показывает, как выполняется задание, дети повторяют за ним. "Однажды Лягушонок пошел гулять. Вдруг на него упала капелька дождя (ударяют по пластине металлофона 1 раз). Тучка закрыла солнышко, стало темно, и на лягушонка капнуло еще несколько капель (ударяют несколько раз). В начале капельки капали редко (редкие удары), а затем дождик разошелся не на шутку и капельки полились одна за другой все чаще и чаще. Дождь усилился (частые удары). Лягушонок прыгнул в озеро и стал ждать, когда кончится дождь. Вскоре дождь кончился, и опять выглянуло солнышко»

«Кто как ходит»

Игра на развитие музыкальных представлений

Цель: Слышать и определять характер музыки, развивать музыкальное и ассоциативно-образное восприятие и творческие способности детей.

Игровой материал: Маски, костюмы животных.

Ход игры

Воспитатель: «Ой, как много разных зверюшек вокруг! И рыбки, и птички, и лошадка, и зайчик! Слушайте музыку внимательно, постарайтесь отгадать, кто же это идёт? Кто свою музыку узнает – тот и выступает!»
Воспитатель включает музыку, характеризующую тот или иной игровой образ, дети отгадывают. Под музыку импровизируют движения заданного образа.

Рекомендуемый музыкальный материал: К. Сен-Санс «Птичий вольер», «Аквариум», Ф. Шуберт «Музыкальный момент», П. И. Чайковский «Игра в лошадки»

«Солнышко и туча»

Игра на развитие музыкальных представлений

Цель: Развивать ладовое восприятие детей, учить слышать окончание и начало частей музыкального произведения, развивать ассоциативно-образное и музыкальное восприятие детей.

Игровой материал: Обручи, цветные кольца, плоскостные силуэты цветов.

Ход игры

Воспитатель: «Это наша полянка: посмотрите, сколько цветочков! А мы с вами – бабочки. Светит солнышко, нам весело летать по лугу! Когда появится тучка – мы спрячемся в цветах и будем сидеть тихо-тихо! А когда выглянет солнышко – снова будем летать и веселиться. А с окончанием музыки все снова сядут на цветы – день

закончился, солнышко закатилось». Звучит музыка, дети выполняют задание педагога.

Рекомендуемый музыкальный материал: П. И. Чайковский «Детский альбом» «Вальс»

«Петрушка – озорник»

Игра на развитие тембрового слуха и внимания

Цель: Развивать умение различать тембр звучания различных музыкальных детских инструментов. Выбатывать отношение к звуку, как к значимому сигналу, быстро реагировать на него.

Игровой материал: Металлофон, бубен, погремушка, колокольчик, барабан и др. по выбору воспитателя. Петрушка – кукла бибабо. Небольшая ширма.

Ход игры

Воспитатель приносит музыкальные инструменты, уточняет с детьми их название и играет на них, уточняя звучание, настраивая детей. Затем он говорит, что из кукольного театра в гости прибежал Петрушка – озорник. Он хочет поиграть с вами в прятки. Вы, ребятки, отвернитесь, а как только услышите, что Петрушка играет на каком-либо инструменте – повернитесь скорее и назовите инструмент. Если назовёте правильно – на ширме появится петрушка и поклонится вам. Воспитатель за ширмой играет на инструменте, а петрушка вертится на ширме. Как только ребята поворачиваются к нему – он прячется. Дети называют инструмент. Если ответ верный – Петрушка кланяется и хвалит детей. Если нет – кричит из-за ширмы «Не угадали!!!» В конце игры можно раздать инструменты детям и предложить сыграть оркестром.

Примечание: Воспитатель сам решает, какое количество инструментов использовать в игре.

Рекомендуемый музыкальный материал: Р.н.м. «Светит месяц», Г. Свиридов «Марш», Брамс «Венгерский танец», И.Штраус «Триктрак»

«Музыкальный паровоз.»

Цель: Развитие зрительного и слухового восприятия. Учить определять характер музыки.

Игровые правила:

Прослушать музыкальный фрагмент. Игровые действия: отгадывать мелодию, выбрать соответствующее изображение.

Ход игры:

В пособие входит паровоз с вагончиком, изображённый на листе картона. На месте окошек в вагоне имеются кармашки, куда вкладываются карточки с символами, изображающими характер музыки. Педагог показывает детям пособие, сообщает, что это не обычный, а музыкальный паровоз. В нём «едет» музыка. И в каждом окошке своя музыка – весёлая, спокойная, страшная (показывает карточки). После этого детям предлагается послушать музыку каждого окошечка и определить её характер, вложить соответствующую карточку

«Кого встретил колобок?»

