

## Музыкально-дидактическая игра-занятие «Кто подошел к теремку»

**Предварительная работа:** вырезать карточки с изображенными персонажами сказки: мышка-норушка, лягушка-квакушка, зайчик - побегайчик, лисичка-сестричка, волчок - серый бочок, медведь косолапый.

Предложить ребенку рассмотреть картинку «Теремок». Попросить рассказать, что нарисовано.

Знакомство со сказкой. Предложить ребенку послушать сказку. Рассказать сказку, выставляя фигурки соответствующих персонажей на сюжетную картинку.

Разучить музыкальные темы персонажей.

**Цель:** развивать динамический и тембровый слух.

**Задачи:**

*Обучающие:* развивать слуховое внимание, обогащать словарь ребенка.

*Развивающие:* развивать зрительное и слуховое восприятие.

*Воспитательные:* формировать у ребенка умение внимательно слушать рассказ взрослого, отвечать на вопросы; воспитывать положительные качества личности – уверенность в себе, смелость, умение сопереживать героям сказки.

**Оснащение:**

- сюжетная картинка «Теремок»; карточки с изображенными персонажами сказки;
- контурные изображения героев сказки;
- музыкально-шумовые инструменты.

**Ход игры**

1. Организационный момент.

**Развитие речи.** Предложить ребенку, в соответствии с его речевыми возможностями, повторить слова и звуки: «я», «пи-пи» - мышка, «ква-ква» - лягушка, «прыг-прыг» - зайчик, «р-р-р» - волк, «ы-ы-ы» - медведь, «ах!», «ох!» - удивление, произносимые вами в процессе рассказывания сказки.

**Развитие зрительного внимания.** Показать ребенку изображения различных построек на предметных картинках «Дома». Попросить ребенка найти среди них теремок.

Показать ребенку контурные изображения животных — героев сказки, найти среди них изображения зайца, волка, медведя, лисы. Если ребенок не может выполнить задание, предложите ему наложить цветное изображение на подходящее контурное.

**Развитие общей моторики.** Предложите ребенку имитировать движения (походку) и звукоподражания животных из сказки:

попрыгать, как зайчик.

попрыгать, как лягушка, и поквакать.

походить и порычать, как медведь.  
побегать, как лиса и т.д.

2. После оргмомента, взрослый начинает сказку, используя сюжетные картинки.

«Стоит в поле теремок-теремок,  
Он не низок, не высок, не высок.  
Вот по полю, кто-то к домику бежит?  
Вот по полю, кто-то к домику спешит?»

### **(Вариант 1)**

Использование музыки, характеризующей героев сказки.

Дети слушают музыку и определяют по звучанию, какому персонажу сказки она подходит. Ребенок правильно угадавший, чья музыка звучит, выходит к игровому полю и ставит перед домиком соответствующую фигуру героя сказки.

### **(Вариант 2)**

Использование музыкально-шумовых инструментов.

Мышка – колокольчики;

Лягушка – ложки;

Зайка – трещетка

Лиса – ксилофон

Волк – бубен

Медведь - барабан

Подведение итогов занятия: похвалите ребенка.

### **(Вариант 3)**

Использование деревянных палочек.

Мышка – простучать очень тихо и быстро друг о друга (т.к. мышка бежит быстро и тихо);

Лягушка – простучать чуть громче и медленнее;

Зайка – простучать по поверхности каждой палочкой по очереди, негромко;

Лиса – прокатить палочки между ладонями;

Волк – простучать палочкой о палочку медленно и громко;

Медведь – простучать по поверхности медленно и громко.

Подведение итогов игры-занятия.