

Игра «Имена и ритм»

Цель: учить детей определять наличие ударения в словах, передавать его с помощью сильных и слабых хлопков.

Вариант 1.

Давайте поиграем! Хотите услышать свое имя? Нет, не как обычно вас зовут мама или папа, а по-другому. Это очень интересно, надо только постараться услышать имя и помочь ему по-новому зазвучать с помощью ваших ладошек. Но одно правило: давайте будем учиться это делать сначала вместе, а потом по очереди, не перебивая друг друга.

Итак, сколько слогов в имени Петр? Если слоги заменим хлопками, то сколько хлопков придется на имя Петр? Конечно, один. Давайте вместе скажем: «Петр!» А как звучит имя Таня? Сколько слогов? Сколько хлопков надо сделать? Верно, два. Какой слог в имени Таня ударный? Пропойте имя и сразу догадаетесь, потому что ударный слог всегда будет более протяжным. Разумеется, ударный слог — первый. Какой же хлопок должен быть сильнее, если первый слог ударный? Первый хлопок соответствует ударному слогу и поэтому должен быть сильнее, чем второй.

Давайте заменим хлопки в записи-схеме вот такими значками-черточками: | |. Ударный хлопок будем подчеркивать снизу 1. Тогда слово *Таня* будет выглядеть так:

1 | Та-ня

А теперь попробуем отгадать, где на схеме зашифровано слово *Петр*, где *Таня*, а где *На-та-ша*.

Отстучите ритм по схеме, проговаривая слоги того или иного имени. Стук или хлопок должны совпадать с ритмом имени. Отгадали, молодцы! А можно ли различить по ритму имена, имеющие два слога, например *Та-ня*, *Е-гор*? Ведь количество слогов и хлопков будет в них одинаковым! Здесь все дело в ударных и безударных слогах. Найдите на схеме, где зашифровано имя *Таня*, а где — *Егор*. Теперь выберите себе карандаш любого цвета, нарисуйте такие же схемы и подпишите: *Таня*, *Егор*.

Вариант 2.

А сейчас поиграем иначе. Произнесите свое имя, определите в нем число слогов, число хлопков, какой хлопок будет сильнее (а это тот, который придется на ударный слог), нарисуйте схему и подпишите свое имя.

Вариант 3. Поиграем еще вот так. Вы видите в одном столбце ряд имен, в другом — схемы ритмов этих имен. Надо нарисовать карандашом стрелки, соединяющие нужное имя со схемой его ритма.

Примечания: 1. Можно такую карточку дать каждому ребенку

Петр

Таня

Егор

Наташа Ц

Леночка 1

Константин ±1

Можно поочередно вызывать детей, один отвечает и соединяет со схемой, другие наблюдают, проверяют, исправляют.

Можно предложить детям подобные карточки для самостоятельной игры дома.

Игра «Давайте познакомимся»

Цель: научить ребенка понимать и слышать рифму, ритм слов, подбирать и самостоятельно придумывать рифмы к словам.

Ход игры: воспитатель вносит игрушку — Петрушку из кукольного театра и обыгрывает ее появление:

Здравствуйте, детишки, девчонки, мальчишки: маленькие и большие, пухленькие и худые, — все сейчас я видеть рад, вашу группу, детский сад. Я — веселая игрушка, А зовут меня Петрушка!

А вас как зовут? Ой, не слышу, ну-ка громко, все вместе! Ой, тем более не слышу, вернее, не понимаю. Давайте по очереди будем знакомиться: я буду представляться вам, а потом вы мне. Только к имени своему надо еще какое-нибудь словечко придумать, а это будут две Иры, как же я их отличать буду? Ко всем детям по очереди подойду, только вы друг друга тоже внимательно слушайте, но не повторяйтесь.

Петрушка — игрушка! А ты кто? Не стесняйся, если что, мы с ребятами поможем тебе.

Маринка-мандаринка! — Молодец! Петрушка — игрушка! А ты кто?

