

Методическая разработка

«Кубанские казачьи игры»
старший дошкольный возраст

Музыкальный руководитель:
Мыльникова Н.В.

Пояснительная записка

Данная методическая разработка «Кубанские казачьи игры», разработана музыкальным руководителем детского сада Мыльниковой Наталией Васильевной. Адресована воспитателям и специалистам, работающим в группах общеразвивающей и казачьей направленности, в целях приобщения детей к истокам культуры кубанских казаков, ознакомление с обрядами и играми.

Методическое пособие поможет в проведении развлечений, культурно-досуговых мероприятий, для реализации регионального компонента в деятельности дошкольного образовательного учреждения.

Культура наследия имеет большое значение для подрастающего поколения!

Мы должны помнить свою историю и сохранить это в памяти всей нации. Как говорил Д. С. Лихачев: «Память — основа совести и нравственности, память — основа культуры, «накоплений» культуры, память — одна из основ поэзии — эстетического понимания культурных ценностей. Хранить память, беречь память — это наш нравственный долг перед самими собой и перед потомками. Память — наше богатство».

Нравственно-патриотическое воспитание - одно из важнейших звеньев системы воспитательной работы в детском саду. Большие изменения произошли в нашей стране за последние годы. Появились новые подходы к пониманию содержания нравственно-патриотического воспитания детей дошкольного возраста, и на данный момент проблема состоит в том, что современные дети мало знают историю своей страны, города, станицы, села; особенности народных традиций, обычаев; природу родного края; быт, труд; национальные устои; представления о чести, смелости, мужестве.

Для того, чтобы возродить нравственно-патриотические чувства, необходимо восстановить связь времен, вернуть утраченные ценности. Поэтому дошкольное учреждение, как начальное звено системы образования РФ, должно решать задачи нравственно-патриотического воспитания дошкольников.

Актуальным и эффективным методом в нравственно-патриотическом воспитании детей дошкольного детства является игра, так как в жизни ребенка игра является ведущим видом деятельности. Патриотическое воспитание через игровую деятельность является самым результативным и естественным. У детей формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родного края, создается эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств.

Испокон веков в казачьих играх отражался образ жизни людей, их представления о смелости и чести, желание обладать ловкостью, силой, быстротой и выносливостью, проявлять смекалку, волю и стремление к победе, поэтому детские игры и забавы играли важную роль в воспитательном процессе.

Они способствовали подрастающему поколению становиться волевыми, сильными, ловкими, помогали вырабатывать умение маскироваться, быстро бегать и уворачиваться от погони и др. Ряд игр были направлены на то, чтобы казачата приобщались к умению самостоятельно обдумывать и оценивать последствия своего поступка. Становясь взрослыми, дети обязаны были

заниматься по хозяйству, помогая родителям ухаживать за животными, работать на огороде, приусадебном участке. Для игр и забав оставалось незначительное время, но родители способствовали тому, чтобы дети занимались и детскими играми.

В данной методической разработке «Кубанские казачьи игры» для детей старшего дошкольного возраста систематизированы казачьи игры, которые издавна служили средством самопознания, в играх проявляются лучшие человеческие качества: доброта, благородство, взаимовыручка, самопожертвование ради других. Кубанские казачьи игры разнообразны, увлекательны и эмоциональны. В методической разработке описаны игры и забавы, которые были распространены на Кубани.

Актуальность разработки «Кубанские казачьи игры» заключается в том, что данные игры позволят добиться более полной и качественной реализации регионального компонента в детском саду, познакомят воспитанников с бытом, традициями, играми кубанских казаков.

Цель: формирование представлений старших дошкольников о культуре, традициях и обычаях кубанского народа через казачью игру; дать детям возможность прикоснуться к богатейшему наследию народной культуры.

Задачи:

- знакомить детей с кубанскими казачьими играми через народный фольклор (считалки, зазывалки);

- развивать познавательные способности детей через представление о традициях, обычаях, культуре кубанского народа;

- развивать двигательную активность детей: ловкость, силу, быстроту, выносливость, пространственную ориентировку;

творческое воображение, познавательную активность, - воспитывать смелость, чувство коллективизма, взаимопомощи, соревновательный задор, характер, чувство ответственности, навыки самоконтроля;

творческое воображение, познавательную активность, - вызвать интерес и желание играть в кубанские казачьи игры.

Педагогическая целесообразность заключается в том, что данная методическая разработка апробирована в детском саду, досуговой деятельности и позволила приобщить старших дошкольников к истокам культуры Кубани через кубанские казачьи игры в повседневной жизни ДОУ.

Предполагаемый результат.

В процессе приобщения детей к кубанским казачьим играм проявляется возможность отследить следующие особенности игрового поведения:

- умение самостоятельно организовывать игру;

- живой непосредственный интерес к народным играм, желание внести их в повседневную жизнь.

Одно из важных условий успешного внедрения казачьих кубанских игр в образовательный процесс – это эффективное их проведение. Задача воспитателя – умело преподнести игру, создав предварительно настроение у дошкольников.

1. «Вежа»

Цель игры: Развивать внимание, воображения, ловкость.

Ход Игры:

Игроки, взявшись за руки, стоят в кругу.

Один из игроков начинает запутывать весь круг по ходу своего движения (можно переворачиваться, подлазить под ноги). Запутываются до тех пор, пока свободное движение не остановится. Другой игрок начинает запутанный «клубок» или «вежу» распутывать. При этом руки не расцепляются. Распутывание происходит до исходного положения.

2. «Чур у дерева!»

Цель игры: Развитие внимания ловкости.

Эта игра, традиционная в арсенале 5-7-летних казачат, также была излюбленной, в неё играли совместно с маленькими горцами.

Играли обычно в саду или там, где росло хотя бы несколько деревьев.

Число играющих зависело от количества деревьев.

Ход игры:

Все, кроме водящего, становились каждый у своего дерева, водящий же — в середине между деревьями.

Стоящие у деревьев начинали перебегать от дерева к дереву; в это время водящий должен успеть осалить бегущего, пока тот не подбежал к дереву и не выкрикнул: «Чур у дерева!»

Осаленный менялся местом с водящим.

3. «Домовой за грубкой?»

Цель игры: Развитие двигательной активности у детей.

Ход игры:

Если игра проходила в помещении, кто-нибудь из мальчиков становился в угол, а если во дворе — около дерева.

Остальные бегали вокруг него и приговаривали: «Хто за грубкой? Домовой?»

Домовой бежит за ними и ловит их. Поймав кого-нибудь, ставит его на место домового, а сам присоединяется к другим.

4. «Шкракобушка»

Цель игры: Воспитание смелости, коллективизма.

Ход игры

Собирается группа мальчиков; один из них отделяется и спрашивает кого-нибудь из остальных товарищей:

«Где ты был?» Тот отвечает: «На мельнице».

- «Что делал?» — «Муку молот». — «Что вымолот?» — «Копеечку». — «Что купил?» — «Калачик». — «С кем съел?» — «С тобой». — «Кто подбирал?»
Спрашиваемый отвечает: «Он», — указывая при этом на кого-нибудь из мальчиков, стоящих в группе.

Все разбегаются от указанного мальчика со словами: «Шкракобушка, шкракобушка!»

Он же старается поймать кого-нибудь, и если это удастся ему, то делаются шкракобушкой двое и т.д., пока они не переловят всех остальных.

5. «Чапля»

Цель игры: Развивать творческое воображение, познавательную активность.

Ход игры

Играли мальчики 5-7 лет на достаточно маленькой площадке — примерно 5×5 м.

По жребию или по считалке выбирали водящего — чаплю.

Остальные — «лягушки».

Пока чапля «спит», т. е. стоит, наклонившись вперёд и опираясь на прямые ноги, лягушки прыгают на корточках.

Проснувшись, чапля издаёт крик и начинает ловить (салить) лягушек обязательно большими шагами и на прямых ногах (не сгибая коленей) и держась хотя бы одной рукой за голени ног.

Лягушки не должны спасаться от чапли, прыгая на корточках.

При нарушении условий, например, если кто-то из лягушек встанет во весь рост или выпрыгнет за пределы площадки, а также при осаливании они меняются местами.

6. «Лень»

Цель игры: Развитие памяти, творческого воображения, познавательной активности.

Ход игры

Один из играющих, изображающий лень, садится на землю. Дети стоят поодаль от него в рассыпную.

Дети: Тепло ли тебе, лень? Холодно ли молодому?

Лень: Не тепло.

Дети:

Не одеть ли нам его,

Не обусть ли нам его?

Как с молодца кафтан,

Со старушки сарафан,

С молодницы-то платок,

С красной девушки венки.

(Изображают, как его одевают).

Дети: Что ты, лень, сидишь?

Лень: Пить, есть хочу.

Дети: Что же тебе надобно?

Лень:

Яства боярские,

Питья государские.

Дети:

Кто спину не гнет,

Тому ложка не в рот,

А где гнулась спина,
Тому рожь густа и колосиста,
Колосиста, ядрениста.
С зерна-то пирог,
С колоска весь мешок.
Лень догоняет детей, они убегают. Пойманный ребенок становится ленью.

7. «Баба Яга»

Цель игры: - Развивать двигательную активность детей: ловкость

Ход игры

В центре зала стоит Баба Яга, в руках у неё помело (веточка). Дети становятся по кругу и приговаривают:

Бабка Ёжка, костяная ножка,
С печки упала, ножку сломала!
А потом и говорит: «У меня нога болит!»
Пошла на улицу – раздавила курицу,
Пошла на базар – раздавила самовар,
Вышла на лужайку - испугала зайку!

Дети разбегаются, а Баба Яга прыгая на одной ноге, пытается осалить детей своим помелом. Бабой Ягой становится тот, кого водящий заведет в круг.

8. «Хваталки»

Цель игры: Развитие ловкости, внимания

Ход игры

Игроки должны выстроиться двумя шеренгами одна против другой на расстоянии 50-60 шагов. Между ними на земле проводится черта. В соответствии с количеством игроков по всей длине черты раскладываются какие-нибудь предметы: камешки, палочки и др.

По команде: «Раз, два, три!» игроки бегут к предметам, стараясь захватить их как можно больше. Та команда, которая захватила больше предметов, выигрывает.

Игра заканчивается либо по соглашению, либо если набрано нужное количество очков.

9. «Колесо»

Цель игры: Соревновательный задор, характер, чувство ответственности, навыки самоконтроля

Ход игры:

Играющих 16 или значительно больше.

Они, разделившись на одинаковые группы, становятся рядами, лицом к середине — как спицы в колесе.

Водящий помещается вне колеса. Он бежит по кругу и, ударив по спине кого-либо из задних игроков, становится позади него.

Запятнанный передает удар впереди стоящему, тот — следующему и так далее до головного в спице; головной, получив удар, громко кричит «ай!». После крика все стоящие в спице и водящий бегут по кругу, обгоняя друг друга. Обежав круг, стараются стать на прежнее место.

Игрок, оказавшийся в спице сзади всех, идёт водить.
Нельзя пятнать раньше, чем получен удар.
Нельзя выбегать раньше крика. Нельзя мешать игрокам бежать и отталкивать вставших в спицу.

10.«Путы»

Цель игры: Развитие двигательной активности.

Ход игры

Ноги завязываются платком или верёвкой примерно так же, как спутываются ноги у лошади. И так играющие прыгают до назначенного места. Кто первым прискакал, тот и выиграл.

11.«Сбей шапку»

Цель игры: Развивать творческое воображение, познавательную активность, - вызвать интерес и желание играть в кубанские казачьи игры.

Ход игры

Под музыку мальчики скачут, имитируя езду на коне по кругу, друг за другом. С окончанием музыки должны быстро сбить шапку с помощью шашки. Выигрывает тот, кому это удастся, тогда он приглашает казачку на танец и они пляшут. Затем игра повторяется.

12.«Плетень»

Цель игры: Развитие музыкального слуха, двигательной активности и внимания

Ход игры

Играющие стоят шеренгами у четырех стен комнаты, взявшись за руки крест-накрест. Дети первой шеренги подходят к стоящим напротив и кланяются. Отходят спиной на свое место. Движение повторяют дети второй, третьей и четвертой шеренги.

По сигналу (свисток) играющие расходятся по всей комнате, выполняя определенные движения под звуки бубна (подскоки, легкий бег, галоп и т.д.). По следующему сигналу свистка или остановке бубна все бегут на свои места и строятся шеренгами, соответственно взявшись за руки крест-накрест. Выигрывает та шеренга, которая первая построится.

13.«Кривой петух»

Цель игры: Развивать творческое воображение, познавательную активность.

Ход игры

Дети стоят по кругу. Один в центре.
Дети: «Кривой петух, на чем стоишь? (На иголочках)
А как тебе, не колко? (На подковочках)

Дети идут по кругу и поют:
Ступай в кут,
Там блины пекут,
Там блины пекут,
Тебе блин дадут.
Ребенок стучит ногой об пол. (3 раза)
Дети: - Кто там?
- Это я, Тарас.
Дети: - Лови нас, не открывая глаз.
Кого поймал, должен угадать.

14.«Тяни в круг»

Цель игры: Воспитывать смелость, чувство коллективизма, взаимопомощи, соревновательный задор

Ход игры:

Участники становятся в круг и берутся за руки. Перед носками их ног (в 100 см от них) чертится круг. Внутри этого круга чертится второй круг меньшего диаметра (50-60 см). Пространство между внутренним и наружным кругом считается запретной зоной.

По сигналу ведущего игроки идут по кругу вправо или влево. По свистку шли по команде «тяни» каждый игрок старается втянуть за черту большого круга своего соседа, находящегося справа или слева от него. Однако сам он может также в любой момент оказаться за этой чертой. Поэтому, спасаясь. Игрок может перешагнуть через запрещенное пространство или перепрыгнуть через него, чтобы попасть одной рукой (ногой) или двумя ногами в меньший круг. Это остров спасения, и вступивший внутрь этого круга не считается нарушившим правило.