Цель: Развитие слухового восприятия. Развивать у детей представления о регистрах (Высоком, среднем, низком).

Игровой материал: запись музыки

Игровые правила:

Прослушать музыкальный фрагмент.

Ход игры

Педагог предлагает детям вспомнить сказку «Колобок» и её персонажей (волк, заяц, медведь), при этом

включает мелодии, например: «У медведя во бору» в нижнем регистре, «Зайка» в высоком регистре и т.д. Когда дети усвоят звучание какого регистра соответствует художественному образу каждого животного, им предлагается поиграть и определить на слух, какой персонаж изображен в музыке и выбрать соответствующую картинку

«Тихо – громко.»

Цель: восприятию музыки. Закреплять умение детей в различении динамических оттенков музыки : тихо (p), громко (F), не слишком громко (mf).

Игровые правила:

Отгадать силу звучания музыки, выбрать соответствующий цветовой тон.

Ход игры

Детям раздают игровые полотна с карточками одного цвета , но разной насыщенности тона, объясняя, что голубой цвет соответствует тихой музыке, темно- синий –громкой, синий –не слишком громкой. Далее педагог включает музыку с чередованием динамических оттенков. Детям предлагается накрыть фишкой карточку.

Соответствующую по цвету динамическому оттенку музыки. Рекомендуются цветные сочетания: Голубой – синий –темно-синий. По- разному музыка может звучать.

Оттенки её научись различать

«Найди и покажи.»

Цель: Развитие через слуховое восприятие звуковысотный слух.

Игровые правила:

Слушать музыкальный вопрос, отвечать на него противоположным по высоте звука напевом. Отгадывать, кого зовут, пропевать соответствующие звукоподражания.

Ход игры

Педагог знакомит детей с высокими и низкими звуками, используя знакомые детям звукоподражания. Обращает внимание на то, что мамы поют низкими голосами, а детки высокими, тонкими; для этого он рассказывает детям о том, что в одном дворе жили утка с утятами (показывает картинки), гусь с гусятами, курица с цыплятами, а на дереве птица с птенчиками и т.д.

Однажды, подул сильный ветер, пошёл дождь, и все спрятались. Мама-птицы стали искать своих детей.

Первой стала звать своих деток мама- утка:

Где мои утята, милые ребята? Кря- Кря!

А утята ей отвечают:

Кря- кря, мы здесь!

Обрадовалась уточка, что нашла своих утят. Вышла мама курица и тд

«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 минуточку 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.)

«По тропинке».

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

Ход игры

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 пойдем, в лес пойдем, в лес пойдем.

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 бубнах)

«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)

«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.

Старшая группа

«Найди пару»

Игра на развитие тембрового слуха и внимания

Цель: Учить сравнивать звучание инструментов, находить одинаковые по звуку.

Игровой материал: Шумелки-самоделки с различными наполнителями, по два одинаково звучащих: формочки от мороженого, капсулы от киндер - сюрпризов, баночки от кофе или витаминов.

Воспитатель предлагает детям выбрать себе по одной шумелке из мешочка, послушать её и найти себе пару среди ребят. Игра проходит весело с шумом и беготнёй от одного участника игры к другому. Дети развивают в игре также и коммуникативные способности.

«Музыкальный ёжик»

Игра на развитие чувства ритма и динамического восприятия

Цель: Развивать представления детей о ритме, учить приёмам игры на барабане одной и двумя палочками, ладошками, пальчиками.

1 усложнение: Ребёнок играет на барабане одной палочкой, соблюдая динамические оттенки

С барабаном ходит ёжик бум, бум, бум! (громко, радостно)

Целый день играет ёжик бум, бум, бум! (громко, радостно)

С барабаном за плечами бум, бум, бум! (не слишком громко)

Ёжик в сад забрёл случайно бум, бум, бум! (не слишком громко)

Очень яблоки любил он бум, бум, бум! (Громко радостно)

Барабан в саду забыл он Бум, бум, бум! (не слишком громко)

Ночью яблоки срывались бум, бум, бум! (Тихо)

И удары раздавались бум, бум, бум! (Тихо)

Ой, как зайчики струхнули бум, бум, бум! (Едва слышно)

Глаз до зорьки не сомкнули бум, бум, бум! (едва слышно)

2 усложнение: То же самое играет двумя палочками поочерёдно.