Ваня...

Давай скажем: Ванюша —....— Ну придумай дальше сам.

Ванюшка — хлопушка! — Молодец!

Ванюшка-игрушка! А ты кто?

Лариска-сосиска! И т.д.

Молодцы ребята, а теперь научите меня как прохлопать мое имя, а то я не умею (дети показывают на примере своих имен).

Игра «Найди друга»

Цель: учить детей понимать и слышать рифму, ритм слов, самостоятельно придумывать рифмы к словам; учить перемещаться и ориентироваться в пространстве.

Ход игры: дети собираются в большой круг. Воспитатель предлагает каждому ребенку назвать свое имя, придумав к нему рифму. Следующий за ним ребенок в кругу повторяет имена предыдущих детей и добавляет свое имя и т.д.

Теперь, когда все представились, выделите в своем имени первую букву, у кого какая. У кого-то поется и тянется — это гласная, а у кого-то наоборот. Сейчас вам предстоит найти друга, послушайте внимательно, как это нужно сделать.

Разойдитесь по группе и начинайте перемещаться по ней как хотите и в каком хотите темпе, при этом надо все время произносить первую букву своего имени: например, Л-Л-Л-Л (Лариса), или А-А-А-А (Алиса, Аня и т.п.). Произнося свою букву, необходимо прислушиваться к тем буквам, которые произносят другие дети. Когда вы услышите такую же букву, приближайтесь — это ваш друг. Так и получится компания друзей, у которых все имена начинаются с одной буквы.

Раз, два, три — начни!

После перемещений дети образуют подгруппы.

Примечание. Если ребенок имеет имя на букву, которая не повторяется в группе, то его партнером становится педагог или игрушка с вымышленным именем на ту же букву.

Друга (или друзей) вы себе отыскиали, получилась у вас команда. Давайте мы поприветствуем друг друга. Для этого каждая команда придумает приветствие из слов, например «Хип-хоп», «Здравствуй!» и т.п., или из ритмического рисунка, который исполняется с помощью хлопков, притопов. Например: хлоп-хлоп-хлоп (хлопает); топ-топ-топ (топает).

Кто готов поприветствовать свою команду?

Чье приветствие больше понравилось?

Давайте вместе повторим его.

Молодцы! Дружные и веселые ребята в нашей группе!

Игра «Подскажи слово»

Цель: учить детей различать рифму, самостоятельно придумывать рифмы к словам.

Ход игры: воспитатель показывает детям «чудесный мешочек», в который спрятались «слова-карточки»:

- Ребята, я буду слово называть, вам нужно рифму подобрать — слово подходящее, почти так же звучащее. Только друг друга не перебивайте, если что не так — друг другу помогайте!

Педагог вытаскивает слова из «чудесного мешочка», называет их, а дети придумывают рифму. Например (простой вариант):

Печка — свечка. Галка — палка — скакалка. Лесенка — песенка. Картинка — корзинка и т. п.

Усложненный вариант:

Лег Петрушка на ... (подушку),

Утром встал и съел ... (ватрушку, лягушку и т.п.).

У Петрушки есть ... (игрушки, подружки),

И они все ... (хохотушки, веселушки, попрыгушки) и т.п.

Подбери пару рифмующихся слов {усложнение):

снежок, плот, рост мост, лужок, флот;

песок, гладко, картина, сладко, машина, лесок.

Игра «Иностранцы»

Цель: придумывать рифмованные слова, слышать ритм коротких рифмовок.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть, повеселиться.

- Представьте, что все мы иностранцы. Каждый из нас приехал из своей страны и хочет поговорить с друзьями. Только договоримся выслушивать друг друга не перебивая. И еще все иностранцы должны говорить очень складно, в рифму, а слова можете придумать какие захотите. Я могу первой начать: азин, двазин, тризин, лизин или ома, пома, раскатома.