Игрок, вступивший хотя бы одной ногой в пространство между большим и малым кругом, выбывает из игры. Та же участь постигает и тех игроков, которые расцепят руки.

Когда играющих станет меньше, и они не смогут окружить черту большого круга, все становятся перед чертой малого круга, и тогда игра продолжается. Здесь уже «острова безопасности» нет, и каждый заступивший за черту круга выбывает из игры.

15.«Перетяжки»

Цель игры: Воспитание взаимопонимания, силы, ловкости.

Ход игры:

Участники делятся на две команды и становятся на крайних линиях лицом друг к другу. Затем они сходятся на средней черте и, не поворачиваясь, выстраиваются в одну шеренгу так, что каждый играющий одной команды занимает место между двумя играющими другой команды.

Участники игры берут друг друга за руки. По сигналу начинают «перетяжки». Каждая команда старается перетянуть всех противников за ту крайнюю черту, где они раньше стояли. Побеждает команда, которой удастся это сделать.

Если во время «перетяжки» цепь разорвется, то два человека, допустившие разрыв, выходят из игры.

16.«Конники»

Цель игры: Проявления смекалки, силы ловкости, изобретательности

Ход игры

Игроки – «конники» верхом на палках наперегонки устремляются от старта по свистку «атамана» к плетню, который надо преодолевать с помощью палки, пользуясь ее как шестом. Затем перепрыгивают водное препятствие «на коне», не замочив своих ног и «коня», достать палкой с шеста кубанку. Победит тот, кто успешно достигнет цели.

17.«Сторожевые»

Цель игры: Развивать пространственную ориентировку

Ход игры:

На площадке выкапывают круглую яму – центральную лунку, а вокруг на расстоянии 5-6 м от центральной лунки маленькие ямки – «лунки».

В игре принимают участие 8-10 человек - «сторожевые и один нападающий». «Сторожевые» с палками выстраиваются по кругу возле каждой лунки. Находящийся находится за кругом с палкой и резиновым мячом. Его задача загнать мяч в центральную лунку. Задача «сторожевых» этот мяч не упускать.

Дается 3-5 попыток. «Сторожевые» отбивают мяч подальше от центральной лунки. При последней попытке нападающий может занять любую свободную лунку. Тот, чья лунка захвачена становится нападающим.

18.«Ляпта»

Цель игры: Развитие двигательной активности у детей.

Ход игры

Один из игроков – водящий, его называют ляптой. Водящий бежит за участниками игры, старается кого-то засалить, приговаривая: «На тебе ляпту, отдай ее другому!» Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока.

19.«Стадо»

Цель игры: Развитие памяти, воображения, речи, внимания

Ход игры:

Играющие выбирают пастуха и волка, а все остальные – овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха:

Пастушок, пастушок!

Заиграй во рожок!

Травка мягкая,

Роса сладкая!

Гони стадо в поле

Погулять на воле!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают. По сигналу пастуха: «Волк!» - все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

20.«Не замай (не тронь меня)»

Цель игры: Развитие двигательной активности у детей, внимания.

Ход игры

В игре принимают участие 10-15 человек. Все участники игры, кроме двух водящих, разбегаются по площадке. Водящие держат один другого за руки. Они стараются поймать кого-либо из играющих. Игроки, убегая, кричат: «Не замай!»

Пойманным считается тот, вокруг кого ведущие сомкнули руки, тогда этот игрок присоединяется к водящим. Теперь ловят трое, образовав одну цепь. Так цепь водящих постепенно увеличивается. Когда все играющие окажутся в одной цепи, игра заканчивается.

21.«Тополек»

Цель игры: Развивать творческое воображение, познавательную активность, - вызвать интерес и желание играть в кубанские казачьи игры.

Ход игры:

В игре участвуют: ведущий - «тополь», игроки - «пушинки», 3 игрока - «ветры».

В центре площадки в кругу, диаметром 2 м, стоит ведущий «тополь», вокруг него кругами «пушинки» за кругом на любом расстоянии.

Ведущий: На Кубани пришла весна,

Распушила тополя!

Тополинный пух кружится,

Но на землю не ложится.

Дуйте, ветры, с кручи

Сильные, могучие!

После этих слов налетают «ветры» и «уносят», т.е. ловят «пушинки». «Пушинки» устремляются в круг к тополю. За чертой они недосыгаемы. Пойманные «пушинки» становятся «ветрами».

Выигрывают те, кто остается около тополя.

22.«Казачья»

Цель игры: Развивать двигательную активность детей: ловкость, силу, быстроту, выносливость, пространственную ориентировку

Ход игры

В игре участвуют только мальчики, они стоят в кругу. В центре круга стульчик – «боевой конь», верхом на «коне» - командир с красным флажком.

Дети скачут на воображаемых лошадках, ноги слегка пружинят в коленях. Левая рука каждого вытянута вперед, правая поднята вверх.

По сигналу воспитателя командир соскакивает с «коня», кладет флажок и становится в общий круг. Все остальные маршируют на месте, затем поворачиваются вправо и идут по кругу за командиром. Командир делает шаг внутрь круга, берет дудку, и, поворачиваясь кругом, дудит в нее. Двое мальчиков, около которых он остановился, поворачиваются спиной друг к другу и бегут в противоположные стороны вдоль круга. Каждый из них старается первым взять флажок и вскочить на «коня». Выигравший становится командиром.

23.«Четыре угла» («По уголкам»)

Цель игры: Развитие двигательной активности у детей

Ход игры

На земле чертится квадрат. Четверо детей становятся по углам, а пятый «мышка» заходит в середину. Стоящие по углам меняются местами по условному сигналу одного из игроков, а «мышка» старается занять чей-нибудь угол. Оставшийся без угла, становится «мышкой».

Раньше чтобы выявить водящего «канались» (делились) на палке. По очереди брались за палку, и чья рука была выше всех, тот становился водящим.

24.«Пивнячие (петушиные) бои»

Цель игры: Воспитывать смелость, чувство коллективизма, взаимопомощи, соревновательный задор, характер, чувство ответственности, навыки самоконтроля;

Ход игры

(единоборства в парах):

- вытолкнуть друг друга за линию, упираясь спинами;
- вытолкнуть друг друга за линию, упираясь плечом в плечо правым боком;
- вытолкнуть друг друга за линию, упираясь плечом в плечо левым боком;
- вытолкнуть друг друга за линию, упираясь грудью, руки за спиной.

25.«Попади в цель»

Цель игры: Развитие двигательной активности у детей, внимания.

Ход игры

(метание казацкой пики в цель).

С пяти метров необходимо попасть «пикой» (палкой) в цель (мяч), закреплённую на стойке.

26.«Хлибчик»

Цель игры: Развивать творческое воображение, познавательную активность, - вызвать интерес и желание играть в кубанские казачьи игры.

Ход игры:

Дети делятся на пары и встают в рассыпную.

Ведущий – хлибчик (хлебец) - становится на некотором расстоянии от детей, у него нет пары. Он громко произносит:

- Пеку, пеку хлибчик!
- А выпечешь?
- Выпеку!
- А убежишь?
- Посмотрю!

С этими словами дети и хлибчик бегают по залу (по площадке) врассыпную по одному. На команду педагога «Пара!» быстро образуют пару, взявшись за руки. Тот ребенок, кому не хватило пары, становится хлибчиком. Игра повторяется.

27.«Калачи»

Цель игры: Развитие ловкости, внимания

Ход игры

Дети становятся в три круга. Двигаются, подскоками по кругу и при этом произносятся слова:

Бай – качи – качи - качи!

Глянь - баранки, калачи!

С пылу, с жару, из печи.

По окончании слов игроки бегают врассыпную по одному по площадке. На слова «Найди свой калач!» возвращаются в свой круг. При повторении игры игроки могут меняться местами в кругах.

28.«Капуста»

Цель игры: Развивать творческое воображение, познавательную активность.

Ход игры

Рисуют круг – огород. В его центр играющие складывают кубанки, платки и другие вещи, обозначающие капусту. Все участники игры стоят за кругом, а один выбранный хозяином, садится рядом с капустой. Хозяин, показывает движениями воображаемую работу, поет:

Я на камушке сижу.

Лозу тешу –

Плетень горожу.

Чтоб капусту не украли,

В огород не прибежали

Коза с козлятами,

Свинья с поросятами,

Утка с утятами, курица с цыплятами.

Играющие стараются забежать в огород, быстро схватить капусту и убежать. Кого хозяин коснется рукой в огороде, тот в игре больше не участвует. Игрок, который больше всех унесет с огорода капусты, объявляется победителем.

29.«Заря-заряница»

Цель игры: Развитие памяти, творческого воображения, познавательной активности.

Ход игры

Один игрок ребенок или взрослый держит шест с прикрепленными на конце лентами. Каждый играющий берется за ленту. Водящий стоит вне круга. Дети, держась за ленту, идут по кругу и поют:

Заря-заряница,
Казачка девица.
По полю ходила,
Ключи обронила.
Ключи золотые,
Ленты голубые.
Раз, два не воронь,
А беги как огонь!

С последними словами водящий дотрагивается до кого-нибудь из игроков, тот бросает ленту, они вдвоем бегут в разные стороны и оббегают круг. Кто первым схватит оставленную ленту, тот побеждает, а неудачник становится водящим. Игра повторяется.

30.«Конь до коня»

Цель игры: Воспитание смелости, коллективизма.

Ход игры

Игроки становятся по кругу, в правой руке у каждого «конь».

Ведущий:

Казак до казака,
Конь до коня.
Кто папаху уронит,
Тот и вон пойдет.

Ведущий бросает одному из играющих папаху. Игроки перебрасывают папаху друг другу, уронивший выходит из игры. Побеждает последний игрок, оставшийся в кругу.

31.«Накинь папаху»

Цель игры: Воспитание Двигательной активности и смекалки

Ход игры

Ребенок садится на «коня» (стул, спинка стула впереди), в руке у него сабля. Ведущий подбрасывает папаху вверх. «Всадник» должен поймать саблей папаху. Тот игрок, который промахнется два раза – выходит из игры.

32.«Ярочки»

Цель игры: Развивать двигательную активность детей: ловкость, силу, быстроту, выносливость, пространственную ориентировку;

Ход игры:

На ровной площадке делают лунку.

Отойдя от лунки несколько шагов, чертят границу.

Задача играющих – стоя на границе, попасть мячом в лунку. Можно закатить мяч в лунку.

Побеждает тот, у кого больше всех попаданий в лунку.

33.«Пахари и жнецы»

Цель игры: Развивать творческое воображение, познавательную активность, - вызвать интерес и желание играть в кубанские казачьи игры.

Ход игры

Играющие делятся на две команды- пахари и жнецы.

Пахари:

Мы пашенку пахали,

Глубокие борозды шагали.

Борозды глубокие,

Полосы – широкие.

А вы, жнецы, худые.

У вас серпы тупые!

Жнецы: У вас пахарь слепой,

У него плуг тупой,

Он пашню не пахал,

На меже лежал,

Ворон считал

А мы жнецы молодые,

У нас серпы золотые.

Мы жито жали,

И снопы вязали.

На ток вывозили,

Цепом молотили.

Зерно вывозили,

Стали с пирогами!

Водящий подбрасывает палочку (С одной стороны она гладкая, а с другой - шершавая, с корой) Если палочка упала вниз корой, то водящий кричит: 1,2,3 - на ниву беги! Жнецы убегают, пахари догоняют. Если вниз гладкой стороной, то водящий кричит: 1,2,3-на пашню беги. Пахари убегают, а жнецы догоняют. Пойманные переходят в другую команду. Выигрывает та команда, у которой больше человек.

34.«Иголка, нитка и узелок»

Цель игры: Соревновательный задор, характер, чувство ответственности, навыки самоконтроля

Ход игры:

игроки становятся в круг и берутся за руки. Считалкой выбирают «Иголку», «Нитку» и «Узелок».

Герои друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же «Нитка» или «Узелок» оторвались (отстали или неправильно выбежали, вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие герои.

Выигрывает та тройка, в которой дети двигались быстро, ловко, не отставая друг от друга.

Правила игры. «Иголку», «Нитку», «Узелок» надо впускать и выпускать из круга, не задерживая, и сразу же закрывать круг.

35.«Кувшинчик»

Цель игры: Соревновательный задор, развитие памяти, мышления, речевой активности.

Ход игры:

Ход игры: избранный водящий берёт мяч — «кувшинчик», и, ударя им о Землю, поёт:

Я кувшинчик уронила и о пол его разбила.
Раз, два, три, раз, два, три, его, Ванечка, лови!

Сразу же по окончании песни водящий сильно ударяет мяч о Землю, а участник, имя которого было названо в песне, ловит его.

Поймавший мяч отходит в сторону, все остальные, подняв руки и образовав над головой «круг-колесо», поют:

Мы знаем все подряд, что ребята говорят: Оля, Коля, дуб зеленый, ландыш белый, заяка серый, брось!

Игрок с мячом поёт:

Я знаю всё подряд, что ребята говорят: Дуб зелёный, ландыш, мак, я бросаю мяч — вот так!

И бросает мяч кому-нибудь в «круг-колесо» из рук над головой. В кого попал, тот водит.

36.«Петух» («Сон казака»)

Цель игры: Проявления смекалки, силы ловкости, изобретательности

Ход игры

Из играющих выбирается «казак», который становится в середине круга. «Казак» завязывают глаза, или он закрывает их сам. Дети двигаются по кругу со словами:

Кто с утра чертей гоняет,
Песни звонкие спивает,
Спать мешает казаку
И кричит «Ку-ка-ре-ку»?