Примечание: Играть можно ансамблем или индивидуально

«Угадай, на чём играю»

Игра на развитие тембрового слуха и исполнительских навыков

Цель: Развивать умение различать тембр звучания различных музыкальных детских инструментов.

Игровой материал: Набор музыкальных инструментов по количеству детей, небольшая ширма.

Ход игры

Воспитатель показывает детям музыкальные инструменты и предлагает вспомнить их названия. Затем он демонстрирует способы игры на инструментах. Детям предлагается определить на слух, что за инструмент звучит. Воспитатель за ширмой играет на инструменте – дети отгадывают. Для подтверждения правильности ответа воспитатель показывает детям, на чём он играл в данную минуту, и предлагает кому либо из детей поиграть на этом же инструменте самостоятельно.

Усложнение: После того, как дети отгадают все инструменты, предлагается всем вместе сыграть под музыку в аудиозаписи.

Примечание: Для того, чтобы сделать игру более интересной и привлекательной для детей следует ввести игровой персонаж: это могут быть животные, Клоун, Петрушка, Бабушка – забавушка и пр.

Рекомендуемый музыкальный материал:

П. Чайковский «Детский альбом» «Полька», С. Рахманинов «Полька», Р.н.м. «Барыня», Р.н.м «Ах, ты, берёза» и пр. М.И. Глинка «Полька»

«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!

«Веселые подружки.»

Цель: развивать чувство ритма детей.

Игровой материал: плоские фигурки из картона (5 шт.). Можно использовать варианты: все куклы одной величины, но раскрашены по-разному, или куклы разного размера (по типу матрёшек) в одежде с различными узорами и т.д.

Ход игры

Фигурки стоят на столе, одна за другой в колонне. Дети сидят полукругом или в шахматном порядке, лицом к столу. Звучит русская народная мелодия «Светит месяц».

Педагог: Познакомьтесь, ребята к нам в гости пришли весёлые подружки: Дашенька, Глашенька, Сашенька, Иринushка, Маринушка. (Выставляет их в одну шеренгу.) Они очень любят плясать и хотят вас научить. Вот как умеет Дашенька!

Педагог берёт матрёшку и выстукивает деревянной подставкой ритмический рисунок. Дети повторяют ритм на деревянных ложках. Можно просто отхлопать ритм в ладоши. Ритмы так же можно демонстрировать детям, исполняя их на фортепиано.

«Музыкальные загадки»

Цель: развивать тембровое чувство детей.

Игровой материал: металлофон, треугольник, бубенчики, бубен, арфа, цимбалы.

Ход игры

Дети сидят полукругом перед ширмой, за которой на столе находятся музыкальные инструменты и игрушки. Ребенок-ведущий проигрывает мелодию или ритмический рисунок на каком-либо инструменте. Дети отгадывают. За правильный ответ ребенок получает фишку. Выигрывает тот, у кого окажется большее число фишек.

«Громко-тихо запоем»

Цель: развивать диатонический слух детей.

Игровой материал: любая игрушка.

Ход игры

Дети выбирают водящего. Он уходит из комнаты. Все договариваются, куда спрятать игрушку. Водящий должен найти ее, руководствуясь громкостью звучания песни, которую поют все дети: звучание усиливается, по мере приближения к месту, где находится игрушка, или ослабевает по мере удаления от нее. Если ребенок успешно справился с заданием, при повторении игры он имеет право спрятать игрушку

«Колобок»

Цель: развивать диатонический слух детей.

Игровой материал: игровое поле, молоточек, колобок и несколько различных небольших предметов, изображающих стог сена, бревно, пенек, муравейник, елку. Все это расставляется на игровом поле в любом порядке.

Ход игры

Дети рассматривают фигурки на игровом поле, затем выбирают водящего, он выходит за дверь или отворачивается от остальных играющих. Дети договариваются, за какую фигурку они спрячут колобок, и зовут водящего:

«Укатился колобок, колобок — румяный бок,
Как же нам его найти, к деду с бабой принести?
Ну-ка, Ира, по дорожке походи, походи

И по песенке веселой колобок отыщи».

Все поют любую знакомую песню. Водящий берет молоточек и водит им по дорожкам от фигурки к фигурке. Если молоточек находится далеко от той фигурки, за которой спрятан колобок, то дети поют тихо, если близко — громко.

«Музыкальные птенчики»

Цель: закрепление знаний о высоте звука (высокий и низкий), развитие детского творчества.

Игровой материал.

