

Описание игрового комплекса «Скатертью дорожка»

Игровой комплекс предназначен для детей дошкольного возраста, направлен на развитие музыкального восприятия средствами визуализации музыки.

Комплектация:

Рабочая зона - две полотняные двусторонние дорожки (60 см. X 300 см.). Одна сторона каждой дорожки однотонная, другая состоит из шести цветных игровых полей. На одной дорожке игровые поля теплых цветов, на другой холодных. Игровые поля теплых и холодных тонов предполагают организацию деятельности по соотносению характера музыки с цветом. Наличие двух рабочих зон предполагает участие в игре до двенадцати детей одновременно, возможность организации командной деятельности.

Набор «Топ-хлоп», в него входят: большие и маленькие шаблоны с изображением различных зверушек и фигурок (листки, елочки, капельки, ладошки, следы), а также несколько ярких шнуров. Набор предназначен для моделирования ритмических схем, особенностей динамики, темпа и звуковедения музыкального произведения.



Набор «Смайлики» - состоит из шаблона с изображением мальчика или девочки и прилегающих к ней деталей (глаза, ротик, нос). При разном способе выкладывания деталей можно придать изображению радостное, грустное, удивленное и злое выражение.



Игры с набором «Топ-хлоп»

Игра «Таинственные следы» (слушание «Гавот» С. Прокофьева)

Образовательная область. Художественно-эстетическое развитие

Возраст: 4-5 лет

Цель. Развитие интонационного слуха

Оборудование и материалы. Две полотняные дорожки, расположенные однотонной стороной кверху. На первой дорожке расположены большие следы, лежащие на расстоянии 30-40 см. друг от друга. На второй дорожке расположены маленькие следы, лежащие на расстоянии 10-15 см.

Ход игры. Детям предлагается определить, кому принадлежат таинственные следы? После прослушивания музыкального произведения дети высказывают свои предположения о том, кому могли бы принадлежать следы на одной и другой дорожке. Кто из таинственных гостей шел первым, а кто вторым, какие у них были шаги. После обсуждения дети под музыку шагают по дорожкам, изображая выдуманных героев.



Игра «Великаны и гномики»

Возраст: 4-5 лет

Цель. Развитие способности ощущать двухчастную форму музыкального произведения.

Оборудование и материалы. Две полотняные дорожки, расположенные однотонной стороной кверху. Шаблоны с изображением больших и маленьких следов.

Ход игры. На одной дорожке расположены большие следы, на второй – маленькие. Детям предлагается превратиться в Великанов и Гномиков. Дети – великаны встают вдоль дорожки с большими следами, а дети-Гномики –

вдоль дорожки с маленькими следами. Под звучание двухчастной польки дети топают ножками: первая часть – медленно топают Великаны, вторая часть – быстро топают Гномики.

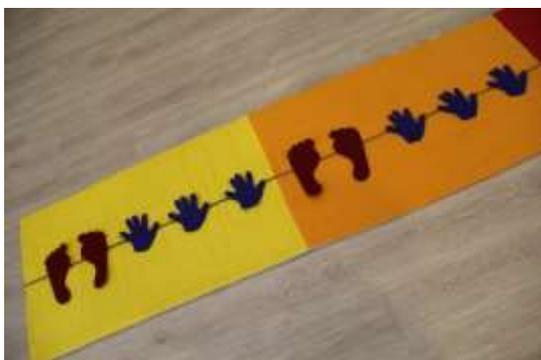
Игра «Топ-хлоп»

Возраст: 4-5 лет

Цель. Развитие музыкально-сенсорных способностей, чувства ритма

Оборудование и материалы. Полотняная дорожка, шаблоны с изображением больших следов и маленьких ладошек.

Ход игры. На дорожке выложен ритмический рисунок из двух больших следов и трех маленьких ладошек. Детям предлагается «прочитать» под музыку выложенное на дорожке «письмо», обратив внимание на размер и количество ладошек и следов. Игру можно усложнить, предложив детям самостоятельно «написать» такое же «письмо» на второй дорожке.



Игра «Елка-елочка»

Возраст: 5-6 лет

Цель. Развитие музыкально-сенсорных способностей, закрепление представлений о длинных и коротких звуках.