Один из стоящих в кругу, кричит по-петушиному, стараясь изменить голос. Казак, открыв глаза, старается угадать, кто кричал. Если ему это удастся, — забирает кричащего в середину круга. Игра продолжается:

Все коровы во дворе
Размычались на заре.
Не понятно никому,
Почему «Му-Му, Му-Му».

Стоящий в кругу мычит, изображая корову. Казак угадывает его и забирает к себе в круг. Игра продолжается:

Вот казак заснул опять,
Но не долго ему спать.
Утка уточек не зря
Учит крякать «кря-кря-кря».
Действие повторяется – казак забирает «утку».
Надоело казаку
«Кря-кря-кря» с «Ку-ка-ре-ку».

Я не лягу больше спать
Вас я буду догонять!

По окончании слов дети, образующие хоровод, поднимают руки – «воротники», а казак догоняет тех детей, которых он забирал в круг.

37. «Камешки»

Цель игры: Проявления смекалки, силы ловкости, изобретательности

Ход игры

Для игры нужно 5 небольших более или менее круглых камешков такой величины, чтобы все они уместились в ладони.

Дети, желающие играть. В порядке очередности легким броском рассыпают эти камушки, потом, выбрав один из них, подбрасывают его вверх и в то время, пока он летит вверх и спускается вниз, быстро берут одной рукой камешек и ловят в эту же руку тот, который опускается. Затем, отложив один камешек в сторону, снова бросают оставшийся в руке камушек вверх и берут со стола по одному камешку остальные. Затем камешки раскладывают по 2 штуки и, подбросив один вверх, и берут уже каждый раз по два камешка. После этого ребенок раскладывает камешки так: три вместе и один в стороне. Снова бросает камешек вверх и, пока он летит, берет рукой один камешек, откладывает его, снова бросает находящийся на руке камешек и берет уже три камешка. Наконец он кладет все 4 камешка вместе, бросает пятый вверх и в это время захватывает все 4 камешка. Если ребенок роняет камешек или не успевает захватить лежащие на столе, игра передается следующему, который начинает игру с той фигуры, на которой он останавливается. Выигрывает тот, кто первый выполнит последнюю фигуру.

38. «Перетяжки»

Цель игры: Развивать двигательную активность детей: ловкость, силу, быстроту, выносливость, пространственную ориентировку

Ход игры

Участники делятся на две команды и становятся на крайних линиях лицом друг к другу. Затем они сходятся на средней черте и, не поворачиваясь, выстраиваются в одну шеренгу так, что каждый играющий одной команды занимает место между двумя играющими другой команды.

Участники игры берут друг друга за руки. По сигналу начинают «перетяжки». Каждая команда старается перетянуть всех противников за ту крайнюю черту, где они раньше стояли. Побеждает команда, которой удастся это сделать.

Если во время «перетяжки» цепь разорвется, то два человека, допустившие разрыв, выходят из игры.

39.«Золотые ворота»

Цель игры: Развивать творческое воображение, познавательную активность.

Ход игры

Играющие, берутся за руки, образуя круг. В центре его встают двое играющих, берутся за руки и поднимают их вверх – делают «золотые ворота». Рядом с «воротами» втыкают ветку.

Один из участников игры – водящий. Он проходит через «золотые ворота», подходит к кругу и ребром ладони разрывает руки одной из стоящих там пар. При этом все говорят:

В золотые ворота проходите господа:

В первый раз – прощается,

Второй – запрещается,

А на третий раз не пропустим вас!

Играющие, руки которых разъединил ведущий, бегут в стороны по кругу к воткнутой в его центре ветке. Первый, выдернувший ветку, идет в «**золотые ворота**», а проигравший встает в пару с водящим в круг.

40.«Разбей кувшин»

Цель игры: Развивать координацию движения, внимание, познавательную активность.

Ход игры

Ведущий кладет колесо в центре игровой площадки. На палку, вставленную в спицу колеса, надевается глиняный кувшин. Можно заменить кувшин воздушным шариком, картонной коробкой и др. игрок берет в руки палку, отходит от кувшина на 5-6 шагов. Ему завязывают глаза. Делает несколько оборотов вокруг себя на месте, а затем направляется к кувшину, чтобы его разбить.

41.«Лихие наездники

Цель игры: Развитие двигательной активности у детей.

Ход игры

Оборудование: две детские лошадки и 12 резиновых колец.

Игра – шутка, в которой участвуют 6-12 человек. Участники делятся на две команды и становятся лицом друг к другу на расстоянии 6-8 шагов. На линии старта, между шеренгами команд, устанавливают коней, к ним привязывают шнур длиной 6-7 метров. Шнур от тележки каждой лошадки идет к катушке, которую держит «жокей» на линии финиша.

Остальным участникам раздают равное количество колец разного цвета-каждой команде свой цвет. По сигналу ведущего участники быстро ведут своих коней к финишу. Стоящие в шеренгах должны суметь набросить свои кольца на шею коня противника. Побеждает команда, приведшая к финишу своего коня и набросившая наибольшее количество колец.

42.«Брыль»

Цель игры: Соревновательный задор, характер, чувство ответственности, навыки самоконтроля

Ход игры:

(соломенная шляпа с широкими полями)

Игроки сидят по кругу. В центре круга на расстоянии 5-6 см от края начерчен еще один круг. По команде ведущего: «солнце», — все руками закрывают глаза, одному из игроков ведущий надевает на голову брыль и сразу говорит: «тень». Все открывают глаза. Тот, у кого брыль на голове, по этой команде бежит к центру круга. Остальные игроки не должны пускать его во внутренний круг. Если забежал в круг, он становится ведущим, если не успел — выходит из игры.

43.«Конники»

Цель игры: Развитие двигательной активности у детей.

Ход игры:

Игроки – «конники» верхом на палках наперегонки устремляются от старта по свистку «атамана» к плетню, который надо преодолеть с помощью палки, пользуясь ее как шестом. Затем перепрыгивают водное препятствие «на коне», не замочив своих ног и «коня», достать палкой с шеста кубанку. Победит тот, кто успешно достигнет цели.

44.«Путы»

Цель игры: Развитие двигательной активности у детей.

Ход игры:

Ноги завязываются платком или веревкой, примерно так же, как спутываются ноги у лошади. И так играющие прыгают до назначенного места. Кто первым прискакал, тот и выиграл.

45.«Сторожевые»

Цель игры: Развивать творческое воображение, познавательную активность, - вызвать интерес и желание играть в кубанские казачьи игры.

Ход игры

На площадке выкапывают круглую яму – центральную лунку, а вокруг на расстоянии 5-6 м от центральной лунки маленькие ямки – «лунки».

В игре принимают участие 8-10 человек — «сторожевые и один нападающий». «сторожевые» с палками выстраиваются по кругу возле каждой лунки. Находящийся находится за кругом с палкой и резиновым мячом. Его задача загнать мяч в центральную лунку. Задача сторожевых этот мяч не упускать.

Дается 3-5 попыток. Сторожевые отбивают мяч подальше от центральной лунки. При последней попытке нападающий может занять любую свободную лунку. Тот, чья лунка захвачена становится нападающим.

46.«Достань платок»

Цель игры: Развитие музыкальных способностей, музыкального слуха
Воспитывать смелость, соревновательный задор, характер, чувство ответственности, навыки самоконтроля

Ход игры

Играющие ходят по кругу, выполняя любые танцевальные движения. В центре круга стоит водящий с шестом в руке, на конце которого – платок. По сигналу воспитателя или по окончании музыки нужно подпрыгнуть и достать платок. Кому это удастся, тот и победитель, который становится водящим. Игра продолжается.

47.«Подсолнухи»

Цель игры: Развивать двигательную активность детей: ловкость, силу, быстроту, выносливость, пространственную ориентировку

Ход игры

Игроки стоят в несколько рядов — это «подсолнухи». Один «земледелец» стоит в стороне и запоминает порядок расположения «подсолнухов». По команде ведущего: «Солнышко!», «земледелец» уходит. Два «подсолнуха» меняются местами. К началу считалки «земледелец» появляется перед «подсолнухами» и до конца считалки должен определить перемещение. Во время считалки «солнышко» ходит по кругу, а «подсолнухи» постоянно поворачиваются лицом к нему.

Считалка: Солнце: Солнце светит!

Все: Дождь идет!

Солнце: Семечко!

Все: Растет! Растет!

Солнце: К солнцу тянется росток!

Все: Тонкий, тонкий стебелек!

Солнце: Небосвод весь обегая,

Все: Солнце светит не мигая.

Солнце: Земледелец, не зевай,

Все: Перемены отгадай!

48.«Птицелов»

Цель игры: - Развивать двигательную активность детей: ловкость

Ход игры

Играющие выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг, в центре которого – птицелов с завязанными глазами. Птицы ходят, кружатся вокруг птицелова и произносят нараспев:

В лесу, во лесочке,
На зеленом дубочке
Птицы песни поют.
Ай! Птицелов идет!
Он в неволю нас зовет.
Птицы, улетайте!

Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птиц, которую он себе выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя игрока.

Угаданная птица становится птицеловом.

49.«Побег»

Цель игры: Развивать творческое воображение, познавательную активность.

Ход игры

Играющие (10 и более) образуют круг, крепко взявшись за руки. Один игрок перемещается внутри, а другой вне круга. Тот, кто стоит внутри, пытается убежать, а сделать это сложно по-разному или перепрыгнуть через руки, или проскочить под руками, или же просто разорвать цепь.

Находящийся вне круга держит его сторону и всячески помогает ему. Если игроку удастся убежать, то водить идет пара, виновная в его победе.

50.«Защити курень»

Цель игры: Развитие двигательной активности.

Ход игры

Подгруппа детей стоят вокруг импровизированного куреня на расстоянии 1, 5-2м, водящий в центре куреня, у него шашка. У каждого ребенка кольцо из полых резиновых трубок. По команде воспитателя «В курень попади!», дети быстро поочередно бросают кольца, стараясь попасть в курень.

51.«Змейка»

Цель игры: Развитие двигательной активности у детей.

Ход игры:

Дети садятся на коленки или на землю один за другим, но на небольшом расстоянии. Самый крайний прыгает через остальных, а последний сам садится на другом конце. И так один за другим.

52.«Хваталки»

Цель игры: Развивать двигательную активность детей: ловкость, силу, быстроту, выносливость, пространственную ориентировку

Ход игры

Игроки должны выстроиться двумя шеренгами, одна против другой на расстоянии 50-60 шагов. Между ними проводится черта на земле. В соответствии с количеством игроков по всей длине черты раскладываются какие-нибудь предметы: камушки, палочки и др.

По команде «Раз, два, три!» игроки бегут к предметам, стараясь захватить их как можно больше.

Та команда, которая захватила больше предметов, выигрывает. Игра заканчивается либо по соглашению, либо если набралось нужное количество очков.

53.«Чапля»

Цель игры: Развивать творческое воображение, познавательную активность.

Ход игры

По жребию или по считалке выбирают водящего – «чаплю». Остальные – «лягушки». Пока «чапля» спит, т. е. стоит, наклонившись вперед и опираясь на прямые ноги, лягушки прыгают на корточках. Проснувшись «чапля» издает крик и начинает ловить (салить) лягушек обязательно большими шагами и на прямых ногах (не сгибая коленей) и держась хотя бы одной рукой за голени ног. Лягушки должны спасаться от «чапли», прыгая на корточках. При нарушении условий, например, или если кто-то из лягушек встанет во весь рост или выпрыгнет за пределы площадки, а также при осаливании, они меняются местами.

54.«Горшки»

Цель игры: Развивать творческое воображение, познавательную активность, - вызвать интерес и желание играть в кубанские казачьи игры.

Ход игры

Играющие делятся на две команды. Одна команда становится «горшками» и садится на землю в кружок. Другая команда — «хозяева». Они становятся за горшками. Один из играющих – водящий – изображает покупателя. Он подходит к одному из «хозяев» и спрашивает:

- Почему горшок?

Хозяин отвечает:

- По денежке

- А он не с трещиной?

- Попробуй

Покупатель легко ударяет по «горшку» пальцем и говорит:

- Крепкий, давай сговор!

«Хозяин» и «Покупатель» протягивают друг другу руки, напевая: «Чичары, чичары, собирайтесь гончары, по кусту, по насту, по лебедю горазду! Вон!»

Со словом «Вон» и «Хозяин» и «Покупатель» бегут в разные стороны вокруг горшков. Кто первым прибежит к купленному «горшку», тот «Хозяин», а опоздавший – Водящий.

55.«Роман, Роман....»

Цель игры: Развивать творческое воображение, познавательную активность, - вызвать интерес и желание играть в кубанские казачьи игры.

Ход игры

Дети стоят в кругу лицом к центру. Говорят хором:

-Роман, Роман — на первое слово, наклонившись, обеими руками вырывают воображаемый сорняк, на второе слово- отбрасывают его в правую сторону от себя

Вырывай бурьян

Повторяются те же движения

Чтоб росла морковка

Воспроизводится посадка семян

Большая, как мутовка,

Чтоб росла репка

Сладкая и крепкая.

Чтоб вырос бобок

С большой горшок.

На первое ударение на каждой строке правой рукой берут из горсти левой руки семечко, а на второе ударение втыкают его в воображаемую грядку. Берутся за руки и водят хоровод

56.«Казачья»

Цель игры: Развивать творческое воображение, познавательную активность, - воспитывать смелость, чувство коллективизма, взаимопомощи, соревновательный задор, характер, чувство ответственности, навыки самоконтроля;

Ход игры:

В игре участвуют только мальчики, они стоят в кругу. В центре круга стульчик – «боевой конь», верхом на «коне» — командир с красным флажком.

