**Игры на развитие тактильных ощущений**

**«Чудесный мешочек»**

 В непрозрачный мешочек кладут предметы разной формы, величины, фактуры (игрушки, геометрические фигуры и тела, пластмассовые буквы и цифры и др.). Ребенку предлагают на ощупь, не заглядывая в мешочек, найти нужный предмет.

**«Определи на ощупь»**

 В мешочке находятся парные предметы, различающиеся одним признаком (пуговицы большая и маленькая, линейки широкая и узкая и т. д.). Нужно на ощупь узнать предмет и назвать его признаки: длинный — короткий, толстый — тонкий, большой — маленький, узкий — широкий и т. д

**«Платочек для куклы»**

Определение предметов по фактуре материала, в данном случае определение типа ткани.

Детям предлагают трех кукол в разных платочках (шелковом, шерстяном, вязаном). Дети поочередно рассматривают и ощупывают все платочки. Затем платочки снимают и складывают в мешочек. Дети на ощупь отыскивают в мешочке нужный платочек для каждой куклы.

*Составитель: воспитатель*

*Составитель: воспитатель*

 *первой квалификационной категории*

*Гущина Т.. В.*

*МАДОУ детский сад№8*

*г. Арамиль*

**«Угадай на ощупь, из чего сделан этот предмет»**

 Ребенку предлагают на ощупь определить, из чего изготовлены различные предметы: стеклянный стакан, деревянный брусок, железная лопатка, пластмассовая бутылка, пушистая игрушка, кожаные перчатки, резиновый мяч, глиняная ваза и др.

**«Узнай фигуру»**

 На столе раскладывают геометрические фигуры, одинаковые с теми, которые лежат в мешочке. Педагог показывает любую фигуру и просит ребенка достать из мешочка такую же.

**«Догадайся, что за предмет»**

 На столе разложены различные объемные игрушки или небольшие предметы (погремушка, мячик, кубик, расческа, зубная щетка и др.), которые накрыты сверху тонкой, но плотной и непрозрачной салфеткой. Ребенку предлагают через салфетку на ощупь определить предметы и назвать их.

**«Найди пару»**

Материал: пластинки, оклеенные бархатом, наждачной бумагой, фольгой, вельветом, фланелью. Ребенку предлагают с завязанными глазами на ощупь найти пары одинаковых пластинок.

**«Найди ящичек»**

Материал: спичечные коробки, сверху оклеенные различными материалами: вельветом, шерстью, бархатом, шелком, бумагой, линолеумом и др. Внутри выдвижных ящичков также приклеены кусочки материала. Ящички находятся отдельно.

Ребенку предлагают на ощупь определить, какой ящичек от какого коробка.

**«Что в мешочке»**

Ребенку предлагают небольшие мешочки, наполненные горохом, фасолью, бобами или крупами: манкой, рисом, гречкой и др. Перебирая мешочки, он определяет наполнитель и раскладывает в ряд эти мешочки по мере увеличения размера наполнителя (например, манка, рис, гречка, горох, фасоль, бобы).

**Дидактические игры и упражнения для закрепления понятия формы**

**«Найти предмет указанной формы»**

Ребенку предлагают назвать модели геометрических фигур, а затем найти картинки с изображением предметов, по форме похожие на круг (квадрат, овал, треугольник, прямоугольник, ромб).

**«Из каких фигур состоит машина?»**

Дети должны определить по рисунку, какие геометрические фигуры включены в конструкцию машины, сколько в ней квадратов, кругов и т. д.

**«Коврик»**

Ребенку предлагают рассмотреть коврик из геометрических фигур и набор составных частей этого коврика. Среди элементов этого набора следует найти ту часть, которой нет в коврике.

**«Найди предмет такой же формы»**

Дети выделяют форму в конкретных предметах окружающей обстановки, пользуясь геометрическими образцами. На одном столе геометрические фигуры, на другом - предметы. Например, круг и предметы круглой формы (мяч, тарелка, пуговица и т. д.), овал и предметы овальной формы (яйцо, огурец, желудь и т. д.).

