**муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**«Детский сад №326»**

660132, г. Красноярск, ул. Славы, 13 «А», т.225-82-03

ПАСПОРТ-ОПИСАНИЕ

дидактической игры

карта-путеводитель

**«Красноярск музыкальный»**

(игра-путешествие)



Авторский коллектив: Горбачева Е.С.,

Зайцева И.А., Беспрозванных Ю.В.

2020г.

***Цель:*** знакомство детей с музыкальной культурой города Красноярска.

***Задачи:***

1. Обучающая: сформировать и обобщить представления детей о достопримечательностях, объектах культуры, выдающихся людях музыкальной культуры города Красноярска.

2. Развивающая: развивать интерес детей к музыкальной деятельности города; обогащать музыкальные впечатления, способствовать формированию музыкальной памяти.

3. Воспитательная: воспитывать любовь к городу Красноярску и чувство гордости за него.

***Возрастная группа, на которую рассчитано дидактическое пособие.*** Пособие предназначено для работы с детьми старшего дошкольного возраста.

***Описание дидактического пособия.***

Пособие представляет собой игровое поле – карту и включает в себя комплекс игр по теме «Музыкальный Красноярск». Игровое поле – изображение карты-плана города с нанесенными на него маршрутом следования и символами – условными обозначениями. Игровое поле изготовлено из пластика, дополнительные материалы для игры выполнены из фоамирана и бумаги с печатными цветными изображениями, покрытой пленкой.

Содержание пособия:

1. Карта-путеводитель г. Красноярска - игровое поле, наложенное на план города с маршрутом следования и схематически изображенными на нем музыкальными достопримечательностями города.

2. Кубик с числовыми фигурами от 1 до 6.

3. Фишки в виде автомобилей и человечков.

4. «Музыкальная энциклопедия города Красноярска» с краткими справками по теме игры.

5. Музыкальная колонка.

6. Флеш-накопитель с записью музыкальных произведений разных жанров, с записью музыкальных произведений, исполненных на струнных, духовых, клавишных и ударных музыкальных инструментах.

7. Печатные карточки с заданиями: 21 шт., помеченные условными обозначениями, соответствующими обозначению хода на игровом поле (круги разных цветов).

8. Карточки с материалом для выполнения заданий:

8.1. Печатные карточки:

- портреты известных деятелей музыкальной культуры г. Красноярска: М. Годенко, Д. Хворостовского, И. Шпиллера;

- детские творческие коллективы;

- учреждения культуры и музыкальные памятники города;

- костюмов для народного, современного, бального танцев, балета;

- карты лото «музыкальные инструменты»;

- инструменты для работы;

- изображения для заданий с прослушиванием музыкальных произведений.

- загадки «Музыкальные инструменты», «Музыкальный Красноярск».

8.2. Карточки-изображения из фоамирана:

- герб и флаг города Красноярска;

- силуэты учреждений культуры и музыкальных памятников города Красноярска;

- музыкальные инструменты;

- карточки «домино».

***Область применения пособия.***

Пособие может быть использовано в работе с дошкольниками в непосредственно образовательной деятельности по образовательным областям «художественно-эстетическое развитие», «познавательное развитие», «речевое развитие», «социально-коммуникативное развитие», а также в самостоятельной деятельности с детьми.

***Методические рекомендации по использованию пособия***.

Пособие позволяет разносторонне, в игровой форме знакомить детей с темой «Музыкальный Красноярск» через знакомство с достопримечательностями, известными людьми и творческими коллективами, музыкальными произведениями города Красноярска, а также с музыкальными понятиями и инструментами в целом.

При знакомстве с пособием принимают участие дети совместно с педагогом, который выполняет роль ведущего –

=Учить объясняет правила игры, помогает прочитать задание на карточках, координирует деятельность детей в процессе игры. В дальнейшем, когда дети будут хорошо ориентироваться в правилах и, если в коллективе детей есть читающие дети, они могут самостоятельно организовать деятельность с пособием, педагог может выполнять функцию наблюдателя, если это необходимо.

Принимать участие в деятельности с пособием одновременно может любое количество детей. Они самостоятельно выбирают, на каком виде транспорта отправятся в путешествие или отправятся пешком. В зависимости от этого выбирается игровая фишка. Дети по очереди бросают кубик: сколько числовых фигур выпадает, на столько делений продвигаются вперед. Участникам необходимо пройти весь маршрут и вернуться назад в детский сад. Если фишка попадает на красное поле, для продвижения дальше необходимо выполнить задание в соответствии символом на кружке. Если фишка попадает на зеленое поле, то ребенок может воспользоваться подсказкой «Музыкальной энциклопедии г. Красноярска». Каждое красное и зеленое поле имеет дополнительный цвет – условное обозначение , .Такие же обозначения нанесены на конверты с заданиями. Каждому полю соответствует свое задание.

