

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «ПРИГЛАШАЕМ НА КОНЦЕРТ»

Варианты ролей

Директор концертного зала, ведущий концерта, композитор, гитарист, солист, танцор и другие музыканты, зрители (могут выполнять грушки), корреспондент, фотограф/видеооператор и другие эпизодические роли, которые могут возникать при развитии сюжета (техник в случае поломки оборудования, доктор для оказания медицинской помощи, охранник и пр.)

Идея для сюжета

Воспитатель предлагает игровую или проблемную ситуацию организации концерта.

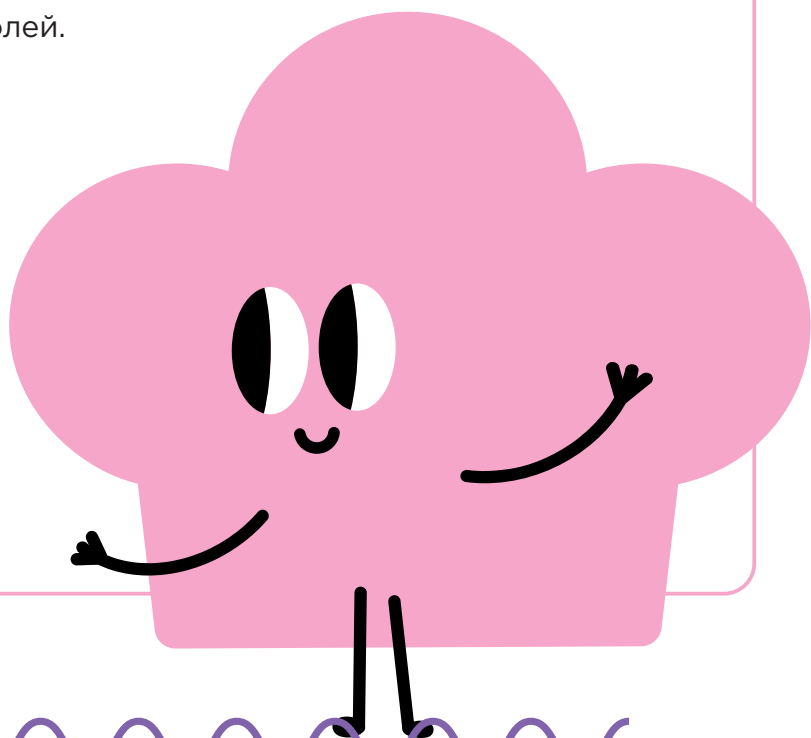
Воспитатель и дети обсуждают возможные варианты развития сюжета, распределяют роли, определяют правила их взаимодействия.

Обыгрываются ситуация знакомства директора концертного зала с композитором, музыкантами, солистами, танцорами; дети придумывают название концерта, имена выступающим, готовят сценарий (последовательность выступлений, репертуар), выбирают место для концерта, готовят зрительный зал, афишу, рекламу, билеты.

Проводят концерт.

После концерта участники дают интервью корреспонденту, дают автографы зрителям.

Развитие сюжета — организация гастролей.



ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА «МУЗЫКАЛЬНАЯ ШКАТУЛКА ПАМЯТИ»

Цель

Познакомить детей с разными музыкальными жанрами через образ «шкатулки памяти» и вызвать эмоциональный отклик на музыку, которую слушали старшие поколения.

Материалы

Шкатулка или коробка, 5-6 коротких аудиотрывков по 30-40 секунд (народная, колыбельная, марш, веселая, торжественная, грустная)

Ход игры

Воспитатель держит в руках шкатулку:

«Ребята, эта музыкальная шкатулка досталась мне от моей прабабушки. Она хранит не драгоценности, а музыку разных времен. Каждая мелодия здесь — это чья-то история. Хотите узнать, какие истории живут в этой шкатулке!»

Воспитатель открывает шкатулку, «достает» музыку: «Сейчас я достану из шкатулки первую мелодию. Слушаем!» Включается отрывок (30-40 сек).

Воспитатель задает один простой вопрос (не все сразу, а по очереди для разных мелодий):

Отрывок 1 (народная): «Эта музыка веселая или грустная? Что под нее хочется делать?» — идем хороводом (все берутся за руки, идут по кругу).

Отрывок 2 (колыбельная): «Кого укладывают спать под такую музыку?» — качаем люльку (руки перед собой, покачиваемся).

Отрывок 3 (марш): «Кто шагает под такую музыку?» — маршируем (четкими шагами на месте или по кругу).