**«Какая фигура лишняя?»**

Ребенку предлагают различные наборы из четырех геометрических фигур. Например: три четырехугольника и один треугольник, три овала и один круг и др. Требуется определить лишнюю фигуру, объяснить принцип исключения и принцип группировки.

Варианты: группировать по форме реальные предметы по 2—3 образцам, объяснять принцип группировки.

**«Составь целое из частей»**

Составить конструкцию из 2—3 геометрических фигур по образцу.

Варианты: составить конструкцию по памяти, по описанию;

составить геометрическую фигуру, выбрав необходимые ее части из множества предложенных деталей (8—9).

**«Определи правильно»**

Ребенку предлагают по рисункам определить, из каких геометрических фигур состоит предмет (замок, письмо) и т.д.

**Дидактические игры и упражнения на закрепление понятия величины**

**«Сравни предметы по высоте»**

Назвать предметы, определить их количество, выделить высокий, низкий; сравнить — что выше, что ниже.

**«Палочки в ряд»**

Выложить одновременно два ряда по 10 палочек разной длины: один по убывающей величине, другой по возрастающей.

Варианты: детям предлагают разложить в порядке возрастания или убывания величины ромбы разного цвета и формы.

**«Самая длинная, самая короткая»**

Разложить разноцветные ленты разной длины от самой короткой до самой длинной. Назвать ленты по длине: какая самая длинная, какая самая короткая, длиннее, короче, ориентируясь на цвет.

Варианты: сравнить ленты по нескольким признакам (длина и ширина, ширина и цвет и др.). Например: «зеленая лента самая длинная и узкая, а красная лента короткая и широкая».

**«Пирамидки»**

Собрать три пирамидки, кольца которых одновременно рассыпаны и перепутаны на столе.

**«Разноцветные кружки»**

Положить кружки друг на друга по порядку, начиная от самого большого, так, чтобы был виден цвет каждого последующего кружка. Назвать цвета.

Варианты: собрать одновременно две стопки кружков по разным параметрам: одну по убывающей величине, другую — по возрастающей величине.

**«Разложи по размеру»**

Ребенок по просьбе педагога раскладывает по размеру натуральные предметы: чашки, ведерки и др.; предметы, вырезанные из картона: грибочки, морковки и др.

Варианты: дается контурное изображение предметов и предлагается определить, что в чем может уместиться: ведро, чашка, машина; чайник, клещи, чемодан и др.

**«Расставь по порядку»**

Ребенку предлагают сопоставить и упорядочить предметы по одному измерению, отвлекаясь от других измерений:

 1)расставить цилиндры по возрастающей (убывающей) высоте; 2)расставить бруски по возрастающей (убывающей) длине или ширине.

**«Дальше — ближе»**

По рисунку с изображением леса дети определяют, какие деревья ближе, какие — дальше.

**Дидактические игры и упражнения**

**на закрепление цвета**

**«Какого цвета не стало?»**

Детям показывают несколько флажков разного цвета. Дети называют цвета, а потом закрывают глаза. Педагог убирает один из флажков. Определить, какого цвета не стало.

**«Какого цвета предмет?»**

Для игры необходимо иметь карточки с изображениями контуров предметов и цветные карточки. Ребенку предлагают под карточку с изображением контура предмета подложить карточку необходимого цвета. Например, под карточку с изображением помидора — красную карточку, огурца — зеленую, сливы — синюю, лимона — желтую и т. д.

Варианты: выбрать предмет по цветовому образцу: педагог показывает карточку с изображением предмета какого-либо цвета (красные варежки, синие носочки и др.), дети должны показать карточки с изображением оттенков данного цвета.

**«Собери гирлянду»**

Педагог показывает элемент — образец части гирлянды, на которой дано определенное чередование цветов. Дети по памяти собирают гирлянды из разноцветных кружков в соответствии с образцом.