Оборудование и материалы. Полотняная дорожка, расположенная разноцветной стороной кверху. Шаблоны с изображением больших елок и маленьких елочек.

Ход игры. Детям предлагается занять место у любого игрового поля. На каждом игровом поле лежат две большие елки и три маленькие елочки. Педагог вместе с детьми рассматривает их, обращает внимание детей, что елочки разные (большие и маленькие), сопровождает обсуждение словами из детской песенки: «Елка-елочка, просто загляденье! И пушиста, и стройна всем на удивленье», подводит к пониманию значения слов (елка – большая,

елочка – маленькая). Дети прохлопывают ритмический рисунок слов «ел-ка», «е-ло-чка» выкладывают его из больших и маленьких шаблонов. По окончании педагог предлагает похлопать большим (длинным) елкам и маленьким (коротеньким) елочкам под музыку.

Вариант игры. Подобную игру можно провести не только с елочками, но и с капельками (длинными и короткими) и другими фигурками. Для музицирования с опорой на ритмическую схему детям можно предложить шумовые инструменты.



Игра «Веселый хор»

Возраст: 5-6 лет

Цель. Развитие творческой активности, способности составлять и «читать» ритмические схемы.

Оборудование и материалы. Полотняная дорожка, расположенная разноцветной стороной кверху. Шаблоны с изображением больших и маленьких зверушек: поросята, собачки, лягушки.

Ход игры. Дети делятся на три команды (в соответствии с цветом игрового поля), выбирают командиров (композиторов). Каждый композитор получает набор из больших и маленьких шаблонов, составляет ритмическую схему на своем игровом поле. Затем каждая команда превращается в «Веселый хор» и исполняет свою партию с опорой на ритмическую схему.



Игра «Музыкальные узоры»

Возраст: 6-7 лет

Цель. Развитие интонационного, динамического слуха, способности графически изобразить музыкальный образ.

Оборудование и материалы. Две полотняные дорожки, расположенные однотонной стороной кверху, цветные шнуры по количеству детей.

Ход игры. Детям предлагается «нарисовать» музыку с помощью цветных шнуров. Если музыка звучит плавно или, кружась, дети выкладывают волны и спирали. Если характер музыкального произведения резкий, дети выкладывают зигзаги, остроугольные фигуры.

Вариант игры. Игру можно организовать в командах. При закреплении пройденного материала по слушанию каждая команда вытягивает фант с иллюстрацией к одной из трех, заранее озвученных музыкальных тем, и изображает ее графически. После выполнения задания дети определяют, какую музыкальную тему изобразила каждая команда.



Игры с набором «Смайлики»

Игра «Музыкальное настроение»

Образовательная область. Художественно-эстетическое развитие

Возраст: 5-6 лет

Цель. Развитие способности чувствовать характер и отображать и выразительный образ музыкального произведения.

Оборудование и материалы. Две полотняные дорожки, игровой набор «Смайлики».

Ход игры. Каждый ребенок выбирает игровой набор (с изображением мальчика или девочки). Детям предлагается определить, какое сейчас настроение у выбранного ими человечка. Настроение «подсказывает» музыка. При прослушивании музыкального отрывка дети выкладывают на «мордашке» глаза, нос и рот таким образом, чтобы настроение получившегося человечка соответствовало характеру музыкального отрывка.



Игра «Три подружки» (слушание «Три подружки» Д. Кабалевского)

Образовательная область. Художественно-эстетическое развитие

Возраст: 5-6 лет

Цель: Развитие музыкальной памяти, эмоциональности.

Оборудование и материалы. Игровой набор «Смайлики»

Ход игры. Дети делятся на три команды. Каждая команда выбирает игровой набор и договаривается, кого из трех героев пьесы Д. Кабалевского (Резвущку, Злюку или Плаксу) они будут изображать. Дети выкладывают портрет выбранной ими героини. При прослушивании одной из трех музыкальных тем команда, выбравшая данную героиню, изображает ее пантомимой. Остальные игроки отгадывают название музыкальной темы и сопоставляют с творческим выступлением команды.