Отрывок 4 (веселая): «Что хочется делать под эту музыку?» — танцуем (кто как хочет: прыжки, хлопки, притопы).

Отрывок 5 (грустная): «Какое настроение у этой музыки?» — покачиваемся (руки вверх, как веточки на ветру).

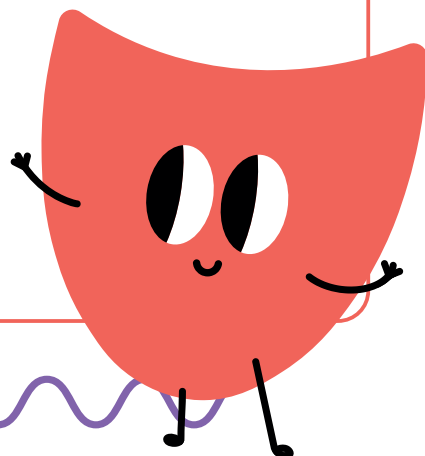
Отрывок 6 (торжественная): «Что хочется сделать: улыбнуться или поклониться?» — кланяемся друг другу.

Все движения выполняются под повтор музыки короткими (10-15 сек.).

Воспитатель закрывает шкатулку:

«Вот сколько разной музыки живет в нашей шкатулке! Там и веселая, и грустная, и торжественная. Эту музыку слушали моя бабушка, а может быть, и ваши бабушки с дедушками. Давайте поставим самую веселую мелодию и станцуем все вместе!»

Звучит веселая музыка (1 мин). Все свободно танцуют.



ТЕАТРАЛИЗОВАННАЯ ИГРА

«БАБУШКИНЫ И ДЕДУШКИНЫ ЛЮБИМЫЕ ПЕСНИ»

Цель

Узнавать песни разных жанров (народные, детские, из кинофильмов), развивать умение определять характер и настроение музыки, формировать осознанное отношение к семейным традициям через песни, развивать связную речь: отвечать на вопросы, делиться личным опытом, воспитывать уважение к старшим поколениям.

Материалы

Аудиозапись 6 отрывков по 40 секунд, карточки с названиями песен (для усложнения открывать после угадывания), шумовые инструменты по желанию.

Ход игры

Воспитатель собирает детей в круг и говорит:

«Ребята, у каждой семьи есть свои любимые песни, которые передаются от бабушек и дедушек к мамам и папам, а потом к вам. Сегодня мы совершим путешествие во времени через музыку. Вы готовы!»

Далее воспитатель включает отрывки песен народных, военных, их кино.

Задача детей слушать внимательно, отгадать песню и ответить на один из вопросов воспитателя («Как называется эта песня?», «Из какого она мультфильма или фильма?», «Какое настроение у этой песни? (грустная, веселая, торжественная)», «Кто мог ее петь: бабушка, дедушка, солдаты, дети?»), а так же повторить движения показанные воспитателем.

Примеры песен и движений.

«Катюша» — маршируем, машем рукой «вдаль».

«Вместе весело шагать» — шагаем в ритм, на припеве ускоряем.

«Во кузнице» (русская народная) — стучим кулачками «молотами».

«Песня о волшебниках» (из к/ф «Новогодние приключения Маши и Вити») — «колдуем» руками, кружимся.

«Настоящий друг» (из м/ф «Тимка и Димка») — поворачиваемся к соседу, жмем руку.

«Три белых коня» (из к/ф «Чародеи») — «скачем» (руки вперед, пружинка ногами).

Игра заканчивается предложением воспитателя спеть один куплет песни «Настоящий друг».

НАРОДНАЯ ИГРА «ПТИЦЕЛОВ»

Цель

Закрепление темы «Звуки вокруг нас».

Материалы

Платок или повязка для завязывания глаз.

Ход игры

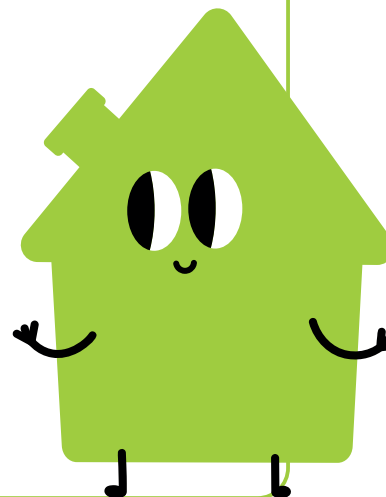
Играющие выбирают себе название птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг и при помощи считалочки выбирают Птицелова, он встает в круг и ему завязывают глаза. Птицы ходят, кружатся, бегают вокруг птицелова и произносят слова нараспев:

*В лесу, во лесочке
На зеленом дубочке
Птички весело поют.
Ай! Птицелов идет!
Он в неволю нас возьмет,
Птицы, улетайте!*

Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птицы, которую он выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя игрока. Пойманный становится птицеловом или нового птицелова выбирают считалкой.