**«Сплети коврик из цветных полосок»**

Дети рассматривают образец коврика из цветных полосок, затем по памяти выкладывают коврик, повторяя чередование цветов в образце.

**«Сложи радугу»**

Приготовьте цветные дуги, разрежьте их пополам. Одну половинку радуги соберите сами, а другую дайте собрать ребенку. Предложите назвать цвета (красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый).

**«Неразлучные цвета»**

Педагог называет предмет, в котором представлены разные цвета в постоянном сочетании, дети их называют. Например, педагог говорит: «Рябина», дети отвечают: «Листья зеленые, ягоды красные». (Ромашка — лепестки белые, середина желтая, береза — ствол белый, листья зеленые и т. д.).

**«Уточним цвет предмета»**

Педагог выставляет таблицы с изображениями двух растений, близких по цвету: помидор и морковь, мак и шиповник, незабудка и слива, роза и сирень, василек и баклажан и др. Предлагает назвать сходные цвета обоих растений: незабудки голубые, а сливы синие; мак красный, а шиповник розовый и т. д. Дети учатся различать близкие цвета: красный — оранжевый, красный — розовый, синий — голубой и др.

**«Какие цвета использованы?»**

Показывая детям изображения предметов разных цветов и их оттенков, учить различать два оттенка одного цвета, упражнять в употреблении слов, обозначающих цветовые оттенки: темно-красный, ярко-желтый, светло-коричневый.

Варианты: детям демонстрируют панно с аппликационным изображением петуха. Педагог рассказывает: когда вырезали и наклеивали этого петуха, то использовали бумагу (ткань) пяти цветов, но каждый цвет двух оттенков: светлого (яркого) и темного. Предлагает внимательно рассмотреть детали и найти схожие цвета, но отличающиеся оттенками.

**«Зеленые иголочки»**

Цель: закрепить умение быстро ориентироваться на листе бумаги, дорисовывать по образцу симметричные предметы, подбирать нужный оттенок карандаша.

Материал: карточки с вариантами изображения елочки, расположенные по нарастанию уровня трудности.

Правила игры: дорисовывать елочки по порядку, добиваться сходства частей, брать новую карточку (более сложный вариант) только после получения балла за предыдущее задание.

Творческое задание к игре: нарисовать еловый лес, чтобы в нем каждая елка была не похожа на другие.

**«Где растут грибы?»**

Цель: закрепить знания о грибах смешанного и елового леса, их признаках, внешнем виде, учить быстро подбирать нужные карточки с грибами, срисовывать их, добиваясь сходства, подбирать нужные цвета и оттенки.

Материал: карточки со съедобными и ядовитыми грибами (боровик, подосиновик, подберезовик, лисичка, сыроежка; мухомор, бледная поганка, сатанинский гриб).

Художественный материал: акварель, гуашь, мелки, фломастеры и т. д.

Правила игры: брать только по одной карточке, возвращать карточку сразу после того, как гриб нарисован и раскрашен, не рисовать ядовитых грибов.

Творческое задание к игре: нарисовать, какие грибы сушатся на веревочке у домика белки;

**«Составь животное из фигур»**

Цель: учить подбирать из набора шаблонов геометрические фигуры, наиболее подходящие по форме, величине для данного животного, составлять фигуры животного, соблюдая пропорции.

Материал: карточки с животными (для проверки), шаблоны различной величины и формы.

Задание: дети составляют животных и наклеивают их из цветных шаблонов, затем сравнивают (с карточками), выясняя, похожи ли они на изображения настоящих животных.

**«Утенок растет»**

Цель: учить увеличивать и уменьшать изображения, рисуя по клеткам.

Материал: картинка с изображением утенка, карточки с маленькими, большими и средними клетками.

Задание: дети, в зависимости от задания, выбирают карточку с клетками нужной величины и, используя образец, создают изображение.

