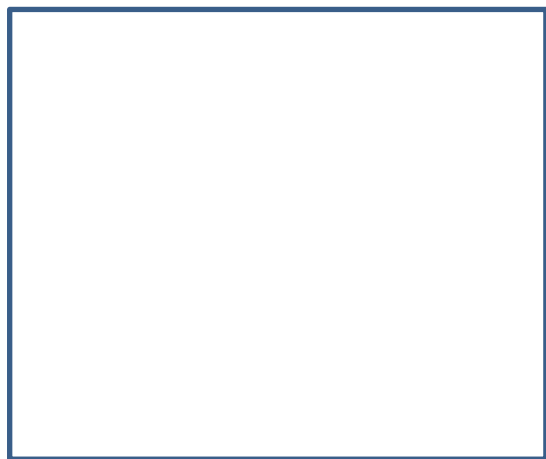
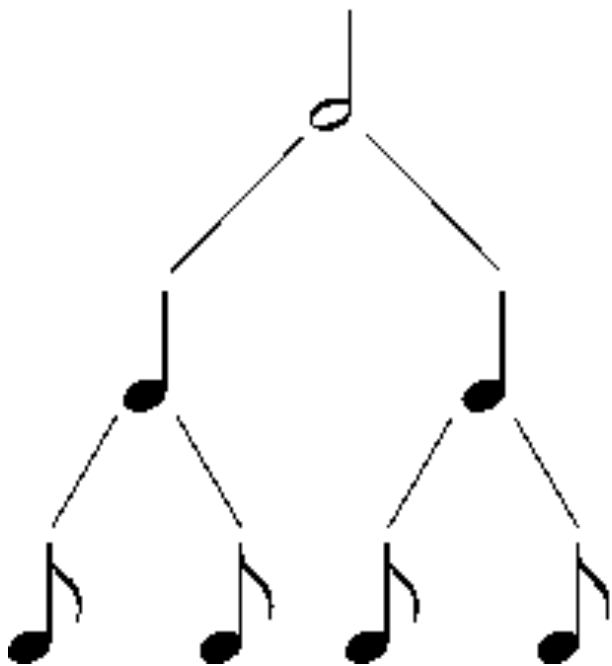


PUM



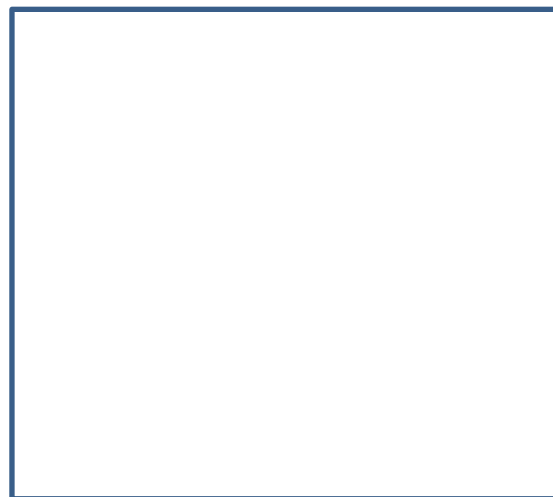
ПИРАМИДКА
СООТНОШЕНИЙ
ДЛИТЕЛЬНОСТЕЙ.

