

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 53»

**Картотека дидактических игр по
художественно-эстетическому развитию
детей старшего дошкольного возраста.**

Выполнил:
воспитатель Каверина А.А

г. Н.Новгород

Дидактические игры по изобразительной деятельности 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 внес 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: Формировать у детей умение 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 подарки, 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 эстетический вкус, 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: формировать умение у 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, развивать умение выделять форму предметов.

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

Ход игры: детям предлагается к натюрморту 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: помочь детям распознавать 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: развивать умение 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: развивать умение 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: развивать умение 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 погрустил 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, развивать умение 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, развивать умение 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.

«Похоже- непохоже»

Цель: развивать умение 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: развивать умение 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: развивать умение 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: познакомить детей с пространственной ориентировкой, 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 чём говорит?»

Цель: развивать умение 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: развивать умение 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: развивать умение 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: развивать умение 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: развивать умение 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: развивать умение 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: развивать умение 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: развивать умение 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: развивать умение 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, развивать умение 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).

«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 цветных 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: развивать умение 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 внес 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 ребёнку представить, что он прилетел на другую планету и нарисовать то, что он мог бы там увидеть. Когда рисунок будет готов, можно предложить ребёнку 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 взрослые играющие собирают из частей изображение какого-либо изделия. Выигрывает тот, кто первым справится с заданием.

«Цветные капельки»

Цель: развивать умение 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 поочередно 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: развивать умение детей выделять из трёх игрушек одну лишнюю, принадлежащую к другому промыслу.

Ход игры: детям предлагается поочередно 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: развивать умение 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 втекают 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, развивать умение 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, развивать умение 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 внес 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 ребёнку представить, что он прилетел на другую планету и нарисовать то, что он мог бы там увидеть. Когда рисунок будет готов, можно предложить ребёнку 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. Развивать умение детей внимательно рассматривать форму, окраску, особенности строения подводных обитателей. Развивать умение 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 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 смышленей — 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: развивать умение у 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 — «иголка», остальные дети становятся, держась за руки, за ним — «нитка». «Иголка» 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: развивать умение у 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: развивать у детей умение 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 *Соединя ладони, поднять руки к подбородку, раскрыть ладони, локти соединить.*
2. На ночь закрывается *Соединя 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 «нитка» 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 серединке, 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 морковку и лук, воду стряхну с потрудившихся рук.

Мелко нарежу лук и морковку, 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 ковре 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-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 ног и хлопки по коленям. Дети повторяют вслед за ним. Постепенно ритмические рисунки усложняются, а темп убыстряется.

«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 щечки и хлопнуть по ним кулачками.
(По Н.Пикулевой)

«Тюльпан»

Цель: Развивать пластику рук.

Ход игры

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

1. Утром тюльпан раскрывается Соединя ладони, поднять руки к подбородку, раскрыть ладони, локти соединить.
2. На ночь закрывается Соединя 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 любимую 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 ковре 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:
Трёх 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 актёры. 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 сказке пропеть. Причём мелодии придумывают сами актёры. Это задание сложное, поэтому сначала воспитатель пропевает вместе с детьми. Можно использовать шапочки-маски и театральные костюмы.

Дидактические игры по музыкальной деятельности Старшая группа

«Найди пару»

Игра на развитие тембрового слуха и внимания

Цель: помочь ребёнку научиться 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, познакомить с приёмами 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 поочередно.

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 третьем – 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, зайка, сидишь? Что ты, зайка, 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, Иринушка, 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 нотного знака; птички – 5 шт., набор шапочек для «птичек».

Раздаточный: картина с изображением дерева, ветки которого расположены в виде нотного знака; 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 малышкой.

А мамочка волнуется:

Лети-ка птенчик, вниз!

Спою я колыбельную,

И ты уснёшь, малыш!

Каждый птенчик поочередно 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, познакомить с приёмами 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 поочередно 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: Развивать у детей умение 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.