А теперь ваша очередь, господа иностранцы, прибывшие к нам из разных стран.

Примечание. Игра будет проходить на высоком эмоциональном уровне, если дети почувствуют себя уверенно и свободно.

Игра «Солнышко встало»

Цель: познакомить детей с понятием «интонация» учить находить варианты произношения.

Ход игры: — Ребята, одну и ту же фразу можно произносить по-разному. Давайте отыщем как можно больше вариантов произнесения фразы «Солнышко встало». Попробуем сказать «Солнышко встало» радостно и грустно, сердито, ласково, вопросительно или утверждая. А теперь по очереди, не перебивая друг друга, начнем.

- Знаете, как мы это делаем? С помощью интонации! Интонация — это манера произнесения слова или звука, в которой отражены какие-то определенные чувства. Давайте еще попробуем, и тогда каждый получит в награду по «солнышку» (предварительно изготовленному из цветного картона). Все произносили по-разному, и солнышко у каждого получилось свое, особенное. Выберите цветной карандаш и нарисуйте своему солнышку глаза и ротик.

Усложнение игры. Когда варианты интонаций исчерпаны, переходим к пропеванию данной фразы разными «голосами». Например, предложите спеть эту фразу голосом медведя, лисы, птички, зайчика и т.д.

Предложите детям прохлопать фразу, придумать к ней рифму.

Игра «Про Егора» (модифицированный вариант игры Е. И. Юдиной)

Цель: учить ребенка понимать и слышать ритм слов, находить выразительные речевые интонации, пользоваться логическим ударением.

Ход игры: воспитатель рассказывает детям историю о том, что жил-был некий монтер по имени Егор, чинил неисправности в моторах. Казалось бы, все ясно: монтер Егор чинит мотор. Но эту фразу можно прочесть по-разному. Например, можно выразить голосом, *что* чинит Егор — это слово «мотор», станет сразу ясно, что чинит он мотор (а не велосипед): монтер чинит *мотор*.

- А теперь, продолжает воспитатель, выделим слово «чинил», тем самым выясним, что *делал* Егор: монтер Егор *чинит* мотор (а не *красит*). Если мы выделим слово *Егор*, мы уточним, какой именно монтер чинил мотор, т.е. как его звали: монтер *Егор* чинит мотор (а не Иван и не Василий). Наконец выделим голосом слово *монтер*, станет ясно, кто чинил, какая профессия у этого человека: *Монтер* Егор чинит мотор (а не *повар* и не *библиотекарь*). Очень интересно, что во всех остальных случаях фраза одна и та же, а смысл каждый раз уточняется. Такое выделение отдельных слов называется логическим ударением. Без него невозможна выразительная речь и выразительное пение!

Давайте расставим логические ударения в следующих фразах:

Старая метла чисто мела.

Бабушка Людмила киселек сварила.

Дедушка Егор разрезал помидор.

Игра «Тишина»

Цель: учить детей озвучивать стихотворные строки с помощью жестов, чувствовать ритм стихотворения.

Ход игры: педагог показывает детям картинку, на которой изображена спящая девочка, и обещает рассказать о ней, если они согласны помогать ему с помощью жестов. Дети свободно располагаются в группе.

Педагог.

Вокруг тишина:
Тс-тс-тс! Маша спит одна.
Очень тихо. Только где-то
Шуршунчики шуршат: Шур-Шур-Шур
Шуршунчики шуршат.
Очень тихо. Только где-то
Топтунчики стоят:
Топ-топ-топ —
Топтунчики стоят.
Вокруг тишина...
Маша спит одна.
Очень тихо. Только где-то
Щелкунчики трещат:
Щелк-щелк-щелк —
Щелкунчики трещат.

Дети.