Играющие не должны разбегаться за очерченную территорию.

Игроки обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.



ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ЧТО ВНУТРИ?»

Цель

Развивать тактильное восприятие, учить различать материальную и духовную ценность, обогащать словарь эмоций.

Материалы

«Волшебный мешочек» (непрозрачный), внутри — предметы: колокольчик, деревянный брусок, камушек, пустая коробка, бумажка, монетка, платок, фотография. Второй набор — карточки с эмоциями: радость, грусть, удивление, спокойствие, восторг.

Ход игры

Ребенок опускает руку в мешочек, берет предмет на ощупь, не глядя, и угадывает, что это. Затем воспитатель спрашивает: «Этот предмет греет душу или просто вещь?» Дети вместе решают. Например: фотография греет душу (там память), монетка — просто вещь, колокольчик — если на нем играть, он дарит радость (значит, греет). Затем ребенок выбирает карточку с эмоцией, которую вызывает у него этот предмет, и показывает всем. Если предмет «духовный» — эмоция положительная (радость, удивление, восторг). Если просто вещь — эмоция нейтральная (спокойствие) или никакой.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «МАГАЗИН ИГРУШЕК И МАГАЗИН ЧУВСТВ»

Цель

Формировать осознанный выбор в пользу духовного, учить аргументировать свой выбор, развивать математические навыки (счет монеток).

Материалы

«Магазин игрушек» — карточки с изображением: машинка, кукла, конструктор, мяч, кубики, настольная игра, мишура, блестящий брелок; «Магазин чувств» — карточки с изображением: объятия, улыбка, помощь, благодарность, дружба, танец, песня, совместная игра; монетки-жетоны (10 штук каждому ребенку).

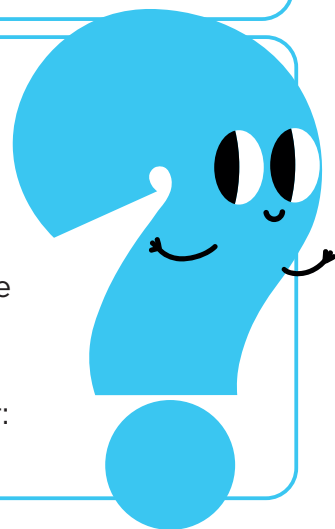
Ход игры

У каждого ребенка 10 монеток. Воспитатель говорит:

«Вы пришли в два магазина. В одном — игрушки, в другом — чувства. На что вы потратите свои монетки?»

Дети подходят к «витринам» и выбирают. Задача — купить хотя бы одну карточку из «Магазина чувств» (в идеале — поровну или больше чувств). Воспитатель спрашивает: *«Почему ты выбрал это? Что будет радовать тебя дольше — новая игрушка или объятия мамы?»*

В конце все карточки чувств прикрепляются на доску, и дети говорят: *«Чувства — это то, что нельзя купить, но это самое дорогое!»*



МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА «ПЕРЕДАЙ МЕЛОДИЮ»

Цель

Развивать слуховое восприятие, музыкальный слух и память, формировать представление о том, что песни передаются от поколения к поколению, как эстафет, познакомить с песнями разных поколений.

Материалы

Колонка, список песен (6-8), карточки с названиями поколений для доски.

Ход игры

Дети сидят в шеренге. Воспитатель шепчет первому ребенку название песни разных поколений (из списка: «Катюша», «Во поле береза стояла», «Песенка мамонтенка», «Пусть бегут неуклюже», «От улыбки», «Солнечный круг»). Ребенок должен промычать мелодию (без слов!) следующему на ухо. И так по цепочке до последнего. Последний ребенок громко называет песню, которую услышал. Воспитатель включает оригинал — сравнивают, насколько мелодия изменилась.

Затем обсуждение: *«Эта песня — из какого времени? Кто ее пел — бабушки, мамы или мы!»* Дети определяют поколение.