**«Мы недавно из пруда, дайте полотенце!»**

Цель: упражнять в изменении фактуры животных (щенок) и птиц (утенок, гусенок) в зависимости от задания.

Материал: карточки с изображением животных (птиц) без фактуры. Карточки с изображением различных линий.

Задание: дети, в зависимости от ситуации, изображенной на карточке, создают с помощью линий и штрихов соответствующую фактуру животному (птице).

**«Составь ежа из палочек»**

Цель: учить схематичности передачи образа, умению отвлекаться от второстепенных признаков, передавая основные.

Материал: палочки (можно использовать счетные палочки, цветные бумажные полоски и наклеивать их на лист; можно фломастером рисовать изображение из палочек).

Задание: дети выкладывают изображения из палочек или рисуют фломастером, или наклеивают изображения из полосок.

**«Ежи и дикобразы»**

Цель: учить регулировать амплитуду движения руки и силу нажима, передавать индивидуальность образа каждого животного.

Материал: картинки с изображением ежей и дикобразов (с различными по длине и направлению иголками).

Задание: дети выбирают карточку и срисовывают животное. В случае неудачных попыток берут соответствующий трафарет или карточку, где иголки изображены точками, и по точкам выполняют изображение самостоятельно.

**«Цирковые акробаты»**

Цель: учить быстроте реакции в подборе частей тела животного, исходя из карточки-образца, передавать разнообразные движения при помощи различного расположения шаблонов.

Материал: карточки-образцы или «подвижные» игрушки из картона, шаблоны.

Правила игры: выполнять рисунок с помощью шаблонов по образцу. Самостоятельно придумать как можно больше вариантов акробатических фигур (за каждый вариант — 1 балл). Выигрывает тот, у кого больше баллов.

**«Забавные картинки»**

Цель: упражнять в быстром составлении разрезных картинок с последующим рисованием по клеткам (4, 9, 12 частей).

Материал: карточки разрезные

(4, 9, 12 частей), картинки-образцы, карточки (чистые) с клетками для рисования по клеткам.

Правила игры: быстро составлять изображение по образцу из 4, 9 и 12 частей, а затем взять чистую карточку (4 клетки) и нарисовать картинку.

**«Бегемотики»**

Цель: научить детей на глаз подбирать шаблоны (части одежды) для бегемотиков разной величины, выполнять декоративные украшения по образцу и по заданию.

Материал: бегемотики из картона разных размеров и цвета и «готовая одежда» (шаблоны).

Правила игры: как можно быстрей «одеть» бегемотиков в «готовую одежду» (за каждого бегемотика — балл) и разукрасить одежду по образцу или по заданию воспитателя (например, используя синий, красный и черный цвета).

**«Парикмахерская для Шарика»**

Цель: учить рисовать разнообразные собачьи «прически», используя знакомые приемы и придуманные новые варианты.

**«Нарисуй рыбкам разную чешую»**

Цель: учить придумывать изображение фактуры по заданию воспитателя.

**«Как зверята играют?»**

Цель: передавать движения животных, не используя или частично используя шаблоны.

**«Где чей хвост?»**

Цель: учить логически думать и подбирать хвосты методом исключения, рисовать по образцу.

**«Нарисуй сказочных птиц (зверей) древнего мира (будущего) и назови их»**

Цель: учить придумывать новые изображения, используя опыт и знания о различных художественных материалах.

**Развитию понимания эмоционального состояния**

**«Зеркало»**

Цель: учить детей распознавать различные эмоциональные состояния, подражать им, развивать эмпатию.

Ход игры: Участники игры разбиваются на пары (по желанию), становятся или садятся лицом друг к другу. Один ребенок с помощью мимики и пантомимики (замедленных движений головой, руками, туловищем, ногами) передает разное настроение. Задача другого ребенка «зеркала» быть его отражением, точно копировать его состояние, настроение. Затем дети меняются ролями.