Демонстрационный: картина с изображением дерева, ветки которого расположены в виде нотоносца; птички – 5 шт., набор шапочек для «птичек».

Раздаточный: картина с изображением дерева, ветки которого расположены в виде нотоносца; птички – 5 шт. комплект готовится на каждого ребёнка.

Ход игры:

Педагог

- Наступила весна, вернулись из тёплых краёв птицы, свили гнёзда и вывели птенчиков. Обрадовались птенчики, что научились летать, и стали летать с веточки на веточку порхать, песенки петь.

Педагог выбирает маму-птичку и птенчиков. Надевает на них шапочки и даёт им в руки изображения птиц.

Дети (*поют попевку*):

Мы птенчики весёлые,

Умеем мы летать

И с веточки на веточку

Нам весело порхать.

Дети - птенчики, поют свою песенку и раскладывают изображения по верхним веткам дерева, называя по их именам: птенчик РЕ, птенчик СИ и т. д.

Не хочу к тебе лететь,

Буду здесь я песни петь.

Затем свою песенку поёт мама, она «слетает вниз» и зовет к себе малышей.

А мамочка волнуется:

Лети-ка птенчик, вниз!

Спою я колыбельную,

И ты уснёшь, малыш!

Каждый птенчик поочерёдно пропевает свой звук, слетает с дерева и садится рядом с мамой. По окончании игры все дети пропевают имена (названия нот) птенчиков и возвращают их на веточки.

«Птичий концерт»

Цель: развитие звуковысотного слуха.

Игровой материал: Музыкальный инструмент для подыгрывания (металлофон, фортепиано, флейта).

Ход игры

Дети учатся воспроизводить разные по высоте звуки: в диапазоне секунды, терции, квинты.

Дети сидят полукругом. Ведущий или воспитатель поет, а дети отвечают.

Ведущий

На березовой верхушке

Целый день поет кукушка:

Дети

Ку-ку, ку-ку, ку-ку!

Ведущий

А синица целый день

Поет громко:

Дети

Тень-тень, тень-тень!

Ведущий

Вторит дятел им:

Тук-тук-тук,

Долбя клювом старый сук.

Дети

Тук-тук-тук!

Для создания игрового момента можно использовать шапочки-маски с изображением птиц. Игру можно выполнять по ролям: одни дети имитируют голосом кукушку, другие — синицу, третьи — дятла. Тот, кто

лучше выполнил имитацию, исполняет свободную пляску. В игру можно играть индивидуально с каждым ребенком.

«Учитесь танцевать»

Цель: развитие чувства ритма.

Игровой материал: большая матрешка и маленькие по числу играющих.

Ход игры

Игра проводится с подгруппой детей. Все сидят вокруг стола. У воспитателя большая матрешка, у детей – маленькие. «Большая матрешка учит танцевать маленьких» – говорит воспитатель и отстукивает своей матрешкой по столу несложный ритмический рисунок. Все дети одновременно повторяют этот ритм своими матрешками.

При повторении игры ведущим может стать ребёнок, правильно выполнивший задание.

«Определи инструмент»

Цель: развитие тембрового слуха.

Игровой материал: металлофон, колокольчики, ложки, палочки...

Ход игры

Двое детей сидят спиной друг к другу. Перед ними на столах лежат одинаковые инструменты.

Один из играющих исполняет на любом инструменте ритмический рисунок, другой повторяет его на таком же инструменте. Если ребёнок правильно выполняет музыкальное задание, то все дети хлопают. После правильного ответа играющий имеет право загадать следующую загадку.

Если ребёнок ошибся, то он сам слушает задание.

Игра проводится в свободное от занятий время.

«Музыкальные загадки»

Цель: развитие тембрового слуха.

Игровой материал: металлофон, треугольник, бубенчики, бубен, арфа, цимбалы.

Ход игры

Дети сидят полукругом перед ширмой, за которой на столе находятся музыкальные инструменты и игрушки.

Ребёнок – ведущий проигрывает мелодию или ритмический рисунок, на каком – либо инструменте.

Дети отгадывают. За правильный ответ ребёнок получает фишку. Выигрывает тот, у кого окажется большее количество фишек.

«Какая музыка?»

Цель: развитие памяти и музыкального слуха.

Игровой материал: магнитофон, записи вальса, пляски, польки; карточки с изображением танцующих вальс, народную пляску и польку.

Ход игры

Детям раздают карточки. Педагог проигрывает аудиозапись музыкальных пьес, соответствующие содержанию рисунков на карточках. Дети узнают произведение и поднимают нужную карточку.