В конце вывод: *«Песни передаются от старших к младшим, как эстафета. Даже если напутали мелодию — главное, что мы их помним»*



МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА «МУЗЫКАЛЬНЫЙ КОМПАС»

Цель

Закреплять умение различать музыку разных эпох (XX век и XXI век) на слух, развивать музыкальную память и кругозор через знакомство с песнями прошлого и настоящего, формировать понятие «преемственность поколений»: музыка меняется, но остается важной частью жизни семьи и друзей.

Материалы

Круг из скотча/бумаги с секторами, вращающаяся стрелка, колонка, подборка музыки XX и XXI века.

Ход игры

На полу нарисован (или выложен скотчем) большой круг с четырьмя секторами: «XX век», «XXI век», «Семья», «Дружба».

В центре круга — стрелка (как компас), которую может крутить ребенок. Дети по очереди крутят стрелку. Стрелка останавливается на одном из секторов. Если выпал «XX век» — воспитатель включает отрывок из песни прошлого века («Катюша», «Смуглянка»), и дети должны:

- а) назвать песню,
- б) сказать, кто ее пел (бабушки, дедушки, прадеды),
- в) показать движение из той эпохи (марш, хоровод, вальс).

Если выпал «XXI век» — современная песня, дети танцуют свободно. Если «Семья» — дети по очереди говорят, кто в их семье любит петь и какую песню. Если «Дружба» — все берутся за руки, поют одну строчку песни о дружбе.

СЛОВЕСНАЯ ИГРА «УГАДАЙ КОМПОЗИТОРА»

Цель

Обогащение словарного запаса, тренировка памяти, воспитание эстетических чувств.

Материалы

Портреты композиторов.

Ход игры

Дети рассматривают портреты, вспоминают имена композиторов. Воспитатель задает вопросы, дети отвечают, кто это.

Этот мальчик начал сочинять музыку, когда был таким же, как вы. (Моцарт)

Есть сказка «Щелкунчик», а есть балет. Кто его сочинил? (Чайковский)

Мы знаем четыре времени года, а кто написал про них музыку? (Вивальди)

Есть сказка Пушкина «Руслан и Людмила», а есть музыка. Ее сочинил (Глинка)

Кто потерял слух, но все равно сочинял музыку, потому что чувствовал ее? (Бетховен)

СЛОВЕСНАЯ ИГРА «НЕПОСЕДЫ»

Цель

Развитие слухового внимания, развитие воображения,

Материалы

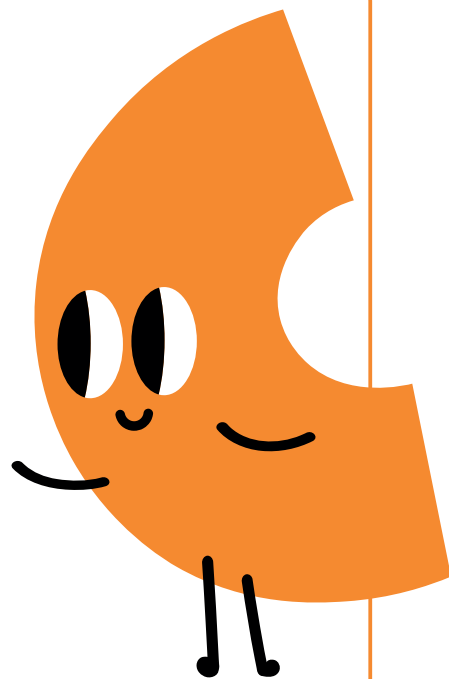
Наполнение пространства группы предметами, которые могут звучать.

Ход игры

Воспитатель читает стихотворение А. Кушнера «Не шумите!»

*А разве мы шумели?
Ну, Андрюша стучал еле-еле
Молотком по железной трубе.
Я тихонько играл на губе...
Восемь пятых размер соблюдая,
Таня хлопала дверью сарая.
Саша камнем водил по стеклу.
Коля бил по кастрюле в углу
Кирпичом, но негромко и редко.
— Не шумите! — сказал соседка.
А никто и не думал шуметь,
Вася пел, ведь нельзя же не петь!
А что голос у Васьки скрипучий,
Так зато мы и сгрудились кучей,
Кто стучал, кто гремел, кто гудел,
Чтобы он не смущался и пел!*

Дети определяют, что стихотворение шуточное. Но когда у людей не было музыкальных инструментов, они часто для настроения извлекали звуки из разных предметов. Воспитатель предлагает детям пройти по группе и найти предметы, которые могут звучать. При затруднениях воспитатель подсказывает: книга (шуршат страницы), расческа (зубчики) и т. п. Каждый делится своей находкой, показывает, как звучит его предмет.



ДобрыеИгры.РФ