**«Театр моды»**

Цель: развивать у детей умение различать индивидуальные особенности сверстников, особенности их внешнего вида, формировать навыки свободного, естественного, раскрепощенного поведения будучи в центре внимания окружающих.

Оборудование: магнитофон, микрофон для комментатора, «подиум».

Ход игры: вариант 1. Участники игры делятся на манекенщиц, манекенщиков, комментаторов и зрителей.

Повседневные наряды детей могут быть украшены бусами из катушек и шариков, сумочками, оригинальными шляпками и шапочками и т. д. Манекенщицы и манекенщики под музыку проходят по подиуму, демонстрируя модели и грацию. Демонстрация сопровождается доброжелательным комментарием. Сначала комментатором может быть воспитатель, а затем — дети. Зрители аплодируют понравившимся моделям. Затем игроки меняются ролями.

**«Угадай эмоцию»**

Цель: учить детей по схеме узнавать эмоциональное состояние и изображать его с помощью мимики, пантомимики, голосовых интонаций.

Оборудование: картинки со схематическим изображением эмоций.

Ход игры: На столе картинкой вниз выложить схематические изображения эмоций. Предложить детям по очереди брать любую карточку, не показывая ее остальным. Задача ребенка — по схеме узнать эмоциональное состояние, изобразить его с помощью мимики, пантомимики и голосовых интонаций. Остальные дети — зрители — должны угадать, какие эмоции изображает ребенок, что происходит в его мини-сценке.

**«Диалог по телефону»**

Цель: обучить детей правилам ведения телефонного разговора; учить приглашать к телефону нужного собеседника, приветствовать, представляться, благодарить, прощаться.

Оборудование: два телефона.

Ход игры: вариант 1. Дети делятся на пары. Каждая пара должна придумать диалог по телефону, с употреблением как можно большего количества вежливых слов. Пары по очереди разговаривают по телефону, остальные дети внимательно слушают. Выигрывает пара, употребившая в своем диалоге большее количество вежливых форм.

Вариант 2. Это может быть диалог на заданную тему: о прошедшем выходном дне, об увиденном цирковом представлении или спектакле кукольного театра, любимом мультфильме или телепередаче, приглашении друга в гости, на день рождения, звонке заболевшему другу.

**«Чунга-Чанга»**

Цель: формировать умение разделять свою радость с другими людьми.

Оборудование: бусы, браслеты, серьги, разноцветные перья, магнитофон.

Ход игры: путешественники пристали на своем корабле к острову. Их окружили жители чудесного острова — маленькие темнокожие дети. На них пестрые юбочки, на руках и ногах — браслеты, в ушах — круглые серьги, на шее — бусы, а в волосах — красивые перья.

Весело они пританцовывают под музыку В. Шаинского «Чунга-Чанга» и напевают:

Чудо-остров, чудо-остров,

Жить на нем легко и просто,

Жить на нем легко и просто,

Чунга-Чанга!

Приглашают путешественников разделить их радость, принять участие в общем веселье.

**«Крошка Енот»**

Цель: развивать способность распознавать и выражать различные эмоции.

Оборудование: магнитофон.

Ход игры: один ребенок — Крошка Енот, остальные — его отражение («Тот, который живет в реке»). Они сидят свободно на ковре или стоят в шеренге. Енот подходит к «реке» и изображает разные чувства (испуга, удивления, радости), а дети точно отражают их с помощью мимики и жестов. Затем на роль Енота выбираются поочередно другие дети. Игра заканчивается песней: «От улыбки станет всем светлей».

**«Лето настроений»**

Цель: развивать умение узнавать эмоцию по схеме, изображать ее, находить соответствующую в своем наборе картинок.

Оборудование: наборы картинок с изображением животных с различной мимикой (например, рыбка веселая, грустная, сердитая) по количеству детей; схематические изображения различных эмоций и настроений.

Ход игры:

Бывают чувства у зверей,

У рыбок, птичек и людей.