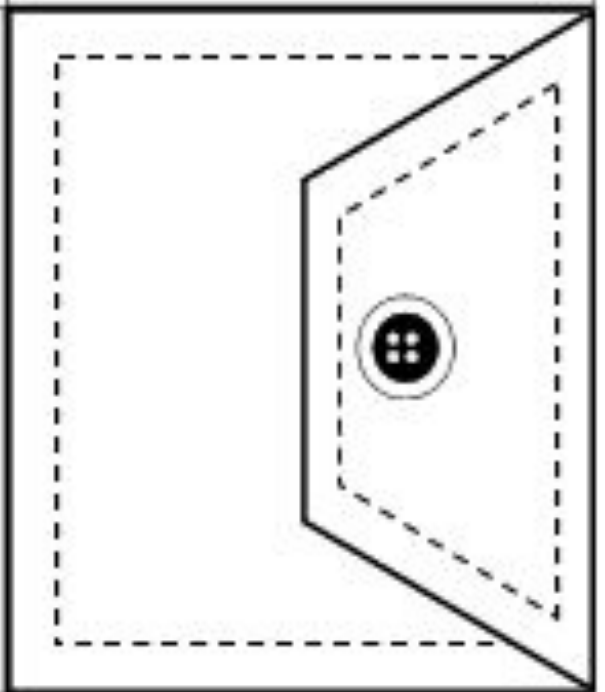
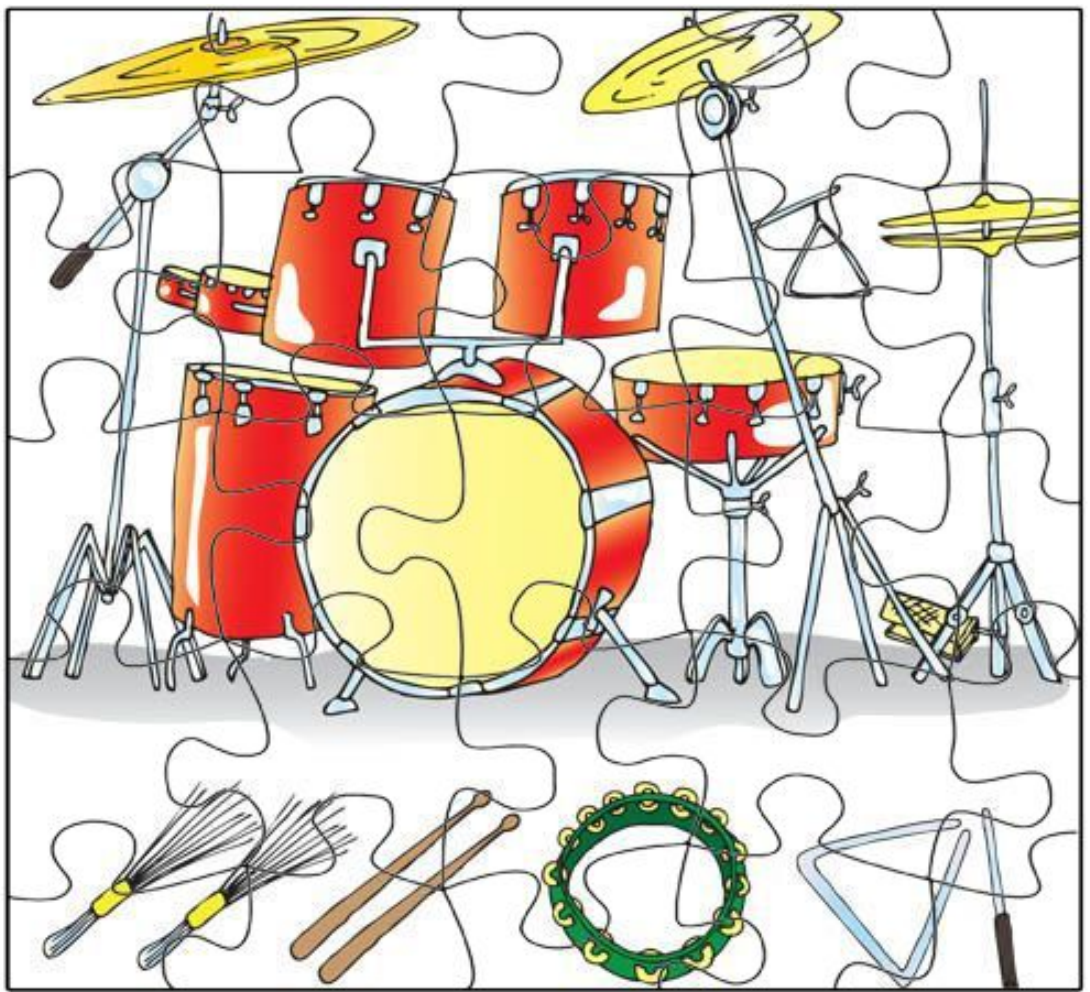