Прижимают палец к губам
Показывают, как спит Маша
Прислоняют палец к губам
Трут ладошкой о ладошку

Встают
Топают на месте
Останавливаются

Щелкают пальцами

По аналогии дети вместе с педагогом добавляют и озвучивают свои варианты, например:

Очень тихо.
Только где-то
Стукунчики стучат:
Стук-стук-стук — Стукунчики стучат.
Очень тихо. Только где-то
Пыхтунчики пыхтят:
Пых-пых-пых — Пыхтунчики пыхтят.
Очень тихо. Только где-то Чихунчики чихают
Ап-чхи, ап-чхи, Чихунчики чихают...

Стучат кулачком о кулачок

Ударяют ладонями по коленям

Хлопают в ладоши

По аналогии дети придумывают: кашлюнчики, прыгунчики и т.д.

Очень тихо. Только где-то
Ребятки кричат.
Маша встрепенулась,
Вздохнула и проснулась.
Ничего не поняла, потянулась,
Спать легла.

А-а-а...

Игра «Музыкальный ежик» (модифицированный вариант игр Е. И. Юдиной)

Цель: воспроизведение ребенком ритмического рисунка с помощью хлопков или детских музыкальных инструментов (барабан, бубен).

Ход игры

Воспитатель. Не приходилось ли вам встречать музыкальных ежей? Например, таких, которые играют на барабане? А вот молдавскому поэту Георгию Виеру приходилось! Послушайте, как он изобразил такого ежика (читает стихотворение):

С барабаном ходит ежик.

Бум-бум-бум!

Целый день играет ежик:

Бум-бум-бум!

С барабаном за плечами...

Бум-бум-бум!

Ежик в сад забрел случайно.

Бум-бум-бум!

Очень яблоки любил он.

Бум-бум-бум!

Барабан в саду забыл он.

Бум-бум-бум!

Ночью яблоки срывались:

Бум-бум-бум!

И об землю ударялись:

Бум-бум-бум!

Ой, как зайчики стухнули!

Бум-бум-бум!

Глаз до зорьки не сомкнули!

Бум-бум-бум!

Забавное стихотворение, не правда ли?

Сейчас мы устроим интересную игру.

Какие слова все время повторяются в стихах?

Сколько ударов барабана изображают эти слова?

Попробуем сопровождать это стихотворение хлопками.

Делать мы это должны одновременно, ведь у ежика был всего один барабан. Сейчас мы достанем игрушечные барабаны и на слова «бум-бум-бум» будем исполнять три удара двумя палочками — правой, левой, правой, вот так. (Дети под чтение педагогом стихотворения выполняют соответствующие движения.)

А теперь поиграем по-другому. Отметьте в стихах место, где «ночью яблоки срывались» — как это можно озвучить, иначе ведь, когда яблоки падают, их звук не похож на удар барабана? (Дети предлагают озвучить падение яблок мягкими хлопками; бубном и т.п. Игра повторяется с музыкальным оформлением.)

- Молодцы! А теперь посмотрим на этого ежика (показывает картинку или игрушку).

Игра «Мишка»

Цель: озвучивание ребенком стихотворных строк.

Ход игры: воспитатель предлагает детям помочь медвежонку добраться до дома, а чтобы ему было веселее шагать, нужно сделать этот путь звучащим.

Воспитатель.

Шлепал мишка по дорожке:

Шлеп-шлеп-шлеп!

И захлопал он в ладошки:

Хлоп-хлоп-хлоп!

А потом, а потом,

Побежал скорей бегом:

Пом-пом-пом-пом-пом-пом-пом!

Он по кочкам Топ-топ-топ!

Добежал до дому — Стоп!

(Дети стоя выполняют соответствующие движения.)

Или:

Мишка весело шагал:

Топ! Топ! Топ! Топ!

А потом он побежал:

Топы-топ, топы-топ!

Вдруг споткнулся и упал: Бух!

Отряхнулся и сказал: Ух!

Сделал шаг и: Ой! Ой! Ой!

И ворча заковылял Домой.

Игра «Дождик»

Цель: озвучивание стихотворения с помощью хлопков в ладоши, постукиванием по столу и т.п.; развитие фантазии.