Дети скачут на воображаемых лошадках, ноги слегка пружинят в коленях. Левая рука каждого вытянута вперед, правая поднята вверх.

По сигналу воспитателя командир соскакивает с «коня», кладет флажок и становится в общий круг. Все остальные маршируют на месте, затем поворачиваются вправо и идут по кругу за командиром. Командир делает шаг внутрь круга, берет дудку, и, поворачиваясь кругом, дудит в нее. Двое мальчиков, около которых он остановился, поворачиваются спиной друг к другу

и бегут в противоположные стороны вдоль круга. Каждый из них старается первым взять флажок и вскочить на «коня».

Выигравший становится командиром.

57. «Заплетайся плетень»

Цель игры: Развивать двигательную активность детей: ловкость, силу, быстроту, выносливость, пространственную ориентировку

Ход игры

Выбирается водящий, который должен выйти в другую комнату или отвернуться от остальных играющих, чтобы не видеть их действий. Играющие образуют «плетень» — замкнутый руками круг. Кто — либо из участников хоровода проходит под руками детей противоположной стороны круга, затягивая за собой остальных, и так — до полного «заплетения», запутывания. Затем играющие зовут водящего, который должен распутать хоровод. Причем соединенные руки игроков должны находиться в правильном (не ломанном) соединении.

58. «Игра в редьку»

Цель игры: Развивать память, точность движений.

Ход игры:

Играющих детей 10-12, из них избирается матка и торговка, остальные детки садятся все в ряд, перед ними садится матка.

Торговка подходит к матке и говорит:

Торговка: «Кума, кума, продай редьки»

Матка: «Нет еще редьки, только пашут детки»

В это время детки, представляя, что пашут, скребут ногтями по земле.

Торговка: «Кума, кума, продай редьки».

Матка: «Только сеют детки», а дети, изображая посадку редьки, тычут пальцами в землю.

Торговка: «Кума, кума, продай редьки»

Матка: «Нет еще редьки, только ростки пускает», а дети, растопыря пальцы рук, приставляют их к земле.

Торговка: «Кума, кума, продай редьки»

Матка: «Нет еще редьки, только всходит», — приложив ладони обеих рук к земле, поднимают их кверху.

Торговка: «Кума, кума, продай редьки»

Матка: «Выросла, купи!»

Торговка бросается к самому меньшему дитяти, берет его и показывает вид, будто вырывает редьку из земли, вытряхивает или будто бы отрясая землю. После этого торговка отводит дитя в назначенное место. После этого торговка идет рвать другую, третью «редьку» и т.д. до последней. Все детки теперь поступают в распоряжение торговки. Этим игра кончается.

59. «Кидалки-швырялки»

Цель игры: Развитие ловкости, меткости, точности движений.

Ход игры:

Метание камней в цель. Количество участников не ограничено. На определенном расстоянии устанавливается ряд целей. Возможна частичная маскировка их. Задача участвующих определенным количеством разновесных камней поразить все цели противника. Зимой хорошо осваивать «снежки».

Участник учится быстро определять расстояние до цели, соотносить силу броска с весом снаряда, точно поражать цель.

60. «Казак-разбойники»

Цель игры: Развивать творческое воображение, познавательную активность, - воспитывать смелость, чувство коллективизма, взаимопомощи, соревновательный задор, характер, чувство ответственности, навыки самоконтроля;

Ход игры:

По жребию играющие делятся на две команды: первая - команда казаков, вторая - команда разбойников. Затем договариваются, в каких пределах можно будет прятаться и убегать. Разбойники разбегаются, чтобы спрятаться. Казаки же сначала выбирают место для заключения (темницу), куда они будут приводить отловленных разбойников.

Место для заключения может быть любое приметное место: угол двора, дерево и др.

С одной стороны, темница должна быть достаточной для того, чтобы в ней могли поместиться пойманные разбойники; с другой она не должна быть слишком большой, потому что тогда ее трудно будет охранять казаку-сторожу.

Границы темницы обозначают камнями или палками.

И вот казаки идут искать разбойников. Последних нужно не просто найти и увидеть, но догнать и запятнать.

Отловленного разбойника казак отводит за руку или за рукав в темницу, причем пленный не имеет права вырываться. Но если казак, почему-то, разжал руку, то разбойник может убежать.

Со временем число разбойников в темнице увеличивается. Их охраняет казак-сторож.

Между тем разбойники могут выручать своих товарищей. Любой разбойник, увидевший, что казак ведет его товарища, вправе подбежать и запятнать казака. В этом случае тот отпускает пленного, и оба разбойника снова бегут прятаться.

Однако, ловкий и расторопный казак может первым запятнать разбойника, подоспевшего на выручку, и тогда он поведет в темницу сразу двух пленников. Вызволять товарищей разбойники могут и из темницы. Для этого им нужно ухитриться запятнать пленного, находящегося под охраной казака-сторожа. Переловить разбойников — задача очень непростая, и порой ребята играют в эту игру несколько часов.

61. «Борющаяся цепь»

Цель игры: Воспитание двигательной активности и смекалки

Ход игры

Две команды становятся лицом друг к другу на линиях, расстояние между которыми составляет примерно 10 шагов, и затем сходятся, на средней черте так,

чтобы соперники чередовались. Все берутся под руки. В образовавшейся цепи члены команд смотрят в противоположные стороны.

По условному сигналу каждая команда старается оттеснить соперников за их исходную линию.

Участники, допустившие разрыв цепи, выбывают из игры.

62. «Цепи- цепи»

Цель игры: Развивать творческое воображение, познавательную активность, - воспитывать смелость, чувство коллективизма, взаимопомощи, соревновательный задор, характер, чувство ответственности, навыки самоконтроля;

Ход игры:

Понадобится просторная площадка и много желающих. Чем больше игроков, тем лучше, но не меньше шести человек.

Все игроки делятся на две команды поровну. Команды становятся друг напротив друга в шеренги и берутся за руки, образовав «крепкие цепи».

Игроки одной из команд кричат: «Цепи – цепи, разбейте нас!» или, еще вариант: «Цепи кованы, раскуйте нас!». Вторая команда спрашивает: «Кого из нас?»

Противоположная команда, посоветовавшись, называет имя игрока, который будет «разбивать» (обычно выбирают самого слабого). Этот человек бежит со всей силы и пытается разорвать сцепившиеся руки противников (опять же, выбирает «самое слабое звено»). Если ему удалось разорвать цепь, то он забирает одного из двух игроков, между которыми прорвался и возвращается с добычей в свою команду. Если не удалось расцепить руки, неудачливый игрок остается у противника.

Игра «Цепи – цепи» продолжается до тех пор, пока в одной из команд не останется один игрок.

66. «Тише едешь, дальше будешь»

Цель игры: Развитие двигательной активности у детей

Ход игры

На земле очерчиваются мелом 2 полосы на расстоянии примерно 20 метров.

Все игроки становятся с одной стороны, водящий – с другой стороны, и поворачивается ко всем спиной. Водящий произносит: «Тише едешь- дальше будешь. Стоп.»

Фразу можно произносить как угодно - намеренно затягивая слова, всё предложение, или например начинать медленно и затем резко и быстро заканчивать ее - в общем, привносить элемент неожиданности в игру.

В это время все игроки пытаются как можно дальше пробежать - пройти к финишу, на слове «стоп» - замирают. После слова «стоп» водящий оборачивается. Если он увидел движение какого-то игрока (кто не успел замереть, или остановиться из-за скорости разгона) - тот выбывает из игры.

Побеждает тот, кто первым доберется до финиша и дотронется до водящего – он занимает его место, и игра начинается сначала.

67. «Ляпка»

Цель игры: Развивать двигательную активность детей: ловкость, силу, быстроту, выносливость, пространственную ориентировку

Ход игры

Игра развивает стремление приблизиться к цели, дотронуться в игре к своей симпатии, проявить ловкость, быстроту реакции. В общем азарте она растворяет обидчивость недотрог, застенчивость робких.

Ход игры: Один из игроков — водящий или «Ляпка». «Ляпка» бежит за игроками и старается кого-то осалить.

Осалив, приговаривает: «На тебе ляпку! Отдай её другому!» Новый «Ляпка» догоняет игроков, чтоб передать ляпку.

Правила игры. «Ляпка» не преследует одного игрока. Все игроки следят за сменой «ляпок».

68. «Кремушки»

Цель игры: Развитие ловкости, меткости, точности движений.

Ход игры:

Взять штук 5-7 обычно небольших плоских камешков.

Игра заключается в жонглировании камушками. Приемов игры много.

Можно подбрасывать и ловить эти камешки и по одному, и по два, и больше.

Перебрасывать камешки с одной руки в другую. Подбрасывать камешки и ловить их тыльной стороной ладони. Игра развивает ловкость рук, глазомер.

69. «Подарочек»

Цель игры: Развитие музыкальных способностей, музыкального слуха. Воспитывать смелость, соревновательный задор, характер, чувство ответственности, навыки самоконтроля

Ход игры

В походы боевые казаки ходили и своим подруженькам гостинцы приносили.

Ведущий кладет бусы, платочки, ленточки в центр на пенек, выходят мальчики.

Звучит музыка, любой народный наигрыш. Казаки боковым галопом двигаются вокруг пенька, девочки хлопают.

По окончании, кто успеет взять подарок, дарит девочке и с ней танцует. Игра повторяется 2-3 раза.

70. «Дуня»

Цель игры: Знакомить детей с кубанскими казачьими играми через народный фольклор (считалки, зазывалки);

- развивать познавательные способности детей через представление о традициях, обычаях, культуре кубанского народа

Ход игры:

С помощью считалки выбирается Дуня и пастух.

Воспитатель: Ди, ди- ли, ди, ди- ли.

А вы Дуню видели?

Дети:

Заглянули в огород,

Лебеду там Дуня рвет!

Дети делают круг, в круг выходит девочка Дуня. Дети идут, поют на любую мелодию:

В огороде, во саду

Берет Дуня лебеду,

Она рвет и берет,

Во передничек кладет, приговаривает:

Дуня:

Ой, ду- дуду- дуду- ду

Потерял пастух дуду,

А я дудочку нашла,

Пастуху отдала.

Выходит мальчик-Пастух, Дуня отдает ему дудочку, он берет ее под руку.

Пусти меня, пастушок, в чисто поле погулять.

Я тебе, пастушку,

много ягод принесу.

Пастушок:

Я ягод не хочу, тебя в поле не пущу.

Дуня: Пусти меня, пастушок, в зелен сад погулять.

Я тебе, пастушку, много яблок принесу.

Пастушок: Я яблок не хочу, тебя в сад не пущу.

Дети поднимают сцепленные руки и делают «воротики» - Дуня убегает, а Пастух ее ловит.

71. «У Василки, у казаченька»

Цель игры: Развивать творческое воображение, познавательную активность, - вызвать интерес и желание играть в кубанские казачьи игры.

Ход игры

Дети идут хороводом, «казак» в кругу. Дети показывают движения, соответствующие тексту игры. По окончании слов «казак» танцует, а остальные дети повторяют за ним движения «казак» выбирает лучшего танцора.

У Василки, у казаченька

Жили в сарайчике

Семь сыновей –

все без бровей,

С такими ушами

С такими носами

С такой головой

С такой бородой

Ничего не ели

Ничего не пили

Целый день сидели

На него глядели.

72. «С кубанкой»

Цель игры: Развитие музыкальных особенностей ребенка: слуха, ритма. Развитие ловкости движения.

Цель игры:

Все сидят по кругу, кубанки надеты через одного. Под музыку быстро снять с себя и надеть соседу. Музыка остановилась – игра прекратилась. Выигрывает тот, у кого на голове нет кубанки.

Варианты игры «Сними кубанку», «Одень кубанку».

73. «Дорога»

Цель игры: Развивать двигательную активность детей: ловкость, силу, быстроту, выносливость, пространственную ориентировку

Ход игры

(говорят вместе)

По дороге ты беги,

Красно яблочко сорви.

Площадка делится на две равные части. Берутся две веревки одинаковой длины. Каждая веревка выкладывается произвольно на одной из половинок площадки. Получается лабиринт. Два конца веревки соединяются в середине площадки у черты. Это крыльцо, на крыльце девочки, которым принесут яблоки.

Играющие делятся на две команды с одинаковым числом

участников. Начинает игру первая пара, представители от двух команд.

Они

встают у крыльца и по сигналу начинают бег, каждый вдоль своей веревки до конца дороги.

Добежавший первым срывает с дерева яблоко (бутафория), относит своей девочке.

74. «Казак и воробей»

Цель игры: Соревновательный задор, развитие памяти, мышления, речевой активности.

Ход игры:

Из детей с помощью считалки выбирается Казак и Воробей. Остальные дети образуют круг- плетень. На середину круга кладут орехи, яблоки, груши, сливы и т.д. – это «огород». В стороне от круга чертят кружок – это «гнездо» Воробья.

Хоровод движется по кругу, припевая (или приговаривая):

Воробей маленький,

Серенький, удаленький,

По двору шныряет,

Крошки собирает,

В огороде ночует,

Ягоды ворует.

Воробей забегает в круг, берет орех и старается унести его в свое «гнездо».

Казак сторожит Воробья за кругом и может ловить его только там, на пути воробья к «гнезду». Если Воробью удастся положить свою «добычу»

из «огорода» в «гнездо», он снова играет. Если Казак поймал Воробья, то Воробей меняется ролью с одним из участников игры.

В конце игры победитель определяется так: подсчитывают, какой Воробей принес больше всех орехов в «гнездо».