Подготовительная группа

«Музыкальный ёжик»

Игра на развитие чувства ритма и динамического восприятия

Цель: Развивать представления детей о ритме, учить приёмам игры на барабане одной и двумя палочками, ладошками, пальчиками.

Ход игры

Играет ладошками (одной или двумя)

С барабаном ходит ёжик бум, бум, бум!

(Ладошкой громко, радостно)

Целый день играет ёжик бум, бум, бум!

(Ладошкой громко, радостно)

С барабаном за плечами бум, бум, бум!

(Ладошкой не слишком громко)

Ёжик в сад забрёл случайно бум, бум, бум!

(Ладошкой не слишком громко)

Очень яблоки любил он бум, бум, бум!

(Кулачком Громко радостно)

Барабан в саду забыл он Бум, бум, бум!

(Кулачком не слишком громко)

Ночью яблоки срывались бум, бум, бум!

(Пальчиком Тихо)

И удары раздавались бум, бум, бум!

(Пальчиком Тихо)

Ой, как зайчики струхнули бум, бум, бум!

(Пальчиком едва слышно)

Глаз до зорьки не сомкнули бум, бум, бум!

(Пальчиком едва слышно)

Примечание: Играть можно ансамблем или индивидуально.

«Море»

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

Программное содержание: Закреплять умение различать динамические оттенки в музыке: тихо, громко, не слишком громко, очень громко 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 мешать друг другу

Игровые действия: нарисовать состояние моря

Ход игры

Воспитатель с детьми прослушивает 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.

«Сломанный телевизор»

Цель: Развитие внутреннего слуха, навыков точного и свободного владения интонацией. Развитие ритмической организации и внимания.

Ход игры

Дети поют знакомую песню. По знаку воспитателя замолкают, продолжая петь про себя, стараясь не потерять нить движения мелодии (телевизор сломался: изображение осталось, звук пропал). В момент включения звука (также по сигналу музыкального

руководителя) важно не потерять интонационную и смысловую линию. Включение должно быть точным.

«Угадайка»

Цель: Формирование постоянного стремления к правильному интонированию. Активизация слухового восприятия.

Ход игры

Один ребёнок встаёт спиной к группе детей, кто-то из них исполняет попевку. Задача ребёнка, стоящего спиной, - отгадать по тембру голоса солиста-исполнителя.

«Слушай, сочиняй и смотри»

Цель: Формирование стремления к более глубокому и осмысленному проникновению в музыкальный материал. Развитие умения фиксировать различные его этапы.

Ход игры

Детям предлагается прослушать музыку из любого мультипликационного фильма (без видео ряда) и представить себе историю, отражающую услышанное. Дети по очереди делятся своими рассказами. Завершается игра просмотром мультфильма и анализом образных совпадений.

«Музыкальный театр»

Цель: Активизация интереса детей к различным видам инструментов. Формирование ритмического мышления. Развитие фантазии. Тренировка памяти.

Материал: Бубен, колокольчики, ксилофон, металлофон, треугольник), и сюжеты сказок.

Ход игры

Дети должны рассказать сказку, используя музыкальные инструменты. Каждый участник игры представляет свой инструмент. Педагог предлагает сказочный сюжет, а дети подбирают инструмент, подходящий по звучанию каждому герою сказки, а затем нужный ритмический рисунок. Например. Карабас-Барабас –бубен, Буратино – ксилофон, Мальвина – колокольчик, Пьеро – треугольник, Артемон – трещотка.
Текст сказки озвучивается.

«Когда начинают звучать предметы»

Цель: Развитие воображения, творческого начала (окружающий мир становится более объёмным и многогранным)

Материал: Подбор необходимых для игры предметов (лист бумаги, карандаш, линейка и т.д.). стихотворные тексты.

Ход игры

В начале игры поочерёдно используются разные предметы для достижения максимального количества звуковых ассоциаций. Например: лёгкое колебание листа бумаги ассоциируется с шумом ветра; сжимание листа бумаги в руках - с шагами на снегу; звук медленно рвущейся бумаги – со скрипом дерева; резкие удары карандашом по листу бумаги напоминают потрескивание горящих поленьев; лёгкое постукивание – капли дождя; удары по кромке бумаги – стук дятла и т.д. Аналогично можно использовать каждый предмет, подключая всевозможные фантазии педагога и детей. После достижения максимального количества вариантов наступает переход к следующему этапу – звукосочетаний. Далее педагог ставит задачи изображения конкретных картин. Природа: лес, море,

ливень. Природная стихия: буря, шторм, ливень, вьюга. Передача чувств: гнев, радость, покой, нежность. На следующем этапе игры усложняются до определённого сюжета. Например, озвучивание стихотворения.