Воспитатель и дети:

Радостно, радостно, хорошо,

Хлопают в ладоши.

Весело, весело и легко!

Дождик закапал:

Постукивают по столу поочередно двумя пальчиками.

Кап, кап, кап.

Дождик заплакал:

Постукивают сразу всеми пальчиками.

Кап да кап, кап да кап.

Тучи гуще, дождик пуще:

Стучат ладонями по столу.

Бум-бум! Трам-там-там!

Гром грохочет громко очень:

Стучат ребром ладоней по столу.

Тарарам, тарарам!

Тише, дождик, успокойся,

Поглаживают поверхность стола.

Нам гулять пора!

Снова, солнышко, откройся!

Поднимают руки вверх (дважды)

Ура! Ура!

Игра «Научим матрешек танцевать»

Цель: учить детей в соответствии с ритмом: подбирать карточки, обозначающие долгие и короткие звуки, воспроизводить заданный ритм; придумывать свой ритмический вариант.

Ход игры: в игре принимает участие группа или подгруппа детей. У педагога или ребенка (ведущего) в руках большая матрешка, у остальных — маленькие.

Ведущий: большая матрешка учит танцевать маленьких. (Отстукивает несложный ритмический рисунок.)

Пусть маленькие матрешки потанцуют в этом ритме. (Матрешки танцуют сначала по очереди, потом все вместе.)

А теперь поиграем по-другому. Каждая маленькая матрешка уже научилась танцевать и придумала свой танец. Вам надо его «записать», т. е. выложить из карточек-лото и прислать большой матрешке, чтобы она проверила, правильно ли вы его записали, красивый ли получился ганец. Давайте будем внимательно слушать каждого, помогать и вместе проверять. Молодцы!

Игра « Определим по ритму»

Цель: учить декодировать ритм с помощью карточек-лото, узнавать знакомые попевки по ритму.

Игровой материал: карточки, на одной половине которых графически изображен ритмический рисунок знакомой попевки, а другая половина пустая; картинки, иллюстрирующие содержание попевки; музыкальные ударные инструменты.

Вариант 1. Ребенок (ведущий) или воспитатель исполняет ритм знакомой песни на одном из детских музыкальных инструментов. Дети по ритму определяют попевку и картинкой закрывают пустую половину карточки. При повторении игры ведущим становится тот ребенок, который ни разу не ошибся.

Вариант 2. Играющим выдается несколько карточек, поделенных на четыре части. На каждую из частей нанесен ритмический рисунок знакомой песни или попевки. У ведущего находятся цветные рисунки с изображением содержания попевки. Он выбирает любой рисунок и проигрывает на инструменте ритм песни. Играющие должны найти у себя на большой карте графическое изображение ритма и закрыть его карточкой с рисунком. Выигрывает тот, кто скорее закроет свои карты.

Вариант 3. Детям раздаются карточки с ритмом попевки и отдельно иллюстрации к ним. Каждый ребенок использует на музыкальном инструменте заданный ритм, соотнося его с попевкой, и выкладывает соответствующую карточку-иллюстрацию. Воспитатель проверяет правильность выполнения игрового задания. Выигрывает тот, кто первым верно выполнит задание.

Игра «Дорожка»

Цель: учить дошкольников передавать несложный ритмический рисунок на детском музыкальном инструменте.

Ход игры: дети выбирают себе музыкальные инструменты (бубен, молоточек, барабан), садятся по кругу. В центре круга — ведущий (педагог или ребенок).

Ведущий. Я гуляю по дорожке *(марширует)*,

Дети. На своих инструментах выполняют ритм стиха, выделяя сильную долю.

И мои шагают ножки.

А потом, а потом *(бежит на месте)*

Все бегом, бегом, бегом.

Через лужи прыг-скок.

Прыг-скок, прыг-скок *(прыжки с ноги на ногу)*.