*Примечание.* Если ребенок затрудняется с выполнением задания «красного поля», он может воспользоваться подсказкой «Музыкальной энциклопедии г. Красноярска», но пропускает ход. «Музыкальную энциклопедию» необходимо показать и прочитать детям предварительно, до начала игры.

***Описание игр дидактического пособия «Музыкальный Красноярск».***

1. **«Герб города»**.

Цель: закрепление представлений детей о геральдическом изображении герба города Красноярска.

Материалы: мозаика «герб города» (разрезанное изображение).

Ход игры. Игрок собирает изображение герба г. Красноярска из частей.

2. **«Флаг города»**.

Цель: закрепление представлений детей о флаге города Красноярска.

Материалы: мозаика «флаг города» (разрезанное изображение).

Ход игры. Игрок собирает изображение флага г. Красноярска из частей.

3. **«Заколдованный город»**.

Цель: формирование представлений детей о внешнем виде зданий города Красноярска, в которых проходят музыкальные мероприятия и события.

Материалы: печатные карточки с изображением учреждений культуры города Красноярска, карточки-силуэты учреждений культуры города.

Ход игры: Игрок рассматривает «заколдованные» карточки-силуэты, рассказывает, на что похожи силуэты. Затем «расколдовывает» их – подбирает к каждому силуэту подходящее печатное изображение, рассказывает о нем.

4. **«Заколдованный город-2»**.

Цель: формирование представлений детей о внешнем виде музыкальных памятников города Красноярска.

Материалы: печатные карточки с изображением музыкальных памятников города Красноярска, карточки-силуэты памятников города.

Ход игры: Игрок рассматривает «заколдованные» карточки-силуэты, рассказывает, на что похожи силуэты. Затем «расколдовывает» их – подбирает к каждому силуэту подходящее печатное изображение, рассказывает о нем.

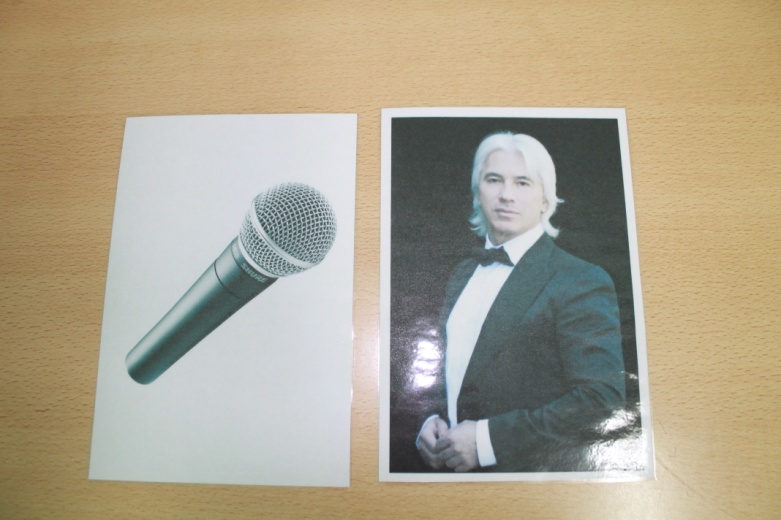
5. **«Угадай - кто»**.

Цель: знакомство с известными деятелями музыкальной культуры г. Красноярска.

Материалы: печатные изображения известных деятелей музыкальной культуры г. Красноярска – портреты М. Годенко, Д. Хворостовского, И. Шпиллера.

Ход игры: Игрок рассматривает портреты, называет того, кто изображен на каждом портрете; рассказывает, чем знаменит этот человек.

6. **«Инструменты для работы».**

Цель: расширение представлений о профессии певца, дирижера, танцора, инструментах, которые необходимы в каждой профессии.

Материалы: печатные портреты М. Годенко, Д. Хворостовского, И. Шпиллера, печатные карточки «танцевальная обувь», «микрофон», «палочка дирижера».

Ход игры: Игрок рассматривает портреты, называет того, кто изображен на каждом портрете; рассказывает, чем знаменит этот человек. К каждому портрету подбирает пару – карточку с изображением того инструмента, который необходим этому человеку в его профессии.

7. **«Место встречи»**.

Цель: формирование представлений о музыкальных учреждениях города Красноярска и профессиях людей, которые в них выступают.

Материалы: печатные изображения известных деятелей музыкальной культуры г. Красноярска – портреты М. Годенко, Д. Хворостовского, И. Шпиллера, печатные изображения учреждений города: «Театр оперы и балета», «Большой концертный зал», «Музыкальный театр».