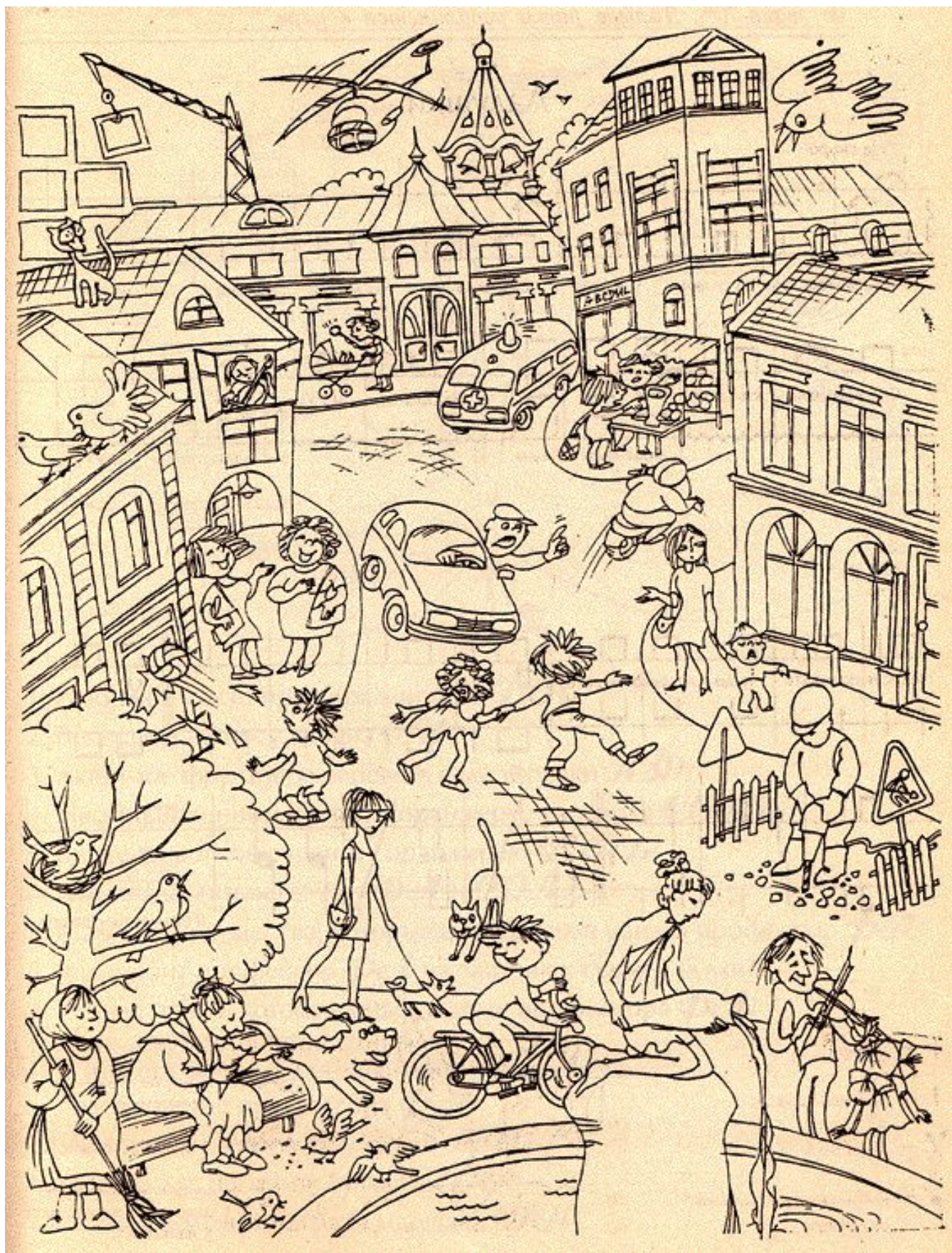
Изобрази
ГОЛОСОМ звуки
на картине.

