

**МУЗЫКАЛЬНО - ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА
«ВОЛШЕБНАЯ ПЕСЕНКА КОТА ЛЕОПОЛЬДА»**

Бакуркина Юлия Вячеславовна,

музыкальный руководитель,

МБДОУ Детский сад №33,

г. Сарапул, Удмуртская Республика, Россия

Аннотация. Музыкальное воспитание дошкольников осуществляется через различные формы музыкальной деятельности: слушание, пение, музыкально - ритмические упражнения, игра на детских музыкальных инструментах. Музыкально – дидактическая игра также является одной из форм эффективного развития и закрепления музыкального слуха, чувства ритма, творческих способностей детей. Игра направлена на усвоение, закрепление и систематизацию знаний о музыке. С помощью данной игры развитие и закрепление нового материала происходит эффективнее, чем при использовании других видов деятельности.

Ключевые слова: музыкальная, дидактическая, игра, песенка, Кот Леопольд.

Bakurkina Yulia Vyacheslavovna,

music Director,

MBDOU Detskiy sad №33,

Sarapul, Udmurtia, Russia

**MUSICAL - DIDACTIC GAME
«THE MAGIC SONG OF LEOPOLD THE CAT»**

Abstract. Musical education for preschool children through various forms of musical activity: listening, singing, musical and rhythmical exercises, playing children's musical instruments. Music-didactic game is also a form of effective development and consolidation of musical ear, sense of rhythm, creative abilities of children. The game is aimed at the assimilation, consolidation and systematization of

knowledge about music. With this game, the development and consolidation of new material is more effective than using other activities.

Key words: *musical, didactic, game, song, Leopold the cat.*

В соответствии с ФГОС Музыкальное воспитание дошкольников осуществляется через различные формы музыкальной деятельности: слушание, пение, музыкально-ритмические упражнения, игра на детских музыкальных инструментах. А также через музыкально-дидактические игры, которые являются вариативной формой эффективного развития и закрепления музыкального слуха, чувства ритма, творческих способностей детей. Мною была разработана музыкально-дидактическая игра, которая направлена на усвоение, закрепление и систематизацию знаний о музыке. Игра рассчитана для детей 5-7 лет для двух команд от 2-24 человек. Примерная продолжительность игры 25-35 минут, что является нормой для конкретной возрастной категории детей. Цель игры: охватить все формы музыкальной деятельности.

Дидактическая задача игры:

1. Развитие музыкально-ритмических способностей: игра на детских музыкальных инструментах на заданный музыкально-ритмический рисунок.
2. Закрепление знаний по темам: «Композиторы», «Танцевальные жанры», «Музыкальные произведения русских и зарубежных классиков».

Игровая задача – каждая команда должна стремиться пройти, как можно быстрее, всю нотную дорожку, выполнив правильно выпавшие задания. Победителем считается команда, которая откроет скрытую песню Кота Леопольда.

Планируемые результаты:

- сформированы музыкальных способностей;
- способен назвать фамилию имя отчество композитора по портрету;
- способен отгадать музыкальное произведение, назвать композитора, прослушав музыкальный фрагмент;

*Инновационные и активные методы обучения и воспитания
в условиях реализации ФГОС*

- определяет танцевальный жанр по просмотренному видеофрагменту;
- прохлопывает или проигрывает ритм на детских музыкальных инструментах, по заданному ритмическому рисунку;
- сформирована активность, дисциплинированность, чувство коллективизма;
- развиты коммуникативные качества.

Вид игры: развивающая, закрепляющая.

Состав игры:

- диск с аудио и видео заданиями;
- 1 игровое поле;
- игральный кубик;
- 2 фишки: Серый и Белый мышонок;

Инструкция.

Легенда: Кот Леопольд сочинил песенку и составил из них нотную дорожку. За цветными нотами он спрятал задания. Чтобы услышать песню нужно пройти все игровое поле и правильно выполнить задания.

Цель игры – каждая команда должна стремиться пройти, как можно быстрее, всю нотную дорожку, выполнив правильно выпавшие задания. Победителем считается команда, которая откроет скрытую песню Кота Леопольда.

Правила игры - участники двух команд определяют очередность хода, броском кубика. Первым ходит та команда, которая выбросит на кубике наибольшее количество нот. Команды поочередно бросают кубик и передвигаются по нотам в соответствии с показанием кубика. Если кубик упал стороной, на которой изображена одна нота, игроки передвигают фишку на одну ноту вперед. Если нота черного цвета, игра продолжается, и следующая команда бросает кубик. Если нотки цветные, то игрокам нужно выполнить за-

*Инновационные и активные методы обучения и воспитания
в условиях реализации ФГОС*

дания, соответствующего цвета, которые представлены в сопроводительном диске.

Красная нота - посмотри видео и отгадай танец;

Желтая нота - угадай музыкальное произведение;


Синяя нота - угадай портрет композитора;

Зеленая нота - прохлопай или проиграй ритмический рисунок на музыкальном инструменте.

Игрокам на пути может встретиться нотка со знаком:

 «Бемоль» - нужно спуститься на ноту вниз;

«Диез» - нужно подняться на одну нотку вверх;

 «Реприза» – вернись в начало и начни движение заново;

 «Пауза» - пропустить один ход.

Победитель игры:

В игре побеждает та команда, которая первая придет к финишу. Победителям, Кот Леопольд споеет волшебную песенку, по нотам из которой состоит дорожка на игровом поле (при появлении победителей, педагог щелкает на голову Кота Леопольда).

Необходимые игровые атрибуты: стол и стулья по количеству игроков, детские ударные музыкальные инструменты.

Необходимое оборудование: Ноутбук, проектор или интерактивная доска (при наличии), программное обеспечение Microsoft PowerPoint (рекомендованные версии 2013 и выше), колонки.

С помощью данной игры развитие и закрепление нового материала происходит эффективнее, чем при использовании других видов деятельности.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *От рождения до школы. Примерная общеобразовательная программа дошкольного образования (пилотный вариант) / Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А.Васильевой. – 3-е изд., испр. И доп. – М.: МОЗАИКА – СИНТЕЗ, 2014. - 368 с.*

*Инновационные и активные методы обучения и воспитания
в условиях реализации ФГОС*