Влияет без сомнения

На всех нас настроение.

Кто веселится?

Кто грустит?

Кто испугался?

Кто сердит?

Рассеет все сомнения

Лото настроения.

Воспитатель показывает детям схематическое изображение той или иной эмоции, предлагает ребятам отыскать в своем наборе животное с такой же эмоцией. Карточку с ответом дети поднимают вверх, изображают соответствующее настроение.

**ПРИМЕРНЫЕ МУЗЫКАЛЬНО-ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

**«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. Воспитатель 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).

Воспитатель 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).

**«Чудесный мешочек»**

Игровой материал. Небольшой мешочек, красиво оформленный аппликацией. В нем игрушки: мишка, заяц, птичка, кошка, петушок. Можно использовать персонажи из кукольного театра.

Ход игры: участвует вся группа. «Дети,— говорит воспитатель,— к нам на занятие пришли гости. Но где же они спрятались? Может быть, здесь? (Показывает мешочек.) Сейчас мы послушаем музыку и узнаем, кто там». Музыкальный руководитель проигрывает мелодии знакомых детям произведений: «Петушок»— русская народная мелодия, «Серенькая кошечка» В. Витлина, «Воробушки» М. Красева, «Медведь» В. Ребикова и др. Дети узнают музыку, кто-либо из них достает из мешочка соответствующую игрушку и показывает всем.

**«Подумай и отгадай»**

Игровой материал. Карточки (по числу играющих), на которых изображены медведь, зайчик, птичка.

Ход игры: детям раздают по одной карточке. На фортепиано или в грамзаписи звучит мелодия: «Зайчик» М. Старокадомского, «Медведь» В. Ребикова, «Воробушки» М. Красева. Дети узнают мелодию и поднимают нужную карточку. Например, после песни «Медведь» В. Ребикова поднимают карточку с изображением медведя.

**«Птицы и птенчики»**

Игровой материал. Лесенка из трех ступенек, металлофон, игрушки (3—4 большие птицы и 3—4 птенчика.

Ход игры: участвует подгруппа детей. У каждого ребенка по одной игрушке. Воспитатель играет на металлофоне низкие и высокие звуки, например, до второй октавы. Дети, которые держат птенчиков, должны выйти. «Вы правильно подняли карточки. Это песенка про зайчика. Он тоже хочет еще послушать песенку».

**«Курица и цыплята»**

Игровой материал. Домик, кукла Маша, металлофон. Все раскладывается на столе. У детей в руках игрушечные птицы (курица и цыплята).

Ход игры: дети рассаживаются вокруг стола. Воспитатель берет куклу и говорит: «В этом домике живет кукла Маша, у нее есть много кур и цыплят. Их пора кормить, но они разбежались. Маша, позови своих кур. Послушайте, ребята, кого зовет Маша», играет на металлофоне ре второй октавы. Дети с цыплятами в руках встают и ставят их перед Машей. Кукла кормит птиц. Воспитатель просит детей спеть тоненьким голосом, как цыплята, «пи-пи-пи». Затем кукла Маша зовет кур — воспитатель играет на металлофоне ре первой октавы. Дети ставят фигурки кур на стол перед Машей и поют на этом же звуке «ко-ко-ко».

**«Угадай-ка»**

Игровой материал. 4—6 больших карточек — каждая разделена на две части. На первой половине изображен гусь, на второй — гусенок (утка — утенок, кошка — котенок, корова — теленок и т.д.). Фишки — по две на карточку.

Ход игры: игра проводится с подгруппой детей (4—6) за столом. У каждого одна карта и две фишки. Воспитатель произносит: «Га-га-га» (поет на ре первой октавы). Дети, у которых на карточке изображен гусь, должны закрыть его фишкой. Воспитатель произносит: «Га-га-га» (поет на ля первой октавы), дети закрывают фишкой картинку с гусенком.