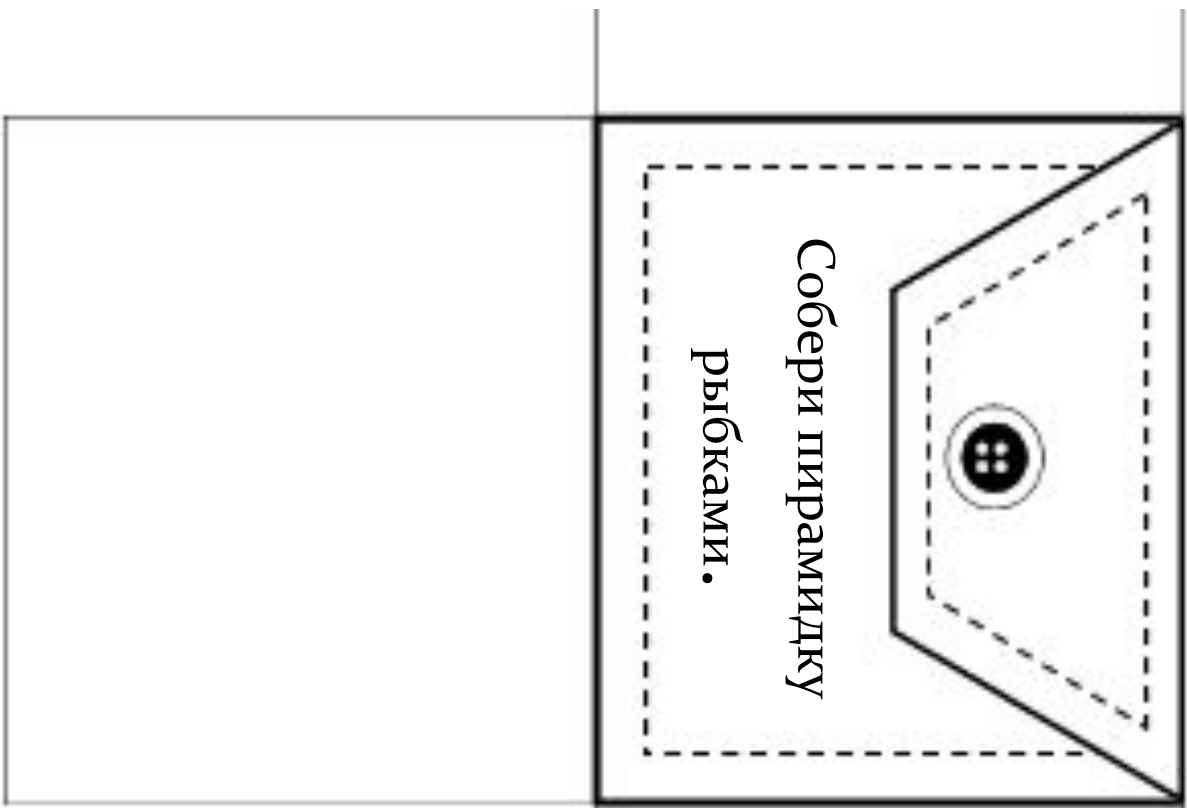