75. «Брыль»

Цель игры: Воспитание Двигательной активности и смекалки

Ход игры

Считалкой выбирается ведущий. В руках у ведущего соломенная шляпа (брыль). Игроки находятся в кругу. Ведущий идет за кругом, по команде ведущего: «Солнце», игроки закрывают глаза. Ведущий одевает на голову одному из игроков шляпу. После слов ведущего «Тень», игроки открывают глаза и пытаются осалить игрока в шляпе. Игрок, у которого на голове шляпа должен успеть выскочить в круг.

76. «Колечко»

Цель игры: творческое воображение, познавательную активность, - воспитывать смелость, чувство коллективизма, взаимопомощи, соревновательный задор, характер, чувство ответственности, навыки самоконтроля;

творческое воображение, познавательную активность, - вызвать интерес и желание играть в кубанские казачьи игры.

Ход игры:

Вариант 1.

По считалке выбирается ведущий. Он берет в руки «кольцо» — камушек, что-нибудь. Все остальные участники садятся на лавку, складывают ладошки лодочкой и кладут на колени. Ведущий обходит детей и каждому вкладывает в ладошки свои ладони, при этом он приговаривает: «Я по горенке иду, колечко несусь. Угадайте- ка, ребята, где золото упало?» Одному из игроков ведущий незаметно кладет в руки кольцо. Потом отходит на несколько шагов от лавки и произносит нараспев слова:

Колечко, колечко,
Выйди на крылечко!
Кто с крылечка сойдет,
Тот колечко найдёт!

Задача игрока, у которого в руках колечко, — вскочить с лавки и убежать, а дети, сидящие рядом, должны догадаться, у кого оно спрятано, и постараться, придерживая руками, не пустить этого игрока. Если игроку с кольцом не удастся убежать, он возвращает кольцо ведущему. А если сумеет убежать, то становится новым ведущим и продолжает игру.

Вариант 2.

Дети образуют тесный круг. В нем девочка Галя. Ведущий незаметно дает кому-то из детей колечко. Дети говорят слова, показывая перед собой руки с зажатыми кулачками:

Галя по садочку ходила

И маленькое колечко обронила.
Ходит по саду, гуляет
И маленькое колечко ищет.
Не грусти, Галя, серденько,
Мы нашли твое колечко
В саду, у малины,
Под зеленым листом калины.

77. «Дядя Трифон»

Цель игры: Развивать творческое воображение, познавательную активность, - вызвать интерес и желание играть в кубанские казачьи игры.

Ход игры

Выбирают по считалке водящего и ставят в центр круга - он и будет дядей Трифоном. Остальные берутся за руки и с песней ходят по кругу.

Слова песни:

«Как у дяди/дядюшки (тёти/тётушки) (далее называют имя водящего) было семеро детей они не пили, не ели, друг на друга всё глядели, разом делали вот так».

После чего водящий(ая) показывает какое-то движение, которое каждый из круга должен повторить, а кто по мнению водящего хуже всех сделает, того он выбирает на своё место.

78. «Пугало»

Цель игры: Развивать координацию движения, внимание, познавательную активность.

Ход игры

Играют две команды. Из каждой команды считалкой выбираются два «пугала», которые становятся по разным углам зала или площадки. В рукавах у них палки, а на голове шапки. Они стоят в обручах, а перед ними корзины с «картошкой» (средние и малые мячи).

Задача «пугала» - мешать детям, брать «картошку» из корзин.

Дети (стоят) говорят:

В поле пугало стоит,

И на нас оно глядит.

Скачем около него,

Не боимся не чего!

Дети подходят к корзинам, пытаются вытащить «картошку» и перенести её в ведро.

Тот, кого пугало коснется, выбывает из игры. Та команда, которая перенесет быстрее картошку, считается победителем.

Оборудование: 2 корзины, мячи среднего и малого размера, 2 гимнастические палки, 2 шляпы, 2 обруча. 2 ведра

79. «Моргуши»

Цель игры: Развивать внимание детей, ловкость, быстроту реакции, силу, мимику.

Ход игры:

Девочки сидят по кругу. За каждой из девочек стоит мальчик. Перед одним из мальчиков, ведущим, стоит стул. Он оглядывает всех сидящих девочек и незаметно моргает одной из них, она должна быстро занять свободное место. Мальчик, стоящий за ней должен удержать ее. Если он не успел удержать свою девушку, то становится водящим.

Рецензия
на методическую разработку «Кубанские казачьи игры»
Автор: Мыльникова Наталия Васильевна музыкальный руководитель
МАДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 211»

Данная методическая разработка «Кубанские казачьи игры», адресована воспитателям и специалистам, работающим в группах общеразвивающей и казачьей направленности, в целях приобщения детей к истокам культуры кубанских казаков, ознакомление с обрядами и играми.

Методическое пособие поможет в проведении развлечений, культурно-досуговых мероприятий, для реализации регионального компонента в деятельности дошкольного образовательного учреждения.

Нравственно-патриотическое воспитание - одно из важнейших звеньев системы воспитательной работы в детском саду. В нашей стране за последние годы появились новые подходы к пониманию содержания нравственно-патриотического воспитания детей дошкольного возраста, и на данный момент проблема состоит в том, что современные дети мало знают историю своей страны, города, станицы, села; особенности народных традиций, обычаев; природу родного края; быт, труд; национальные устои; представления о чести, смелости, мужестве.

Для того, чтобы возродить нравственно-патриотические чувства, необходимо восстановить связь времен, вернуть утраченные ценности.

Актуальным и эффективным методом в нравственно-патриотическом воспитании детей дошкольного детства является игра, так как в жизни ребенка игра является ведущим видом деятельности. Патриотическое воспитание через игровую деятельность является самым результативным и естественным. У детей формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родного края, создается эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств.

Испокон веков в казачьих играх отражался образ жизни людей, их представления о смелости и чести, желание обладать ловкостью, силой, быстротой и выносливостью, проявлять смекалку, волю и стремление к победе, поэтому детские игры и забавы играли важную роль в воспитательном процессе.

Они способствовали подрастающему поколению становиться волевыми, сильными, ловкими, помогали вырабатывать умение маскироваться, быстро бегать и увёртываться от погони и др. Ряд игр были направлены на то, чтобы казачата приобщались к умению самостоятельно обдумывать и оценивать последствия своего поступка. Становясь взрослыми, дети обязаны были заниматься по хозяйству, помогая родителям ухаживать за животными, работать на огороде, приусадебном участке. Для игр и забав оставалось незначительное время, но родители способствовали тому, чтобы дети занимались и детскими играми.

В данной методической разработке «Кубанские казачьи игры» для детей старшего дошкольного возраста систематизированы казачьи игры, которые издавна служили средством самопознания, в играх проявляются лучшие

человеческие качества: доброта, благородство, взаимовыручка, самопожертвование ради других. Кубанские казачьи игры разнообразны, увлекательны и эмоциональны. В методической разработке описаны игры и забавы, которые были распространены на Кубани.

Актуальность разработки «Кубанские казачьи игры» заключается в том, что данные игры позволят добиться более полной и качественной реализации регионального компонента в детском саду, познакомят воспитанников с бытом, традициями, играми кубанских казаков.

Цель: формирование представлений старших дошкольников о культуре, традициях и обычаях кубанского народа через казачью игру; дать детям возможность прикоснуться к богатейшему наследию народной культуры.

Задачи:

- знакомить детей с кубанскими казачьими играми через народный фольклор (считалки, зазывалки);
- развивать познавательные способности детей через представление о традициях, обычаях, культуре кубанского народа;
- развивать двигательную активность детей: ловкость, силу, быстроту, выносливость, пространственную ориентировку;
- развивать память, творческое воображение, познавательную активность, фантазию;
- воспитывать смелость, чувство коллективизма, взаимопомощи, соревновательный задор, характер, чувство ответственности, навыки самоконтроля;
- обогащать словарный запас детей;
- вызвать интерес и желание играть в кубанские казачьи игры.

Педагогическая целесообразность заключается в том, что данная методическая разработка апробирована в детском саду, досуговой деятельности и позволила приобщить старших дошкольников к истокам культуры Кубани через кубанские казачьи игры в повседневной жизни ДОУ.

Предполагаемый результат.

В процессе приобщения детей к кубанским казачьим играм проявляется возможность отследить следующие особенности игрового поведения:

- умение самостоятельно организовывать игру;
- живой непосредственный интерес к народным играм, желание внести их в повседневную жизнь.

Одно из важных условий успешного внедрения казачьих кубанских игр в образовательный процесс – это эффективное их проведение. Задача воспитателя – умело преподнести игру, создав предварительно настроение у дошкольников.

Рецензент:

Заведующий Ресурсным центром ГБПОУ КК «Кубанский педагогический колледж», председатель ЦМК Методический руководитель высшей квалификационной категории  Плутова

12 сентября 2023 года



СТАРЬ РУКОВОДИТЕЛЯ

Т. И. ЗАВГОРОДНЯЯ

**Методическая разработка
«Музыкально-дидактические игры»**

**Музыкальный руководитель:
Мыльникова Н.В.**

Пояснительная записка

Дидактическая игра — исторически сложившийся, педагогически оправдавший себя вид деятельности детей дошкольного возраста. Это форма обучения детей, в которой эффект обучающего воздействия достигается косвенным путем, преломляясь через игровую задачу, игровое правило, игровое действие.

Известно, что методы прямого обучения ориентированы, прежде всего на накопление определенных знаний, умений и навыков, тогда как косвенные в первую очередь оказывают стимулирующее влияние на развитие ребенка. Основу дидактической игры составляет органическая взаимосвязь игровой деятельности и усвоения знаний.

Дидактическая игра — игра познавательная, направленная на расширение, углубление, систематизацию представлений детей об окружающем, воспитание познавательных интересов, развитие познавательных способностей. Педагогическая ценность дидактических игр отмечалась многими исследователями. Среди первых педагогов, исследовавших процесс обучения детей с использованием игр, следует назвать Е. И. Тихееву, выделившую два вида дидактического материала: искусственный (настольно-печатные игры — парные картинки, лото, разрезные картинки, игрушки) и естественный (овощи, плоды, цветы и т. д.). Дидактические игры, по мнению Е.И. Тихеевой, следует подбирать так, чтобы каждая из них способствовала развитию различных сторон личности, вместе с тем, желательно выделить одну какой-нибудь особенности. Начиная с 30-х годов, дидактическая игра вошла в практику детского сада и как метод, и как форма обучения дошкольников.

Теория вопроса музыкально-дидактических игр в области музыкального воспитания и обучения дошкольников освещена в исследованиях Н.А. Ветлугиной. Она рассматривает названные игры в качестве универсального средства развития музыкально-сенсорных способностей. Содержание, правила и действия в процессе игр Н. А. Ветлугина подчиняет задачам систематического и планомерного развития звуковысотного, ритмического, тембрового и динамического слуха детей дошкольного возраста. Ею определены типы музыкально-дидактических игр в соответствии с дидактическими задачами и развертыванием действий: наглядно-предметные (настольные) игры; подвижные с элементами музыкально-пластической импровизации; танцевально-хороводные.

При этом выделены следующие компоненты музыкально-дидактической игры: дидактическая задача, игровое правило, игровое действие, игровое содержание, которые помогают педагогу акцентировать внимание детей на игровом сюжете, игровом действии, а не на дидактической задаче. Это способствует созданию у дошкольников ярких впечатлений, ощущения радости от игры.

Ценность музыкально-дидактических игр в том, что они доступны детскому пониманию, вызывают интерес и желание участвовать в них. В

результате дети не только получают необходимые знания, но и учатся любить, ценить и понимать музыку.

Цель использования музыкально-дидактических игр и игровых упражнений с детьми дошкольного возраста - развитие творческих способностей дошкольников и последовательное приобщение их к музыкальному искусству. Основное назначение музыкально-дидактических игр и пособий - создание предметно-развивающей среды и условий для формирования у детей музыкальных способностей; в доступной игровой форме помочь дошкольникам разобраться в средствах музыкальной выразительности; побудить их к самостоятельным действиям с применением знаний, полученных на музыкальных занятиях, воспитание гармоничной личности.

Известный специалист в области музыкального воспитания дошкольников – Н.А. Ветлугина считает, что в музыкальном воспитании детей необходимо применять вспомогательные наглядные средства, которые поясняют содержание музыки. Применение наглядных пособий в работе с дошкольниками имеет особое значение.

Сложность и своеобразие музыки, особенность её восприятия требуют привлечения вспомогательных, «немузыкальных» средств. Б.М. Теплов отмечал, что «музыка, взятая сама по себе, может только выражать эмоциональное содержание, но вместе с другими немусикальными средствами познания познавательное значение музыки развивается до широчайших пределов».

Разнообразные по содержанию и красочно оформленные пособия по музыкально-дидактическим играм привлекают внимание детей, вызывают желание петь и слушать музыку. Систематическое применение пособий вызывает у детей активный интерес к музыке, к заданиям и способствует быстрому овладению детьми музыкальным репертуаром.

Музыкально-дидактические игры могут быть представлены не только наглядными методическими пособиями, но так же каким-либо процессом – например, движением, пением и какой-либо ситуацией – например, драматизацией в соответствии с развитием музыкальных образов. Дидактические игры на музыкальных занятиях применяются с раннего возраста. Основным материалом для малышей становятся игрушки и детские музыкальные инструменты. Постепенно появляются музыкальные игрушки, большее наименование музыкальных инструментов, настольно-печатные игры, а также используются и технические средства обучения. Во всех видах деятельности непосредственно образовательной области «Музыка» (пение, слушание, музыкально-ритмические движения, игра на музыкальных инструментах) могут и должны быть использованы музыкально-дидактические игры или игровые приёмы. Музыкально-дидактические игры играют большую роль в жизни дошкольника. Посредством игры они получают новые знания, учатся применять их в окружающем мире. Игры позволяют развивать память, внимание, чувство ритма, музыкальный слух и многое

другое. С помощью игры можно определить характер музыкального произведения, его эмоциональную окраску.