**«Найди игрушку»**

Игровой материал. Игрушки, соответствующие содержанию песен: зайчик, медведь, кошечка, петушок и т.д.; проигрыватель с пластинками программных произведений.

Ход игры: игрушки лежат на столе. Полукругом сидят дети. Воспитатель предлагает послушать мелодию и выбрать (называет имя ребенка) соответствующую игрушку. Игра заканчивается, когда на столе не останется ни одной игрушки.

 Игра может проводиться на занятии для закрепления знакомых произведений и в свободное от занятий время (лучше во второй половине дня).

**«Кто в домике живет?»**

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.

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. В конце игры воспитатель поощряет правильные ответы.

**«В лесу»**

Игровой материал. На планшете изображен лес; 2—3 дерева, пенек приклеены к картине средней своей частью по высоте. Этим как бы создается объемность и, кроме того, к одной половине елки (дерева, пенька) приклеен кармашек, в котором помещается фигурка зайчика (петушка, кошки, мишки и т.д.). Картонажная фигурка девочки ставится рядом с лесом.

Ход игры. «Дети, посмотрите, какой красивый лес, — говорит воспитатель. Здесь березки, елочки. Девочка Таня пришла в лес собирать цветы и ягоды. А за деревом кто-то спрятался, наверное, какой-то зверек. Поможем Тане отгадать, кто там сидит. Послушайте песенку и отгадайте». На фортепиано или в грамзаписи исполняется, например, «Заинька», русская народная мелодия в обработке Н. Римского-Корсакова. Для проверки ответа ребенку разрешается заглянуть за дерево, где находится фигурка зайчика (картинка елки сгибается вдоль по центру, там кармашек).

 Игра проводится со всеми детьми и может быть использована на музыкальном занятии во время пения и слушания музыки.

**«Буратино»**

Игровой материал. Коробка, на ней нарисован Буратино. С боковой стороны коробка открывается, туда вставляются карточки с красочными иллюстрациями к различным программным песням и пьесам (елочка, паровоз, машина, санки, кукла, флажок и т.д.), знакомым детям.

Ход игры: воспитатель объясняет детям, что к ним в гости приехал Буратино и привез с собой песни, а какие — дети сами должны отгадать. Музыкальный руководитель проигрывает произведения, дети отгадывают. Для проверки ответа из коробки достают соответствующую картинку. Например, исполняется песня «Елочка» М. Красева, ребенок достает карточку с изображением новогодней елки, или звучит мелодия песни «Паровоз» 3. Компанейца — из коробки достают картинку паровоза и т.д.

 Игра может проводиться на музыкальном занятии с целью закрепления программных музыкальных произведений.

**Игры для развития чувства ритма**

**«Прогулка»**

Игровой материал. Музыкальные молоточки по числу играющих.

Ход игры: дети рассаживаются полукругом. «Сейчас; дети, пождем с вами на прогулку, но она необычная, мы будем гулять в группе, а помогать нам будут музыкальные молоточки. Вот мы с вами спускаемся по лестнице»,— педагог медленно ударяет молоточком по ладони. Дети повторяют такой же ритмический рисунок. «А теперь мы вышли на улицу, продолжает воспитатель,— светит солнышко, все обрадовались и побежали. Вот так!» частыми ударами передает бег. Дети повторяют. «Таня взяла мяч и стала медленно ударять им о землю»,— воспитатель вновь медленно ударяет молоточком. Дети повторяют. «Остальные дети стали быстро прыгать. Скок, скок»,— быстро ударяет молоточком. Дети повторяют. «Но вдруг на небе появилась туча, закрыла солнышко, и пошел дождь. Сначала это были маленькие редкие капли, а потом начался сильный ливень»,— воспитатель постепенно ускоряет ритм ударов молоточком. Дети повторяют. «Испугались ребята и побежали в детский сад»,— быстро и ритмично ударяет молоточком.

 В игре может принимать участие подгруппа детей и вся группа. Желательно проводить игру в часы досуга.