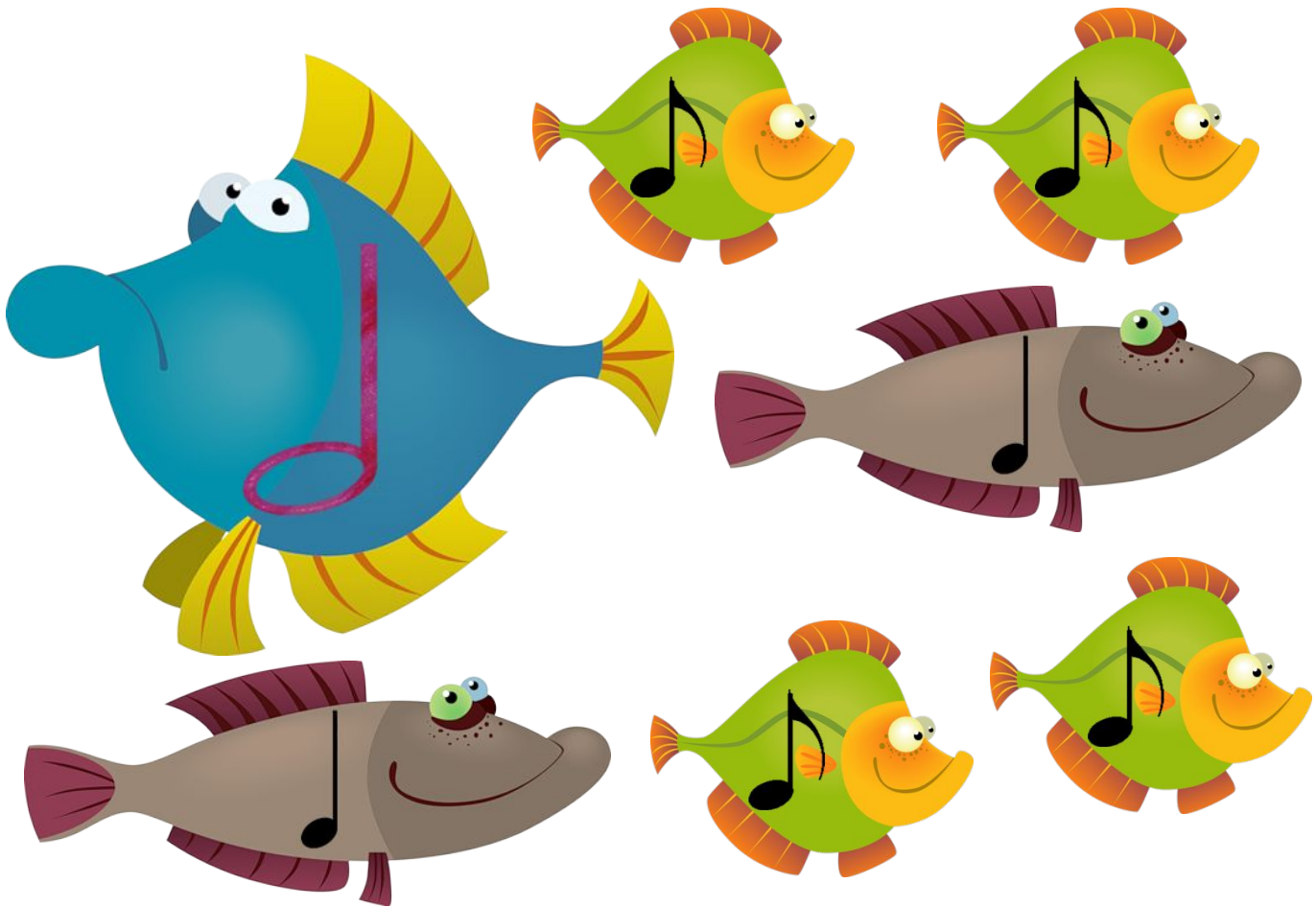