А теперь на бугорок,

Стоп *(притоп)*

Надоело мне стоять,

Лучше буду танцевать *(исполняет простые движения: нога на носок, на пятку, ковырялочка и т.п.)*.

Игра «Погуляем»

Цель: развитие движений, перемещение и перестроение в пространстве в соответствии с ритмом и темпом музыки.

Ход игры: дети двигаются по залу для музыкальных занятий в разных направлениях.

Ведущий.

Погуляем, погуляем

В садике своем...

Дети.

Погуляем, погуляем

И дружка найдем. *(Находят себе пару — дружка.)*

По-ка! *(Отходят спиной назад на два шага и машут рукой, прощаясь.)*

Хлоп-хлоп! *(Останавливаются друг перед другом и делают два хлопка.)*

Привет! *(Вновь подходят друг к другу, здороваются.)*

По-ка! *(Делают два хлопка, отходят назад на два шага и машут рукой, прощаясь.)*

При повторении игры ребенок находит нового дружка.

Можно предложить разные варианты игры: гулять парами, перестраиваться в круг (возможно перестроение по первой букве имени) и т.д.

Игра «Охотники»

Цель: учить детей передавать в движении ритм и темп стиха, выделяя сильную долю.

Ход игры: дети маршируют, выполняя движения соответственно содержанию стихотворения.

Ведущий. Мы охотники на льва, да?

Дети. Да! *(Маршируют.)*

Ведущий. Не боимся ничего, нет?

Дети. Нет!

Ведущий. А в руках у нас ружье!

Дети. Пиф-паф! *(Ног у ставят на пятку, как бы прицеливаются.)*

Ведущий. И булатный меч! *(Маршируют.)*

Дети. Раз-два. *(Имитируют взмахи мечом.)*

Ведущий. Мы по улице идем,
Левой, правой, левой, правой!
На охоту всех зовем.
Левой, правой, левой, правой! *(Маршируют.)*

Ведущий. Стоп! Перед нами река.
Широка, глубока,
Реку мы переплывем. *(Имитируют стиль плавания.)*
Кролем, брассом поплывем.

Ведущий. Стоп! Перед нами лес.
Деревья до небес,
Болото на пути,
Как туда пройти?
С кочки на кочку
Прыг, прыг, прыг!
С кочки на кочку
Чав, чав, чав, чав. *(Прыгают с ноги на ногу.)*

Ведущий. Стоп! Пещера на пути
Нам в нее войти?

Дети. Не видать ничего.
Не слышать никого!
Ай, ай, ай, ай,
Ай, ай, ай, ай. *(В недоумении разводят руками.)*
Мы в пещеру вошли,
И кого же там нашли? *(Идут медленно, на носочках, останавливаются.)*
А в пещере лев спит
И громко храпит
Хр-хр-хр! *(Имитируют храп, поднимая течи.)*
Вдруг лев проснулся
Да как зарычит: Р-р-р! *(Рычат.)*
И каждый охотник как задрожит. *(Дрожат.)*
Испугались! Ой-ой! *(Качают головой.)*
И скорей бежать домой! *(Бегут бегом.)*

Ведущий. Домой добежали,
Очень устали. *(Вытирают лоб рукой.)*
Вот так охотники!

Игра «Я иду к тебе»

Цель: перемещение и перестроение в пространстве в соответствии с ритмом и темпом музыки.

Воспитатель

Хорошо вокруг, *Дети свободно гуляют по комнате.*

Солнце светит нам. *Находят себе партнера, становятся напротив друг друга и выполняют хлопки.*

Улыбаюсь я

Всем моим друзьям.

Воспитатель.

Здравствуй, миленький дружок!

Становись со мной в кружок!

Хорошо вокруг,

Солнце светит нам,

Улыбаюсь я

Всем моим друзьям.

(Пары перестраиваются в общий круг и делают три хлопка и, взявшись за руки, идут по кругу.)