**«К нам гости пришли»**

Игровой материал. Игрушки бибабо (медведь, зайчик, лошадка, птичка), бубен, металлофон, музыкальный молоточек, колокольчик.

Ход игры: воспитатель предлагает детям подойти к нему: «Дети, сегодня к нам в гости должны прийти игрушки». Слышится стук в дверь. Воспитатель подходит к двери и незаметно надевает на руку мишку: «Здравствуйте, дети, я пришел к вам в гости, чтобы с вами играть и плясать. Лена, сыграй мне на бубне, я попляшу». Девочка медленно ударяет в бубен, мишка в руках воспитателя ритмично переступает с ноги на ногу. Дети хлопают.

 Аналогичным образом воспитатель обыгрывает приход других игрушек. Зайчик прыгает под быстрые удары молоточком на металлофоне, лошадка скачет под четкие ритмические удары музыкального молоточка, птичка летит под звон колокольчика.

**«Что делают дети?»**

Игровой материал. Карточки (по числу играющих), на одной половине которых изображены дети (они поют, маршируют, спят), вторая половина пустая; фишки.

Ход игры: детям раздают по одной карточке. Педагог исполняет знакомые музыкальные произведения (можно в грамзаписи): «Колыбельную» А. Гречанинова, «Баю-бай» В. Витлина, «Марш» Э. Парлова, любую песню (которую знают и поют дети). Тот, кто узнал музыкальное произведение, закрывает фишкой пустую половину карты.

 Игра сначала проводится на занятии, а затем в свободное от занятий время.

**«Зайцы»**

Игровой материал. На планшете изображены лес, поляна (в центре сделаны разрезы, куда могут вставляться картинки — «Зайцы спят», «Зайцы пляшут».

Ход игры: воспитатель предлагает детям пойти погулять на полянку, нарисованную на картинке: «Здесь живут маленькие зайчики, а что они делают, вы узнаете сами, когда услышите музыку».

Звучит мелодия колыбельной или танцевальной музыки. Дети определяют ее и по просьбе воспитателя вставляют соответствующую картинку в прорези на планшете. Если ребенок узнал музыкальное произведение, дети аплодируют.

**Игры для развития тембрового слуха**

**«Нам игрушки принесли»**

Игровой материал. Музыкальные игрушки: дудочка, колокольчик, музыкальный молоточек; кошка (мягкая игрушка); коробка.

Ход игры: воспитатель берет коробку, перевязанную лентой, достает оттуда кошку и поет песню «Серенькая кошечка» В. Витлина. Затем говорит, что в коробке лежат еще музыкальные игрушки, которые кошка даст детям, если они узнают их по звучанию.

 Педагог незаметно от детей (за небольшой ширмой) играет на музыкальных игрушках. Дети узнают их. Кошка дает игрушки ребенку, тот звенит колокольчиком (постукивает музыкальным молоточком, играет на дудочке). Затем кошка передает игрушку другому ребенку. Одна и та же дудочка не передается, желательно иметь их несколько. Игру можно провести на праздничном утреннике или в часы досуга.

**«Колпачки»**

Игровой материал. Три красочных бумажных колпачка, детские музыкальные инструменты: губная гармошка, металлофон, балалайка.

Ход игры. Подгруппа детей сидит полукругом, перед ними стол, на нем под колпаками лежат музыкальные инструменты. Воспитатель вызывает к столу ребенка и предлагает ему повернуться спиной и отгадать, на чем он будет играть. Для проверки ответа разрешается заглянуть под колпачок.

**«Наш оркестр»**

Игровой материал. Детские музыкальные игрушки и инструменты (домры, балалайки, дудочки, колокольчики, бубны, угольники), большая коробка.

Ход игры: педагог говорит детям, что в детский сад пришла посылка, показывает ее, достает музыкальные инструменты и раздает их детям (предварительное знакомство с каждым инструментом проводится на музыкальном занятии). Все играют на этих инструментах так, как им хочется.