Собери пазлы и назови
инструменты.





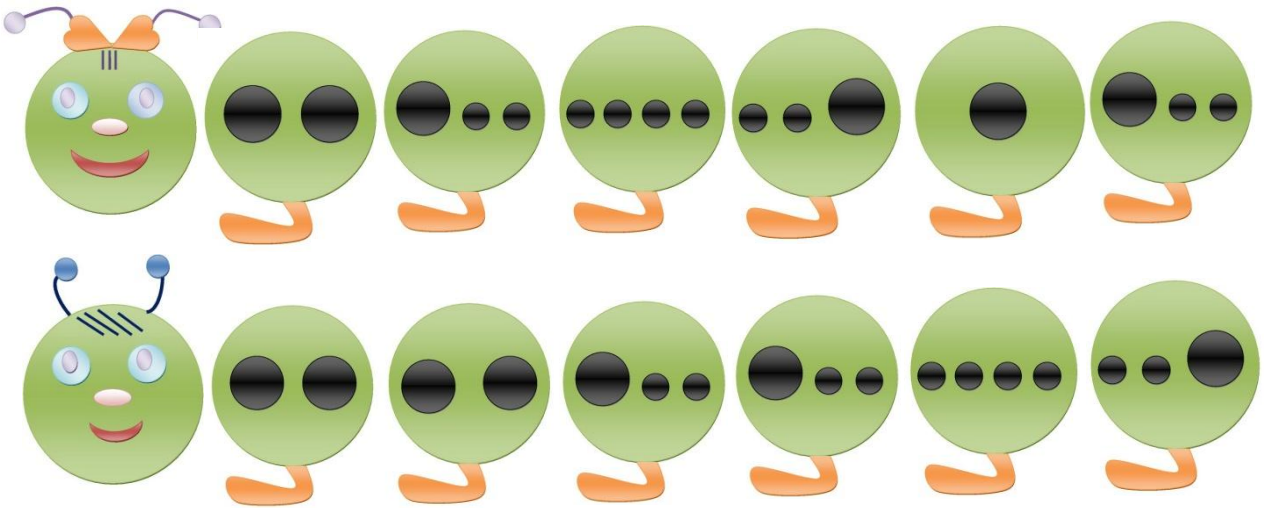




Проговорите картинки словами и ритмическими слогами.



Ритмические цепочки.