«Поющие руки»

Цель: Развивать пластику движений рук, творческое воображение.

Ход игры

После слушания музыки педагог предлагает детям представить. Что они жители сказочной страны, в которой люди не умеют разговаривать. Общаться можно только с помощью языка движений, мимики. Педагог обсуждает с ними варианты образных движений: волнообразные, круговые, встряхивания, постукивание пальцами и т.д. Передача темпа и динамики достигается разной амплитудой, скоростью, силой движения.

«Копилка»

Цель: Закреплять слова, характеризующие настроение музыкального произведения и музыкальный образ. Способствовать адекватному применению знаний о музыке в анализе музыкального произведения. Выявлять предпочтения, побуждать к выражению мотивированной оценки.

Ход игры

После прослушивания музыкального произведения педагог просит ребят сложить ладошки «чашечкой», затем обращается к детям: «Какая вместительная у каждого у вас копилка!» Что мы будем в неё складывать? Дети предлагают различные варианты. Педагог продолжает: «Давайте собирать в

копилку красивые слова, которые правильно расскажут о прослушанной музыке. Обращает внимание на то, что нужно быть внимательными. Если слово нам подходит – мы закрываем его в копилке. Если не соответствует настроению музыки – ладошки разводятся в стороны.

«Скульпторы»

Цель: Передача образа с помощью пантомимы.

Ход игры

В игре дети осмысливают стилизованную идею и передают её в статичной пластике тела. После прослушивания музыки педагог вводит в игру детей. Дети действуют парами. Один ребёнок исполняет роль скульптора, другой – глины. Ребёнок-скульптор придаёт глине форму в соответствии с собственными впечатлениями о прослушанной музыке. Ребёнок-глина должен быть послушным, мягким, податливым. Когда работа завершена, скульптор рассказывает всем о своём художественном замысле, средствах, которыми он передан.

«Музыкальный зонтик»

Цель: Учить детей чувствовать и воспроизводить ритмический пульс речи (стихов) и музыки. Развивать слуховое внимание, чувство ритма, навыки элементарного музицирования в оркестре. Воспитывать интерес к игре на музыкальных инструментах.

Материал: Музыкальные инструменты. Зонтик, на грани которого приклеены изображения этих инструментов.

Ход игры:

Дети стоят в кругу. Под весёлую ритмичную музыку воспитатель вращает зонтик. Сопровождая свои действия словами:

«Зонтик медленно вращаем.

Глазки ручкой закрываем.

Зонтик будет выбирать,

На чём тебе сейчас играть».

По окончании звучания музыки дети открывают глаза, и каждый ребёнок берёт тот инструмент, изображение которого видит перед собой. Затем все вместе играют в оркестр.

«Ритмические кубики»

Цель: Развивать у детей представление о ритме.

Материал: Деревянные брусочки короткие и длинные.

Ход игры

Педагог исполняет попевку, обращая внимание на характер и четкий ритм. При повторном исполнении предлагается прохлопать ритм руками, а затем выложить брусочками ритмический рисунок попевки. Короткие брусочки короткие звуки. Длинные брусочки – длинные звуки. Музыкальный материал: «Сорока», «Андрей воробей» и т.д.

«Гусеница»

игра на развитие чувства ритма

Демонстрационный: Гусеница, выполненная из яркой бумаги-самоклейки с одной стороны и бархатной бумаги с другой (головка и несколько разноцветных отдельных животиков).

Ход игры

Придумать гусенице имя.

1. Педагог выкладывает на фланелеграфе головку гусеницы и предлагает детям придумать ей имя.

Например: ДА-ША. Прохлопать разными вариантами, протопать, проиграть на музыкальных инструментах этот ритм.

2. Педагог выкладывает над головой гусеницы из кружочков или других фигур ритмическую формулу имени гусеницы. В дальнейшем это делают дети.
3. Приставить к головке два животика гусеницы. Проговорить, прохлопать, проиграть на музыкальном инструменте (по выбору ребенка) получившийся ритмический рисунок.
4. Усложнение: разделить детей на две команды. Одна команда отхлопывает в ладоши ритмический рисунок одного животика, другая отшлепывает по коленям ритмический рисунок другого.