Ход игры: Игрок рассматривает портреты, рассказывает, кто изображен на каждом портрете, чем он знаменит. Рассматривает изображения учреждений, рассказывает, какие музыкальные мероприятия в каждом из них проходит (концертные выступления, танцевальные выступления, играет оркестр). Составляет пары «портрет – учреждение» по смыслу – чем занимался, в каком учреждении выступал.

8. **«Такой разный танец»**.

Цель: формирование представлений о разнообразии танцев.

Материалы: карточки с печатными изображениями танцоров детских танцевальных коллективов г. Красноярска на сцене по направлениям «народный танец», «современный танец», «бальный танец», «балет», карточки с отдельным изображением костюмов для каждого направления танца.

Ход игры: Игрок рассматривает картинки с изображением танцоров. Рассказывает, какими танцами занимаются дети на них. К каждой карточке подбирает карточку с изображением костюма для данного направления танца.

9. **«Творческий Красноярск»**.

Цель: знакомство детей с детскими творческими коллективами г. Красноярска.

Материалы: карточки с изображением детских творческих коллективов: хор мальчиков «Каприччио», ансамбль «Кедровые орешки», «Волшебный микрофон».

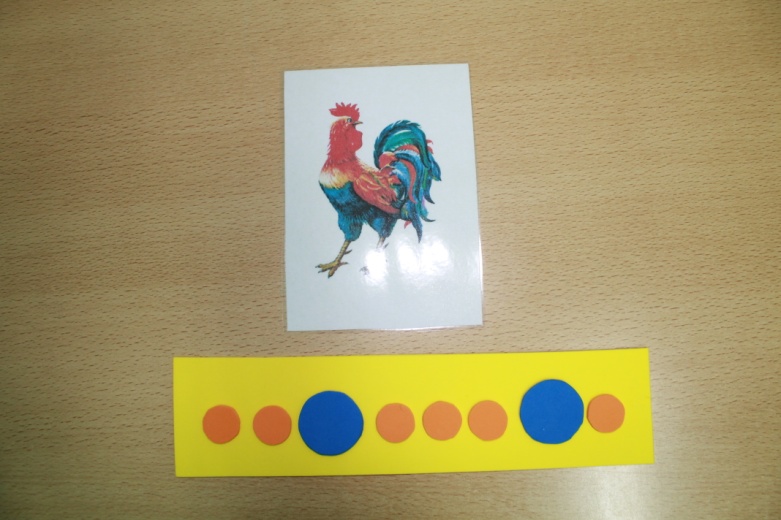
Ход игры: Игрок рассматривает карточки с изображением детских творческих коллективов г. Красноярска. Рассказывает, как называются коллективы и чем дети занимаются в них.

10. **«Музыкальный узор»**.

Цель: формирование умения составлять ритмический рисунок музыкального произведения.

Материалы: музыкальная колонка, флеш-накопитель с записью музыкальных произведений «В лесу родилась елочка», «Петушок», «Во поле береза стояла», дорожки для выкладывания ритмического рисунка, круги с нотами для составления «музыкальной гусеницы».

Ход игры.

***Вариант 1.*** Ведущий включает музыкальное произведение на музыкальной колонке (№ 1, № 2 или № 3). Игрок прослушивает произведение и, используя синие и оранжевые круги, выкладывает на дорожке его ритмический рисунок.

***Вариант 2.*** Ведущий включает музыкальное произведение на музыкальной колонке (№ 1, № 2 или № 3). Игрок прослушивает произведение и, используя круги с нотами, выкладывает ритмический рисунок произведения в виде «гусеницы».

11. **«Что звучит?»**.

Цель: формирование умения определять музыкальный инструмент по звучанию.

Материалы: музыкальная колонка, флеш-накопитель с записью музыкальных произведений, исполненных на разных музыкальных инструментах, карточки с изображением музыкальных инструментов.

Ход игры: Ведущий включает музыкальное произведение на музыкальной колонке (от №1 до №18). Игрок прослушивает произведение, определяет, на каком музыкальном инструменте оно исполнено и находит соответствующее изображение на карточке.

12. **«Музыкальные жанры»**.

Цель: формировать умение определять жанр музыкального произведения на слух.

Материалы: музыкальная колонка, флеш-накопитель с записью музыкальных произведений разных жанров: марш, песня, танец «вальс» и «полька».

Ход игры: Ведущий включает музыкальное произведение на музыкальной колонке (от №1 до №4). Игрок прослушивает произведение и определяет, к какому жанру музыки оно относится: песня, марш или танец.

13. **«Дружба инструментов».**

Цель: формирование умения дифференцировать музыкальные инструменты по группам.