Существует множество игр для развития восприятия различного характера музыки.

Данная методическая разработка адресована музыкальным руководителям дошкольных учреждений. Материал систематизирован по возрастам.

Цель: Развивать музыкальные способности детей посредством музыкально дидактических игр и пособий. Способствовать активному восприятию дошкольниками, в доступной форме приобщать их к основам музыкального искусства.

Задачи:

Приобщать детей к музыкальной культуре, расширять их музыкальный кругозор.

Развивать музыкально-сенсорные способности, активизировать слуховое восприятие детей.

Формировать знания о средствах музыкальной выразительности и свойствах музыкального звука (высота, тембр, громкость, длительность), умение различать их в предлагаемых музыкальных произведениях.

Прививать интерес к самостоятельной музыкальной деятельности (игровой, исследовательской, исполнительской).

Виды музыкально-дидактических игр:

Для развития высотного слуха;

На развитие чувства ритма;

На развитие тембрового слуха;

На развитие диатонического слуха;

На развитие памяти и слуха;

На развитие детского творчества.

Характерным для каждой дидактической игры является наличие в ней: обучающей задачи; содержания; правил; игровых действий.

Применение музыкально-дидактических игр :

- в процессе пения;
- в процессе слушания музыки;
- в процессе ритмических движений;
- в процессе игры на детских музыкальных инструментах.

Ценность музыкально-дидактических пособий и игр состоит в том, что они воздействуют на ребенка комплексно, вызывают зрительную, слуховую и двигательную активность, тем самым расширяя музыкальное восприятие в целом.

Восприятие музыки сложный процесс, требующий от человека внимания, памяти, развитого мышления, разнообразных знаний. Всего этого у дошкольников пока нет. Поэтому необходимо научить ребенка разбираться в особенностях музыки как вида искусства, сознательно акцентировать его внимание на средствах музыкальной выразительности (темп, динамика), различать музыкальные произведения по жанру, характеру.

Именно с этой целью применяют такие пособия, как музыкально-дидактические игры, которые, воздействуя на ребенка комплексно, вызывают у него зрительную, слуховую и двигательную активность, тем самым, расширяя музыкальное восприятие в целом.

Музыкально-дидактические игры (первая и вторая младшая группа)

Угадай, на чем играю

Цель. Игра для развития звуковысотного слуха

Пособия. Дудочка, барабан, металлофон, небольшая ширма

Музыкальный материал. «На чем играю» м. Р. Рустамова, сл. Ю. Островского

Трубы и барабан

Цель. Игра на различение ритма

Пособия. Труба, барабан

Музыкальный материал. «Трубы и барабан» с. Ю. Островского, м. Е. Тиличеевой

Птица и птенчики

Цель. Игра для развития звуковысотного слуха

Пособия. Картинка с изображением дерева и птичек

Музыкальный материал. «Птички» м. Т. Ломовой, «Птица и птенчики» м. Е. Тиличеевой

Весело-грустно

Цель. Игра на определение характера музыки

Пособия. Две большие карточки с изображением веселого и грустного гнома, пиктограммы грустно-весело по количеству детей

Музыкальный материал. «Весело-грустно» Л. Бетховен

Угадай-ка

Цель. Игра для развития звуковысотного слуха

Пособия. Парные карточки по количеству детей (корова-теленочек, гусь-гусенок, баран-барашек, конь-жеребенок)

Три сестрички

Цель. Игра на определение характера, динамики, регистра, гармонизации музыки

Пособия. Карточки с изображением трех девочек (плачущей, злой, играющей)

Музыкальный материал. Д. Кабалевский «Плакса», «Злюка», «Резвушка»

Зайцы

Цель. Игра для развития чувства ритма

Пособия. Картинки – «Зайцы спят», «Зайцы пляшут»

Музыкальный материал. Колыбельная или танцевальная музыка

Что делают мишки

Цель. Игра для развития чувства ритма

Пособия. Карточки «Мишки спят», «Мишки шагают»

Музыкальный материал. Колыбельная или танцевальная музыка

Музыкально-дидактические игры на развитие звуковысотного, тембрового слуха, чувства ритма. (младшие группы)

«Постучим на ложках». Чешский народный танец.

Цель: Развивать ощущение последовательности долей в ритмической пьесе двухдольного размера.

Ход игры: Дети вместе с воспитателем ритмично стучат на ложках мелодию музыкальной пьесы.

«Капельки».

Цель: Учить извлекать звук на колокольчике ритмично.

Ход игры: Несколько детей в игре назначаются капельками, остальные дети сопровождают их действия ритмичными звукоподражаниями «Кап» на сильную долю двухдольного размера пьесы М. Раухвергера «Дождик». Дети разучивают стих:

Дождь по крыше заплясал,
Капельками застучал,
Вот одна, а вот другая,
Третья, пятая, восьмая.

«Курочки и лиса»

Цель: Развивать слуховое внимание, правильное извлечение звука на бубнах, ложках.

Ход игры: Дети, изображающие курочек, в первом куплете выполняют движения в соответствии с текстом, ритмично стучат на ложках. На пение второго куплета «курочки» гуляют под пение «Петушка». «Лиса» (воспитатель) незаметно подкрадывается, на пение «петушка» «Ку-ка-ре-ку!» и звук бубна – курочки убегают от «лисы».

Курочки: Зерна, зернышки клюем, воду из ручья мы пьем,

Петушок, не отставай, к нам сюда скорей шагай.

Петушок: Как увижу я лису, закричу: «Ку-ка-ре-ку».

«К нам гости пришли».

Цель: Знакомить детей с новыми музыкальными инструментами, уточнить их тембр, название.

Ход игры: Педагог сообщает детям, что к ним в гости придут игрушки. Слышится стук в дверь. Взрослый подходит к двери и надевает на руку мишку: «Здравствуйте, дети, я пришел к вам в гости, чтобы с вами играть и плясать. Оля сыграй мне на бубне, я попляшу». Ребенок медленно ударяет в бубен, мишка в руках взрослого ритмично переступает с ноги на ногу. Остальные принимающие в игре участие дети хлопают.

Аналогичным образом взрослый обыгрывает приход других игрушек. Зайчик прыгает под быстрые удары молоточком на металлофоне или барабане, птичка летит под звон колокольчика.

«Раз-два».

Цель: Развивать устойчивость внимания при воспроизведении ритмических рисунков. Учить детей правильно извлекать звук на бубнах.

Ход игры: Ритмическая игра проводится под музыку танцевального характера. Звучит 1-я часть «Летки-енки» Р. Лихтенене. На первый такт дети стучат на бубне, пропевая «Раз-два», во втором такте встряхивают бубном у ушка.

«Пляска с музыкальными молоточками» м. Н. Зарецкой .

«Заяц с барабаном».

Цель: Развивать ритмический слух детей.

Ход игры: Педагог читает стихотворение:

Барабан зайчишка взял,

Лапкой звуки издавал.

Он по-разному играл,

Зайчихе-маме подражал.

Взрослый исполняет роль зайчихи-мамы. Под веселую музыку «Полька» М. Чайкина он на барабане отстукивает простой ритмический рисунок, дети повторяют.

«Глазки, глазки, вы смотрите».

Цель: Развивать ритмический слух, память, учить точно воспроизводить ритмический рисунок.

Ход игры: Дети стоят в кругу лицом к педагогу, который с помощью рифмованного текста создает установку на зрительную и слуховую запоминание:

Глазки, глазки, вы смотрите,
Все запоминайте,
Ручки, ручки, все за мною
Дружно повторяйте.

Педагог под музыку в две четверти передает хлопками простой ритм, дети повторяют. Освоив ритм, дети могут передавать его звучанием ударных детских инструментов.

«Зайка-зайка».

Цель: Учить переключению внимания с метрического акцента на ровные длительности восьмых в двухдольном размере.

Ход игры: Дети стоят по кругу и держат в руках ложки. Пропевая четко текст, выделяя голосом сильные доли каждого двухдольного такта, одновременно ударяя ложками. С окончанием фраз нужно спрятать ложки за спину.

«Мышки».

Цель: Учить переключению внимания с метрического акцента на ровные длительности восьмых в двухдольном размере.

Ход игры: Дети-«мышки» сидят в «норках», разных местах зала. Мама-«мышь», взрослый, учит их подкрадываться к кошке, показывая характер движений и играя на колокольчике, сопровождая стихотворным текстом:

Мышки, мышки тихо вы сидите!

По порядку буду звать.

Осторожно выходите,

В колокольчик позвените.

«Кошка»-ребенок сидит в стороне, будто спит. Дети подкрадываются к «кошке» отрывисто играя на колокольчике. На вторую часть музыки убегают от «кошки» часто звеня колокольчиком. Звучит любая 2-х частная с темповыми и динамическими изменениями музыка.

«Кто пришел в гости».

Цель: Развивать тембровый, ритмический слух, слуховую память.

Ход игры: Дети стоят свободно у стены и, двигаясь к противоположной, поют:

У зайчонка День рождения,

Получил он поздравленья.

Кто пришел, отгадай?

Вова, быстро называй.

Повернувшись спиной к играющим, стоит водящий. Он называет «гостей», ориентируясь на звуки звучащих поочередно музыкальных инструментов (колокольчики – птички, бубны – медвежата, барабаны – зайчата).

«Тихо вокруг».

Цель: Развивать слуховую память, ритмический и тембровый слух.

Ход игры: Педагог читает стишок, дети играют на муз. инструментах, соответственно тексту: Тихо, тихо все вокруг, слышен где-то слабый звук.

Колокольчик прозвенел, ложки застучали,

Бубен песенку пропел – тихо все играли.

Музыкально-дидактические игры на развитие чувства ритма, звукорисования, слуха, музыкальной памяти, музыкальных способностей. (средняя группа)

«Дятел», «Эхо»

Цель: Выстукивание заданного ритма.

Ход игры: Воспитатель проговаривает текст с ритмическим выстукиванием:

Тук, тук, тук-тук-тук,

Мы в лесу слышали стук.

Тук, тук, тук-тук-тук,

Это дятел сел на сук.

Воспитатель задает ритмический рисунок, дети повторяют.

«К нам гости пришли»

Цель: Побуждать детей подбирать нужные ритмы для разных персонажей

Ход игры: К детям приходят в гости разные игрушки:

Медведь просит любого ребенка сыграть на бубне, а он станцует (ребенок должен играть медленно),

Зайчик (прыгает под быстрые удары молоточком на металлофоне),

Лошадка (скачет под четкие, ритмичные удары молоточка или ложек),

Птичка (летит под звон колокольчика).

«Ритмический кубик»

Цель: Развивать звуковое внимание, ритмичность; закреплять слуховые представления о равномерной пульсации звуков. Использовать «звучащие» жесты – хлопки, щелчки, притопы и т.д. Закреплять навыки прямого счета, вызывать положительные эмоции от игры.

Ход игры: Используется кубик на гранях которого изображено разное количество предметов:

1 – 1 бабочка

2 – 2 цветка

3 – 3 клубнички

4 – 4 листика

5 – 5 шишек

6 – 6 елочек

Дети в кругу под веселую ритмичную музыку передают кубик по кругу, проговаривая:

Ты возьми веселый кубик,

Передай его друзьям,

Что покажет этот кубик –

Повтори за ним ты сам!

Ребенок бросает кубик в круг. Педагог предлагает ему или всем играющим сосчитать, сколько, например, цветочков изображено на выпавшей грани кубика. Затем дети столько же раз хлопают в ладоши и т.д. Сопровождать «звучащие» жесты нужно счетом вслух.

«Песенки-картинки»

Цель: Закреплять с детьми знакомые песни

Ход игры: Собираются картинки знакомых детям песен, наклеиваются на кубик. Затем проводится игра.

«Кого встретил колобок»

Цель: Воспринимать и различать звучание высокого, среднего и низкого регистра.

Ход игры: Воспитатель предлагает отгадать музыкальные загадки. Мелодия звучит в разных регистрах.

«Заяц» - в высоком,

«Лиса» - в среднем,

«Медведь» - в низком

Дети угадывают и показывают на дидактическом пособии.

«Лесенка»

Цель: Различать движение мелодии вверх и вниз

Ход игры: Воспитатель поет с детьми песенку «Лесенка» («Вот иду я вверх, вот иду я вниз») несколько раз, сопровождая каждый звук движением руки, постепенно поднимая ее, а затем опуская. Пропойте движения мелодии вверх или вниз на слова «Топ, топ, топ» и попросите ребенка ответить, в каком направлении движется девочка: вверх или вниз по лесенке.

«Лесенка-чудесенка»

Цель: Различать движение мелодии вверх и вниз, слышать первую и пятую ступени лада

Ход игры: Воспитатель предлагает ребенку сыграть на металлофоне песенку «Лесенка». Затем загадывает загадки: играя движение мелодии вверх или вниз, просит узнать, куда пошла мелодия песни. Затем усложняется задание. Воспитатель, исполняя любую фразу, не доигрывает последний звук. Просит ребенка определить направление движения мелодии и допеть недостающий звук.

Цель: Закреплять с детьми знакомые песни

Ход игры: Собираются картинки знакомых детям песен, наклеиваются на кубик. Затем проводится игра.

Песня-танец-марш

Цель: развивать представления об основных жанрах музыки, способность различать песню, танец, марш.

Ход игры: В игре используется набор карточек: девочка поет, девочка пляшет, мальчик шагает. Дети слушают 3 пьесы разных жанров и выбирают нужную карточку.

Передай кубик

Цель: Побуждать детей к сочинению коротких мелодий в жанре марша и колыбельной на заданный текст.

