**МУЗЫКАЛЬНО-ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА  ДЛЯ ДЕТЕЙ**

**МЛАДШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

**на развитие звуковысотного слуха и закрепления программного материала**

**«В ЛЕСНОЙ ЧАЩЕ»**

**Музыкальный руководитель Кунаева Н.Г., МБДОУ – детский сад № 40 «Берёзка»,**

**г. Серпухов**

**ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

***Игра для развития звуковысотного слуха и закрепления программного материала***

*Игровой материал.*На карточке нарисован красочный терем в два этажа: нижние окна большие, верхние — поменьше. Внизу под каждым окном изображены рисунки: кошка, медведь, птица. Каждое окошко открывается и закрывается. Внутри него находятся вставные кармашки,, куда вставляются картинки перечисленных животных, а также картинки с изображением детенышей этих животных (рис. 10).

*Ход игры.*Воспитатель рассаживает детей полукругом и показывает дом-теремок, в котором живут кошка с котенком, птица с птенчиком и медведь с медвежонком. «На первом этаже,— говорит воспитатель,— живут мамы, на втором (с маленькими окошками) — их дети. Однажды все ушли гулять в лес, а когда вернулись домой, то перепутали, кто где живет. Поможем им найти свои комнаты». Раздает каждому по одной карточке. Проигрывается знакомая мелодия в различных регистрах. Например, звучит мелодия песни «Серенькая кошечка» В. Витлина. Ребенок, у которого соответствующая карточка, вставляет ее в окошечко первого этажа напротив рисунка, изображенного на домике. Звучит та же мелодия, но на октаву выше. Встает ребенок с карточкой котенка и помещает ее в окошечке на втором этаже.

Так же проводится игра с музыкой про птичку и медведя («Птичка» М. Красева, «Медведь» В. Ребикова). Она продолжается до тех пор, пока все карточки не будут вставлены в кармашки.

В конце игры воспитатель поощряет правильные ответы. Если кто-то из детей ошибся, объясняет, что медведь не поместится в кроватку кошечки и не сможет сесть за ее стол, когда вдруг попадет не в свою комнату, и т. д.

*Игровой материал.*На карточке нарисован красочный терем в два этажа: нижние окна большие, верхние — поменьше. Внизу под каждым окном изображены рисунки: кошка, медведь, птица. Каждое окошко открывается и закрывается. Внутри него находятся вставные кармашки,, куда вставляются картинки перечисленных животных, а также картинки с изображением детенышей этих животных (рис. 10).

*Ход игры.*Воспитатель рассаживает детей полукругом и показывает дом-теремок, в котором живут кошка с котенком, птица с птенчиком и медведь с медвежонком. «На первом этаже,— говорит воспитатель,— живут мамы, на втором (с маленькими окошками) — их дети. Однажды все ушли гулять в лес, а когда вернулись домой, то перепутали, кто где живет. Поможем им найти свои комнаты». Раздает каждому по одной карточке. Проигрывается знакомая мелодия в различных регистрах. Например, звучит мелодия песни «Серенькая кошечка» В. Витлина. Ребенок, у которого соответствующая карточка, вставляет ее в окошечко первого этажа напротив рисунка, изображенного на домике. Звучит та же мелодия, но на октаву выше. Встает ребенок с карточкой котенка и помещает ее в окошечке на втором этаже.

Так же проводится игра с музыкой про птичку и медведя («Птичка» М. Красева, «Медведь» В. Ребикова). Она продолжается до тех пор, пока все карточки не будут вставлены в кармашки.

В конце игры воспитатель поощряет правильные ответы. Если кто-то из детей ошибся, объясняет, что медведь не поместится в кроватку кошечки и не сможет сесть за ее стол, когда вдруг попадет не в свою комнату, и т. д.

*Игровой материал.*На карточке нарисован красочный терем в два этажа: нижние окна большие, верхние — поменьше. Внизу под каждым окном изображены рисунки: кошка, медведь, птица. Каждое окошко открывается и закрывается. Внутри него находятся вставные кармашки,, куда вставляются картинки перечисленных животных, а также картинки с изображением детенышей этих животных (рис. 10).

*Ход игры.*Воспитатель рассаживает детей полукругом и показывает дом-теремок, в котором живут кошка с котенком, птица с птенчиком и медведь с медвежонком. «На первом этаже,— говорит воспитатель,— живут мамы, на втором (с маленькими окошками) — их дети. Однажды все ушли гулять в лес, а когда вернулись домой, то перепутали, кто где живет. Поможем им найти свои комнаты». Раздает каждому по одной карточке. Проигрывается знакомая мелодия в различных регистрах. Например, звучит мелодия песни «Серенькая кошечка» В. Витлина. Ребенок, у которого соответствующая карточка, вставляет ее в окошечко первого этажа напротив рисунка, изображенного на домике. Звучит та же мелодия, но на октаву выше. Встает ребенок с карточкой котенка и помещает ее в окошечке на втором этаже.

Так же проводится игра с музыкой про птичку и медведя («Птичка» М. Красева, «Медведь» В. Ребикова). Она продолжается до тех пор, пока все карточки не будут вставлены в кармашки.

В конце игры воспитатель поощряет правильные ответы. Если кто-то из детей ошибся, объясняет, что медведь не поместится в кроватку кошечки и не сможет сесть за ее стол, когда вдруг попадет не в свою комнату, и т. д.

*Игровой материал.* На карточке нарисована лесная чаща: внизу в кармашках картинки животных: медведя, лисы, волка, зайца, мышки, белки. На изображенной поляне находятся вставные кармашки, куда помещаются картинки перечисленных животных в зависимости от места их жилища (нора, куст, дупло и т.д.)

*Ход игры.* Музыкальный руководитель рассаживает детей полукругом и показывает лесную чащу и начинает свой рассказ: «В лесной чаще живут зверята. Однажды они резвились, радовались весеннему солнышку, но вдруг налетел сильный ветер и, закапал дождик. Звери разбежались и перепутали, кто, где живет. Поможем им найти свои домики?» Раздает каждому по одной карточке. Проигрывается знакомая мелодия в различных регистрах. Например, первая звучит мелодия в низкой тональности. Дети определяют, что по звучанию она напоминает им медведя. Ребенок, у которого соответствующая карточка, вставляет ее в кармашек домика, где живет зверь, изображенный на его карточке. Звучит та же мелодия, но на октаву выше. Встает ребенок с карточкой, на которой нарисован волк и помещает ее в соответствующий кармашек. Игра проводится, пока все звери не будут размещены в домики. В конце игры педагог поощряет правильные ответы.