Материалы: одиночные карточки с изображением музыкальных инструментов.

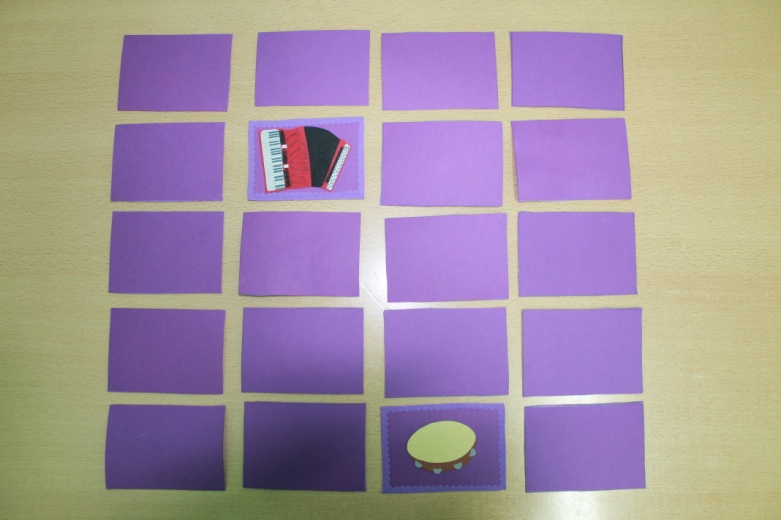
Ход игры: Ведущий раскладывает на столе карточки с изображением музыкальных инструментов. Игрок складывает все инструменты на 4 группы: струнные, духовые, клавишные, ударные.

14. **«Четвертый лишний»**.

Цель: формирование умения дифференцировать музыкальные инструменты по группам.

Материалы: одиночные карточки с изображением музыкальных инструментов.

Ход игры: Ведущий выкладывает на стол 4 карточки с изображением музыкальных инструментов. При этом 3 инструмента принадлежат одной группе (например, струнные), а 1 – другой группе (например, духовые). Игрок рассматривает инструменты и показывает или называет лишний инструмент в ряду, объясняет свой выбор.

15. **Мемори «Музыкальные инструменты»**.

Цель: развитие памяти, внимания.

Материалы: парные карточки с изображением музыкальных инструментов.

Ход игры: Ведущий раскладывает на столе карточки с изображением музыкальных инструментов по 4 в ряд изображениями вниз. Игрок переворачивает одну карточку и открывает еще одну. Если изображения не парные, они переворачиваются обратно и открываются новые. Если ребенок перевернул две парные карточки, он забирает их. Необходимо найти все пары инструментов. Выигрывает тот, кто собрал большее количество пар.



16. **«Красноярский симфонический оркестр»**.

Цель: знакомство с инструментами, представленными в симфоническом оркестре.

Материалы: одиночные карточки с изображением музыкальных инструментов.

Ход игры: Игрок рассматривает карточки с изображением музыкальных инструментов. Выбирает из них те инструменты, на которых музыканты играют в симфоническом оркестре.

17. **«Народная мелодия».**

Цель: знакомство с народными музыкальными инструментами.

Материалы: одиночные карточки с изображением музыкальных инструментов.

Ход игры: Игрок рассматривает карточки с изображением музыкальных инструментов. Выбирает из них те инструменты, на которых музыканты играют народную музыку.

18. **Домино «Красноярск музыкальный»**.

Цель: формирование представлений о многообразии музыкальных учреждений в городе Красноярске, знакомство с внешним видом зданий.

Материалы: карточки-фишки домино.

Ход игры: Ведущий раздает игрокам равное количество карточек-фишек домино. Игроки по кругу выкладывают фишки таким образом, чтобы одинаковые изображения оказывались рядом. Проигрывает последний положивший фишку участник.

19. **«Загадочный Красноярск»**.

Цель: развитие памяти, логики, мышления.

Материалы: печатные карточки с загадками о музыкальных инструментах.

Ход игры: Ведущий читает загадку, игрок отгадывает, о каком музыкальном инструменте идет речь в загадке.

20. **Лото «Музыкальные инструменты»**.

Цель: развитие внимания, логики, быстроты реакции.

Материалы: печатные карты лото, одиночные карточки с изображением музыкальных инструментов.

Ход игры: Каждый участник берет себе по одной печатной карте лото. Карточки с изображениями музыкальных инструментов перемешиваются и выкладываются изображениями вниз. По кругу каждый участник игры берет себе по одной карточке и называет, что на ней изображено. Остальные участники ищут такое же изображение на своих печатных карточках и если находят, забирают карточку себе и кладут на изображение. Побеждает тот, чья карта будет заполнена первой.