Ход игры: Воспитатель с детьми держа в руках кубик, шагает и поет:

Мы идем, мы идем, Тра-та-та,

Мы поем, мы поем, Ля-ля-ля.

Затем передает кубик ребенку. Ребенок выбирает картинку на кубике по желанию. И соответственно сочиняет свою песенку:

Я иду, я иду,

Тра-та-та

Я пою, я пою

Тра-ля-ля

Я шагаю далеко

Раз, два, три

Я шагаю далеко

Посмотри

Я пою, я пою:

Баю-бай

Баю-бай, баю-бай

Засыпай

Баю, баю, баю

Куколку качаю

Баю-бай, баю-бай

Поскорее засыпай

«Кто как поет»

Цель: Повторять короткие звукоподражания за взрослыми

Ход игры: Воспитатель читает короткие стихотворения:

Ясное солнышко

Рано встает

Песни петух

На заборе поет:

Ку-ка-ре-ку

Ку-ка-ре-ку
Свинка на завтрак
Ведет поросят
Круглые глазки
Как бусы блестят,
Хрю, хрю, хрю.
Утки спешат
Искупаться в пруду
Желтой цепочкой
По тропке идут,
Кря, кря, кря.
Скачет козленок
По траве:
Скок-скок.
Весело лаает
У будки щенков:
Гав-гав.
Рыжий Бобик
Кошку Мурку напугал:
Гав-гав-гав.
Ссоры все пора забыть,
Лучше весело дружить
Долго не сердить, быстро помирись.
Вместе весело играли,
И друг друга догоняли:
Мяв-гав, мяв-гав, мяв-гав.

«Музыкальный кубик»

Цель: Развивать у детей интерес к игре на музыкальных инструментах, воспитывать коммуникативные навыки в игре, доброжелательные отношения друг к другу. Доставить радость от совместной игры.

Ход игры: На столе лежат музыкальные инструменты:

- Бубен
- Барабан
- Ложки
- Дудочка
- Колокольчик
- Маракас

(эти же инструменты изображены на гранях кубика). Дети стоят в кругу и передают кубик под музыку со словами:

Все играет и поет,

Кубик скажет, кто начнет!

Ребенок, который бросал кубик, называет изображенный на верхней грани инструмент, берет его со стола и играет знакомую несложную мелодию. В

конце остальные дети ему хлопают. Ребенок возвращает инструмент на столик. Игра повторяется по желанию детей.

«Кубик «Угадай-ка»

Цель: учиться подражать звучанию различных предметов голосом.

Ход игры: Педагог и дети стоят или сидят в кругу. Звучит любая веселая мелодия, и дети передают кубик друг другу. Педагог и дети произносят текст:

Кубик детям передай,

Кто пришел к нам, угадай!

Ребенок, у которого оказался кубик, бросает его на пол в кругу, затем показывает голосом, какой звук может издавать предмет, изображенный на верхней грани кубика. На гранях кубика могут быть изображены: часы, молоток, туча и капелька, самолет, паровоз, желтые листочки и т.д.

«Кубик - оркестр»

Цель: Чувствовать и воспроизводить метрический пульс речи (стихов) и музыки, развивать коммуникативные навыки, слуховое внимание, навыки элементарного музицирования в оркестре, чувство ритма; воспитывать интерес к игре на музыкальных инструментах.

Ход игры: Дети в кругу под веселую ритмичную музыку передают кубик по кругу, проговаривая слова:

Кубик движется по кругу,

Передайте кубик другу.

Кубик может показать,

На чем тебе теперь играть!

Каждый ребенок по очереди кидает кубик, берет выпавший инструмент со стола и кладет на свой стульчик. Игра повторяется, пока все дети не возьмут себе инструменты. Затем все вместе играют в «оркестр». Целесообразно разбить детей на подгруппы. По желанию детей игру можно проводить несколько раз.

«Кубики-календарики»

Цель: Формировать и развивать певческий голос, певческие навыки. Совершенствовать чувство темпа и ритма. Учить сочетать текст с движениями и музыкой. Создавать у детей хорошее настроение, расширять представления об окружающей природе и явлениях, происходящих в ней. Учить понимать красоту сменяющих друг друга времен года и воспитывать творческое отношение к природе.

Ход игры: На гранях кубика – картинки с изображением времен года, по четыре разукрашенных кубика на четыре сезона. Дети, стоя или сидя в кругу, передают друг другу кубик и ритмично произносят текст:

Календарик мы листаем,

Кубик другу отправляем,

К кому кубик попадает

Тот стишок нам всем читает!

Ребенок с кубиком читает стишок или исполняет вокальную импровизацию, соответствующую времени года. По желанию детей игра повторяется несколько раз. В процессе игры можно выучить с детьми стихотворение из цикла С.Маршака «Круглый год».

Музыкально-дидактические игры на развитие чувства ритма. (старшие группы)

«Слушай и повтори».

Ход игры: Дети свободно располагаются на ковре, у каждого в руках музыкальный инструмент. Педагог проигрывает на ложках или на ксилофоне простой ритмический рисунок, предлагает детям повторить его. Ведущим может быть ребенок.

«Песня гриба».

Ход игры: Педагог предлагает детям поиграть в игру «Эхо» и дает установку на запоминание ритма и пропевание слов в тексте. У каждого ребенка в руках музыкальный инструмент.

Текст песни: Дождь идет... дождь идет,

Дождь грибной... дождь грибной.

Я расту... я расту

Под сосной... под сосной.

Лес притих.... Лес притих

Под дождем... под дождем.

Еж сидит... еж сидит

Под кустом ... под кустом.

«По какому предмету стучу?»

Цель: Учить различать и соотносить музыкальные и шумовые звуки, развивать тембровый и ритмический слух.

Ход игры: На столе за ширмой лежат деревянные палочки, треугольник, коробочки с горохом. Дается установка на восприятие шумовых звуков.

Надо музыку послушать, инструменты подобрать.

Их звучание запомнить и по тембру различать.

Дети слушают и запоминают на слух звуки, издаваемые за ширмой, затем прослушивают музыкальные произведения: «Смелый наездник» Р. Шуман, «Сарабанда» А. Корелли, «Галоп» Ж. Оффенбаха из оперы «Орфей в аду».

При повторном слушании музыкальных пьес дети сопровождают их звучание ритмичным постукиванием палочек, встряхиванием коробочек, ударами в треугольники. Шумовое звучание соответствует характеру музыкальных произведений.

«Передай ритм».

Цель: развитие ритмического слуха, слуховой памяти.

Ход игры: Дети становятся друг за другом и кладут руки на плечи впереди стоящего. Ведущий (последний в цепочке) отстукивает ритм на плече того, за кем стоит. И тот передает ритм следующему ребенку. Последний участник (стоящий впереди всех) «передает» ритм, хлопая в ладоши или отстукивая молоточком на металлофоне.

«Музыкальные стульчики».

Цель: Развивать творческую активность детей, их слуховую память, учить точно, воспроизводить ритмический рисунок.

Ход игры: Стулья стоят по кругу, на каждом – шумовой или музыкальный инструмент. Под музыку дети ходят по кругу вокруг стульчиков, а с окончанием мелодии берут в руки тот инструмент, который лежит перед ними на стуле. Ведущий отбивает ритмический рисунок, который дети повторяют.

«Барабанщики».

Цель: Развивать творческую активность детей, слуховую память, чувство ритма.

Ход игры: Дети строятся друг за другом в колонну. Под звуки марша идут по залу. Как только меняется ритмический рисунок, останавливаются и поворачиваются лицом к центру. По очереди имитируют игру на барабане или просто отхлопывают в ладоши заданный ритм. Тому, кто точнее передаст ритмический рисунок, дают барабан. Он идет впереди колонны и играет на барабане.

«С кем дружит зайчонок?»

Цель: Формировать у детей слуховые ощущения фразы, ее начало и окончание. Сохранять темп движений на протяжении всей игры, развивать чувство ритма.

Ход игры: Дети стоят в кругу лицом друг к другу (в руках у детей музыкальные инструменты). Педагог держит зайчонка в руках и со словами идет по кругу с внешней стороны.

Зайка – верный, добрый друг, к нам пришел играть он в круг.

С кем он дружит, назовите, никого не пропустите.

В конце первого предложения педагог останавливается напротив кого-нибудь из детей и лапкой зайчонка дотрагивается до одного игрока. Остальные называют его имя (например, «с Сашей»). Ребенок отстукивает на инструменте ритм, дети его повторяют. На второе предложение по кругу с игрушкой идет «Саша» и лапкой зайчонка дотрагивается до одного из игроков. Дети называют имя этого участника игры и т. д.

«Какая бывает зима».

Цель: Развивать творческую активность детей, учить передавать на музыкальном инструменте простой ритмический рисунок, одновременно пропевая слова.

Ход игры: В центре круга на детском стуле стоит игрушечный слон и колокольчик. Взявшись за руки, дети двигаются по кругу со словами:

Слон совсем не знает, какой зима бывает.

К кому колокольчик придет, тот ответ слону дает.

Ребенок, остановившись напротив слона, берет колокольчик и передает ее по кругу на сильную долю музыкального произведения в четырехдольном размере и умеренном темпе. При этом он пропевает приметы зимы, например, «снежная, холодная, белая и т. д.», одновременно играя на колокольчике.

Разучивание игры начинается с подготовительного упражнения на развитие метра, в дальнейшем – перейти к пропеванию признаков существительного.

«Ритмический оркестр».

Цель: Формирование у детей способности к объединению различных видов деятельности (пение и игра на музыкальных инструментах). Основываясь на полученные ранее знания.

Ход игры: Педагог разбивает детей на 4 равные подгруппы (по 4-6 человек, каждая из которых образует сторону квадрата. В руках у каждой группы однородные ударные инструменты (1-я – бубны, 2-я – ложки, 3-я – маракасы, 4-я – трещотки). В центре квадрата из подгрупп стоит дирижер.

Все дети исполняют песню «Андрей-воробей». По указанию дирижера, обращенному к какой-либо подгруппе детей, она исполняет данную фразу песни и играет на музыкальных инструментах. Усложнить игру можно ускорением темпа, а также использованием одновременного звучания всего оркестра.

Педагог должен обратить внимание на то, чтобы пение детей было протяжным, спокойным. При сочетании пения с игрой, игра не должна заглушать пение. В качестве дирижера сначала выступает педагог, а потом любой ребенок по желанию.

«Шаг и бег».

Цель: Дать детям представление долгих и коротких звуков.

Ход игры: Педагог дает детям прослушать марш и предлагает определить, что удобнее всего делать под эту музыку. После ответа детей педагог предлагает им прослушать под эту же музыку, произнося слово «шаг-шаг-шаг». Детям предлагается повторить то же самое, заменив «шаг» более удобным слогом «та». Далее педагог демонстрирует детям графическое изображение слога «та».

Звучит аудиозапись с музыкой для легкого бега, и педагог предлагает детям определить, что удобнее всего делать под музыку. После ответа педагог предлагает детям пробежать на носочках, говоря слово «бег-бег-бег». Детям предлагается повторить то же самое, заменив неудобное слово «бег» на короткие слоги «ти-ти». Затем педагог демонстрирует детям графическое изображение слога «ти-ти».

Примечание: Графические обозначения звуков по длительности по усмотрению педагога. Музыкальные фрагменты в аудиозаписи должны

звучать не более 30 с. Движения шагом и бегом можно заменить хлопками, шлепками или притопами.

«Имена и ритмы».

Цель: Развитие у детей чувства ритма.

Ход игры: Педагог предлагает детям поиграть, стараясь

«Прогулка».

Цель: Развитие чувства ритма.

Ход игры: Дети рассаживаются вокруг взрослого, у каждого из них муз. молоточки.

«Сейчас, дети, пойдем с вами на прогулку, но она необычная. Мы будем гулять в комнате, а помогать нам будут музыкальные молоточки. Вот мы с вами спускаемся по лестнице», - взрослый медленно ударяет молоточком по ладони. Дети повторяют такой же ритмический рисунок. «А теперь мы вышли на улицу, - продолжает педагог. Светит солнышко, все обрадовались и побежали. Вот так! » Частыми ударами передает бег. Дети повторяют. «Таня взяла мяч и стала медленно ударять им о землю», - педагог вновь медленно ударяет молоточком. Дети повторяют. «Остальные дети стали быстро прыгать: скок, скок. Но вдруг на небе появилась туча, закрыла солнышко, и пошел дождик. Сначала это были маленькие редкие капельки, а потом начался сильный ливень» - педагог постепенно ускоряет ритм ударов молоточком. «Испугались ребята, побежали домой».

Примечание: Вместо музыкального молоточка можно использовать бубен, деревянные ложки, металлофон или ксилофон.

«Веселый паровозик».

Цель: закреплять у детей знания о длительности звуков.

Демонстрационный материал: паровозик с вагончиками, в каждом окошечке изображен ребенок. Окна прорезаны по контуру справа, слева, внизу и по верхнему сгибу отгибаются вверх. Открывается изображение ноты по длительности (целая, половинная, четвертная, восьмая).

Ход игры: Педагог: Вот – смотрите паровоз, он вагончики повез.

Путь у него дальний, ведь поезд музыкальный.

Вызванный ребенок открывает любое окошко, показывает ноту, называет ее и пропевает. Все дети повторяют задание. Или все поют попевку, называя имя ребенка, который будет выполнять задание. «Ноту Катенька везет, Свою песенку поет». Названный ребенок открывает выбранное им окошко, определяет и называет по длительности. Все отхлопывают и пропевают на слоги «ля» длительности нот.

«Сладкое дерево».

Цель: Закреплять знания детей о длительности звука.

Демонстрационный материал: Фланелеграф; игровое поле с изображением дерева, к веткам прикреплены на веревочках «конфеты», на обратной стороне которых изображены ноты различной длительности.

Ход игры: Педагог: На большой зеленой ветке – музыкальные конфетки. Как конфетку повернешь – звук чудесный пропоешь. Вызванный ребенок поворачивает «конфетку» и называет длительность ноты, затем все ее пропевают на слоги «ля».

Педагог: Посмотрите, наша детки, - это сладкие конфетки. Дети отхлопывают ритмический рисунок попевки, отстукивают на металлофоне и выкладывают его полосками на карточках.

«Сосульки».

Цель: Развивать слуховую память, тембровый, ритмический слух.

Ход игры: Дети делятся на три группы по 4-5 человек в каждой.

Первая группа выполняет движения на счет четвертями: наклоны головы вправо-влево, вверх-вниз, сопровождаемые словами «кап-кап».

Вторая группа – на счет восьмыми: движения кистями рук вверх-вниз, сопровождаемые словами «кап-кап-кап-кап».

Третья группа – на счет шестнадцатыми: движения пальчиками вверх-вниз, произносят слова «кап-кап-кап-кап».

Сначала игра проводится поочередно с каждой группой детей. Затем группы соединяются.

Примечание: Можно использовать музыкальное сопровождение.

Музыкально-дидактические игры (подготовительная группа)

«Заводные игрушки»

Задачи:

Расширение слухового багажа. Активное знакомство с творчеством композиторов. Тренировка памяти и внимания.

Описание игры:

Дети делятся на группы, каждая из которых должна создать образ в соответствии со звучащей пьесой. Движение начинается с узнавания музыкального образа(музыка – ключик, который заводит детей-игрушек)

«Сломанный телевизор»

Задачи:

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

Описание игры:

Дети поют знакомую песню. По знаку музыкального руководителя 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.

«Передай эту песенку по кругу»

Задачи:

Развитие стремления к физическому и психологическому раскрепощению, свободе движений. Формирование ритмической организации.

Описание игры:

Дети становятся в круг и делятся на две равные группы. Одна группа сопровождает песню, прихлопывая ладошками по указанию педагога метр, ритм, различные длительности. Вторая группа копирует движения ведущего, который находится в центре круга. Дети поют песню без остановки. На последней фразе ведущий меняется местами с избранным им ребёнком из круга. Игра продолжается. По знаку музыкального руководителя группы меняются ролями.

«Угадайка»

Задачи:

Формирование постоянного стремления к правильному интонированию. Активизация слухового восприятия.

Описание 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, сочини и смотри»

Задачи:

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

Описание 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»

Задачи:

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

Материал:

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

Описание 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»

Задачи:

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.

Описание 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»

Задачи:

Развивать пластику движений рук, творческое воображение.

Описание 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.

«Старый добрый пеликан»

Задачи:

Знакомство с понятиями: аккомпанемент, регистры, сильная доля. Форте (громко), пиано (тихо).

Описание игры:

Дети должны озвучить аккомпанемент мелодии голосами тамбурина, птички, мышки, собаки, часы.

- положить на одну коленку лист бумаги и ударять ладошкой на сильную долю (большой пеликан), пальчиком – маленький пеликан.
- держа перед собой лист, бить по нему ладонью – тамбурин, щёлкать пальчиком – птичка.
- тряхти листом бумаги перед собой – мышка.
- свернуть лист бумаги в трубочку, ударять им по столу четвертными долями – часы.
- рвать лист бумаги на сильную долю – собака.

«Копилка»

Задачи:

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.

Описание 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.

«Волшебный сундучок»

Задачи:

Закреплять слова, характеризующие настроение музыкального произведения и музыкальный образ. Способствовать адекватному применению знаний о музыке в анализе музыкального произведения.

Материал:

Цветные фишки.

Описание игры:

Волшебный сундучок, накрытый ярким шёлковым платком, стоит на столике. Педагог обращает внимание на звучащую механическую музыку, и предлагает найти место, откуда она слышна. Дети находят волшебный сундучок. Педагог предлагает детям прослушать разные музыкальные произведения и положить в волшебный сундучок слова, которыми можно рассказать о её настроении. За

каждый правильный ответ ребёнок получает фишку. Если прозвучит «неправильное слово» - сундучок захлопывается.

«Конкурс певцов»

Задачи:

Развивать эмоциональную отзывчивость на музыку. Способствовать осознанию выразительности музыкального образа, слуховой дифференциации музыкальной ткани произведения. Способствовать выражению ценностного отношения.

Описание игры:

Педагог объявляет о том, что проходит конкурс певцов. Объясняет, что на вокальном конкурсе певцы исполняют обязательную программу, т.е. одинаковые произведения, а жюри оценивает их мастерство. Называет произведение, которое должны исполнить все участники конкурса. Выбирается жюри – воспитатель и два ребёнка. После этого желающие принимают участие. Побеждает тот, кто выразительно исполнит мелодию.

«Придумай песенку»

Задачи:

Внимательно слушать музыку. Сочинить свою мелодию подобного настроения.

Описание игры:

После прослушивания музыки педагог говорит о том, что на музыкальных занятиях звучало очень много разной музыки, посвящённой лету, и каждая имела своё неповторимое настроение. Разные композиторы написали разную музыку о лете. А какую бы вы сочинили? Давайте произнесём волшебные слова, которые помогут нам это сделать. Называют их. Например, весёлое, яркое и т.д.

«Скульпторы»

Задачи:

Передача образа с помощью пантомимы.

Описание 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.

«Наряд бабочки»

Задачи:

Способствовать осознанию выразительного музыкального образа., фактуры музыкальной ткани на основе ассоциативной связи осязательных и слуховых впечатлений. Развивать образность словаря, воображение.

Описание игры:

После прослушивания музыки Шумана «Бабочки» (№1-5) педагог говорит, что сегодня бабочки собрались на карнавал. Каждая бабочка долго подбирала себе платье, ведь оно должно быть не только красивым, но и хорошо сидеть по фигуре. Оно должно соответствовать настроению, характеру каждой бабочки. Бабочки крутились перед зеркалом, но никак не смогли выбрать себе платье. Педагог показывает планшеты с бабочками, изготовленные из разных тканей: шёлк, органза, бархат..., просит рассмотреть каждый наряд и подобрать для каждой музыкальной бабочки бальное платье. По окончании – танец бабочек.

«Музыкальный зонтик»

Задачи:

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.

Описание 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.

«Музыкальное лото».

Задачи:

Развитие звуковысотного слуха.

Материал:

Карточки по числу играющих. На каждой нарисованы 5 линеек (нотный стан), кружочки-ноты, детские музыкальные инструменты.

Описание игры:

Ребенок-ведущий играет мелодию на одном из инструментов вверх, вниз или на одном звуке. Дети должны на карточке выложить ноты-кружочки от 1 до 5 линейки или на одной. Игра проводится в свободное от занятий время.

«Ступеньки».

Задачи:

Развитие звуковысотного слуха.

Материал:

Лесенка из 5-7 ступенек, игрушки, детские музыкальные инструменты.

Описание игры:

Ребенок-ведущий исполняет на любом инструменте мелодию, а другой определяет движение мелодии вверх, вниз или на одном звуке. Ребенок игрушкой показывает движение по ступенькам.

«Ритмические кубики»

Задачи:

Развивать у детей представление о ритме.

Материал:

Деревянные брусочки короткие и длинные.

Описание 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.

«Веселый поезд».

Задачи:

Закреплять умение различать изменение темпа музыки.

Материал:

Игрушка паровозик, деревянные кубики.

Описание игры:

Педагог исполняет пьесу, в которой передан образ движущего поезда; сначала медленно, потом быстрее, быстро, к концу движение замедляется. При повторном исполнении предлагается 1 ребенку двигать игрушечный поезд в ритме пьесы.

«Разноцветные кубики»

Задачи:

Закреплять умение различать в музыкальном произведении части, вступление, заключение.

Материал:

8 кубиков разного цвета

Описание игры:

Исполняется пьеса, состоящая из 3 частей, где 1 и 2 части повторяются и 2 контрастна по характеру. При повторном исполнении пьесы дети выкладывают кубики так, чтобы 1 и 3 кубик был одинакового цвета, а 2 – другого.

Музыкальный репертуар: «Маленькая пьеса» Левкодимова.

«День рождения»

Демонстрационный: Мягкие небольшие игрушки (заяц, птичка, собачка, лошадка, кошка, цыплята и др.). Небольшой кукольный столик со стульчиками, чайная посуда, маленькие яркие коробочки-подарки для Зайчика.

Ход игры.

Музыкальный руководитель. Посмотрите, ребята, какой сегодня Зайчик необыкновенный, даже праздничный бантик повязал. (*Зайчик хлопочет- по хозяйству, ставя на стол игрушечную посуду.*) Я догадалась, у Зайчика сегодня день рождения, и он пригласил гостей. Вот уже кто-то идет! Я вам сыграю музыку, а вы догадайтесь, кто же первый идет?

Музыкальный руководитель исполняет произведение, дети высказывают свое мнение о характере музыки, узнают музыкальный образ.

После этого появляется игрушка - «гость» с подарком и дарит его зайчику. Затем игрушку сажают к столу. Таким образом, последовательно исполняются все произведения. В конце игры музыкальный руководитель спрашивает детей, что подарят зайчику дети. Это может быть песенка или танец, знакомые детям.

Дидактическая игра на усвоение характера музыки

«Что делает матрёшка»

Игровой материал.

Демонстрационный: Плоские фигурки из картона, разрисованные в русском стиле.

Ход игры.

Детям раздают по одной карточке. Музыкальный руководитель исполняет «Баю-бай» Витлина, «Во саду ли в огороде», русская народная музыка. Дети, слушая музыку, определяют, что делать? Под спокойную музыку качают матрешек, под веселую музыку матрешки пляшут.

Игра для развития звуковысотного слуха

«Где мои детки?»

Игровой материал. Четыре больших карточки и несколько маленьких (по числу играющих). На больших карточках изображены: гусь, утка, курица, птица; на маленьких — утята, гусята, цыплята, птенчики в гнездышке.

Ход игры.

Дети сидят полукругом напротив воспитателя, у каждого по одной маленькой карточке.

Музыкальный руководитель предлагает поиграть и начинает рассказ:

«В одном дворе жили курица с цыплятами, гусь с гусятами, утка с утятами, а на дереве в гнездышке птица с птенчиками. Однажды подул сильный ветер. Пошел дождь, и все спрятались. Мамы-птицы потеряли своих детей. Первой стала звать своих детей утка (показывает картинку): «Где мои утята, милые ребята? Кря-кря!» (поет на *ре* первой октавы).

Дети, у которых на карточках изображены утята, поднимают их и отвечают: «Кря-кря, мы здесь» (поют на звуке *ля* второй октавы).

Музыкальный руководитель забирает у ребят карточки и продолжает: «Обрадовалась уточка, что нашла своих утят. Вышла мама-курица и тоже стала звать своих детей: «Где мои цыплята, милые ребята? Ко-ко!» (поет на *ре* первой октавы). Игра продолжается, пока все птицы не найдут своих детей.

Дидактическая игра на развитие чувства ритма «Гусеница»

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.

Рецензия

на методическую разработку «Музыкально-дидактические игры»
Автор: Мыльникова Наталия Васильевна музыкальный руководитель
МАДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 211»

Данная методическая разработка предназначена для развития интереса к самостоятельной музыкальной деятельности детей всех возрастных групп дошкольного возраста. Музыкальные игры из данной разработки повышают мотивацию, расширяют кругозор ребёнка, позволяют воспитывать наблюдательность, коммуникативные качества, обеспечивают развитие интеллектуальных и творческих способностей детей, помогут проявить инициативу и самостоятельность дошкольников.

Основная цель разработки помочь воспитателям, родителям организовать самостоятельную музыкальную деятельность, вызвать интерес к музыкальным играм у детей дошкольного возраста.

Методическая разработка «Музыкально-дидактические игры» содержит виды музыкально-дидактических игр:

- для развития высотного слуха;
- на развитие чувства ритма;
- на развитие тембрового слуха;
- на развитие диатонического слуха;
- на развитие памяти и слуха;
- на развитие детского творчества.

Характерным для каждой дидактической игры является наличие в ней: обучающей задачи; содержания; правил; игровых действий.


Представленные музыкальные игры, направленные на реализацию Федерального государственного стандарта дошкольного образования, являются дополнением к организации самостоятельной музыкальной деятельности для системного изучения интересов и познавательной мотивации у детей старшего дошкольного возраста, составлены в форме музыкально-дидактических игр с музыкальными инструментами и предназначены для работы с детьми с младшего до старшего дошкольного возраста в процессе организации самостоятельной деятельности.

Идея, лежащая в основе методической разработки, заключается в том, что не все дети присутствуют при совместной образовательной деятельности, и они нуждаются в музыкальных играх, организованных в самостоятельной деятельности. Подобранные игры направлены на помощь детям, которые проявляют интерес к музыкальной деятельности.

Все данные критерии актуальны, так как это прописано в целевых ориентирах ФГОС ДО. Настоящие целевые ориентиры предполагают формирование у детей дошкольного возраста предпосылок, как к учебной, так и самостоятельной деятельности на этапе завершения ими дошкольного образования.

Методическая разработка предназначена широкому кругу специалистов, работающих в дошкольных образовательных учреждениях и, может быть использована родителями при организации досуга детей.

Рецензент:

Заведующий Ресурсным центром ГБПОУ КК «Краснодарский педагогический колледж», председатель ЦМК МиОЕНД, преподаватель высшей квалификационной категории  Н.А.Плутова

12 сентября 2023 года

ПОДПИСЬ
УДОСТОВЕРЯЮ



СЕКРЕТАРЬ РУКОВОДИТЕЛЯ
Т.И. Завгородняя