TA-TA



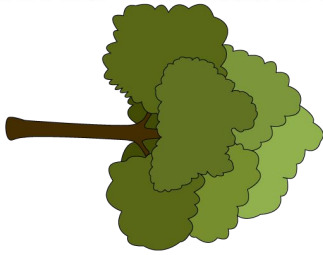
ТИ-ТИ-

ТА



ТИ-ТИ-ТИ-

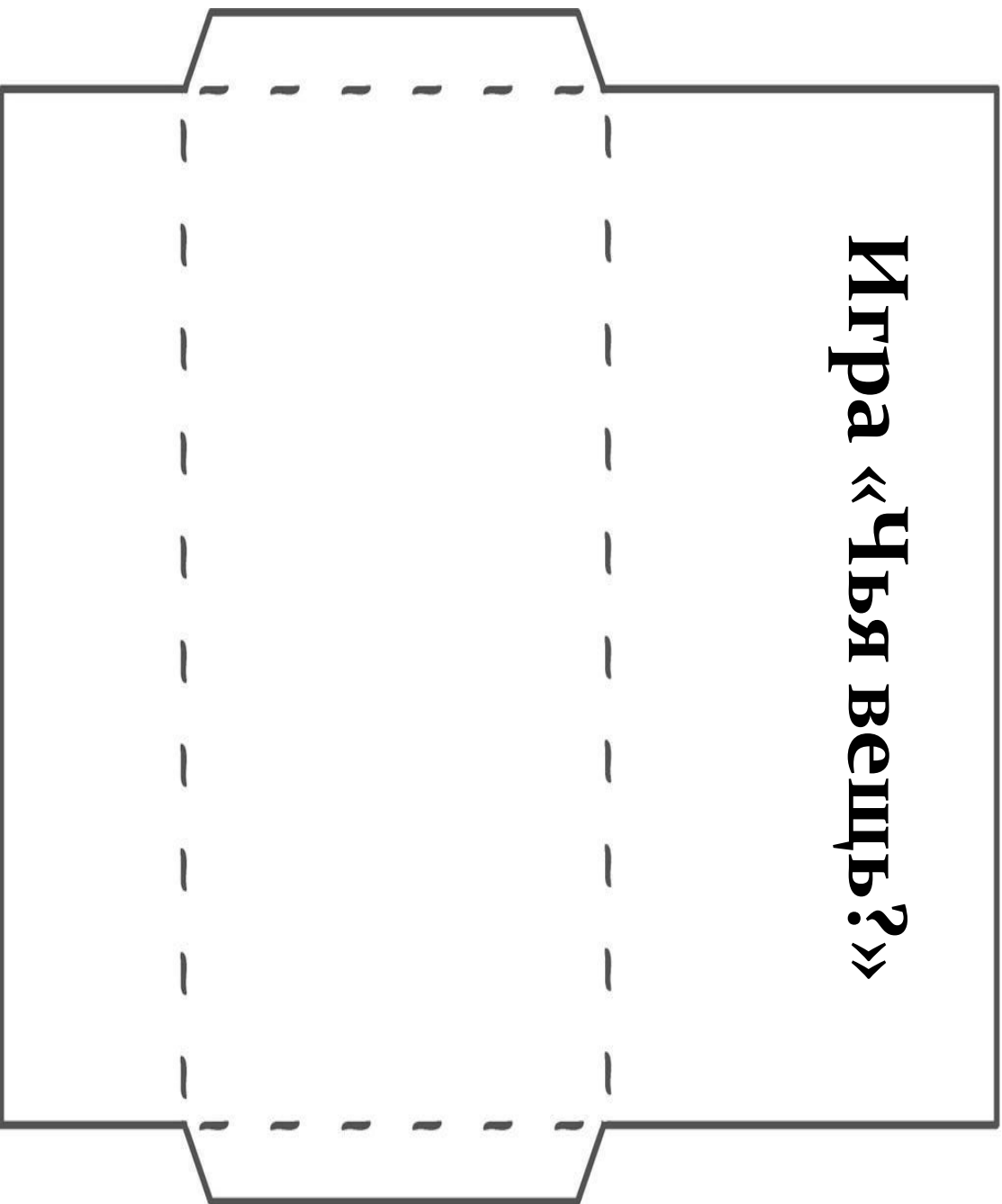
ТИ



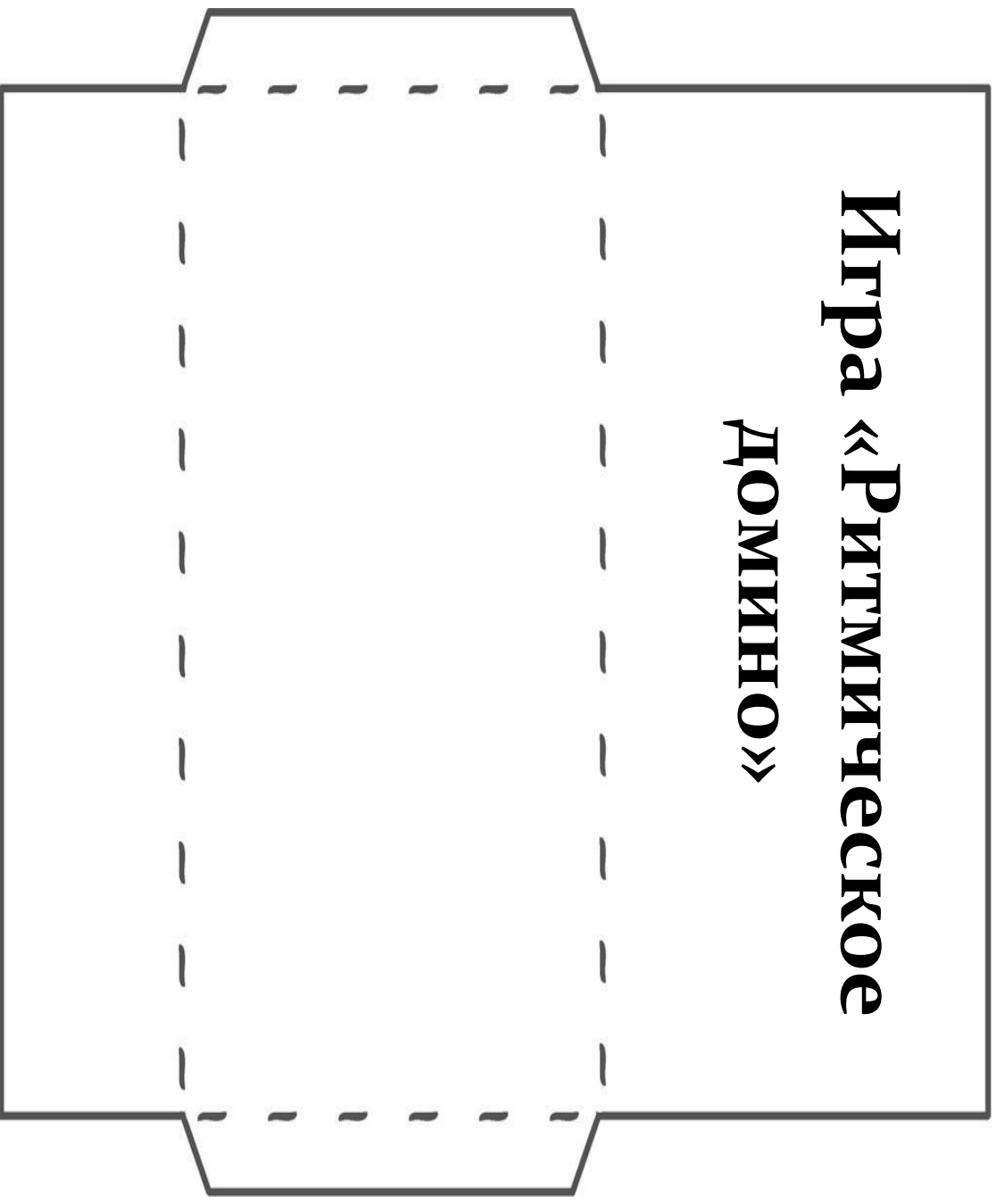
ТА-ТИ-

ТИ

Игра «Чья вещь?»



**Игра «Ритмическое
ДОМИНО»**



Игра «Чья вещь?»

Цель: формировать представления о ритмических группах в размере 2/4.

Игровые материалы и оборудование: четыре игровые карты с ритмическим рисунком, соответствующим ритмическому рисунку в названии персонажей: «Зай-ка» (■ ■), «Ку-роч-ка» (■ ■ ■), «Пе-ту-шок» (■ ■ ■), «Ля-гу-шо-нок» (■ ■ ■ ■), т.е. соответствующих ритмическим группам: (■ ■), (■ ■ ■), (■ ■ ■ ■) (листы 18–19); разрезной материал – 32 карточки с изображением предметов, названия которых ритмически совпадают с одной из четырех схем на игровых картах (листы 18–20), плоскостные фигурки зайки, курочки, петушка, лягушонка (листы 16, 17, 21).

Игровые правила: Играют четверо детей. Каждый из играющих должен собрать на свою игровую карту с фигуркой персонажа, ритм в названии которого соответствует ритмическому рисунку на игровой карте, малые карточки с изображением предметов, ритм в названии которых соответствует ритму в названии персонажа. Выигрывает тот, кто собрал наибольшее количество «потерянных вещей» (маленьких карточек).

Игровые действия: выбор карточки «вслепую», сопоставление ритма в названии предмета с ритмической группой на игровой карте.

ХОД ИГРЫ

Каждый из играющих получает игровую карту с целью собрать все «потерянные вещи» находящегося на игровой карте персонажа. Карточки с изображением на них «потерянных вещей» выкладываются на столе лицевой стороной вниз. Играющие поочередно выбирают одну из карточек и определяют, принадлежит ли «потерянная вещь» персонажу, находящемуся на его игровой карте. В случае совпадения карточка кладется на игровую карту лицевой стороной вверх, при несовпадении – откладывается в сторону и временно в игре не участвует. Выигрывает тот, у кого на игровой карте оказалось больше всего «найденных вещей». На этом игра может быть закончена.

* Игра «РИТМИЧЕСКОЕ ДОМИНО»

Цель: закреплять представления о ритмических группах в размере 2/4, тренировать умение воспроизводить в хлопках ритмические рисунки.

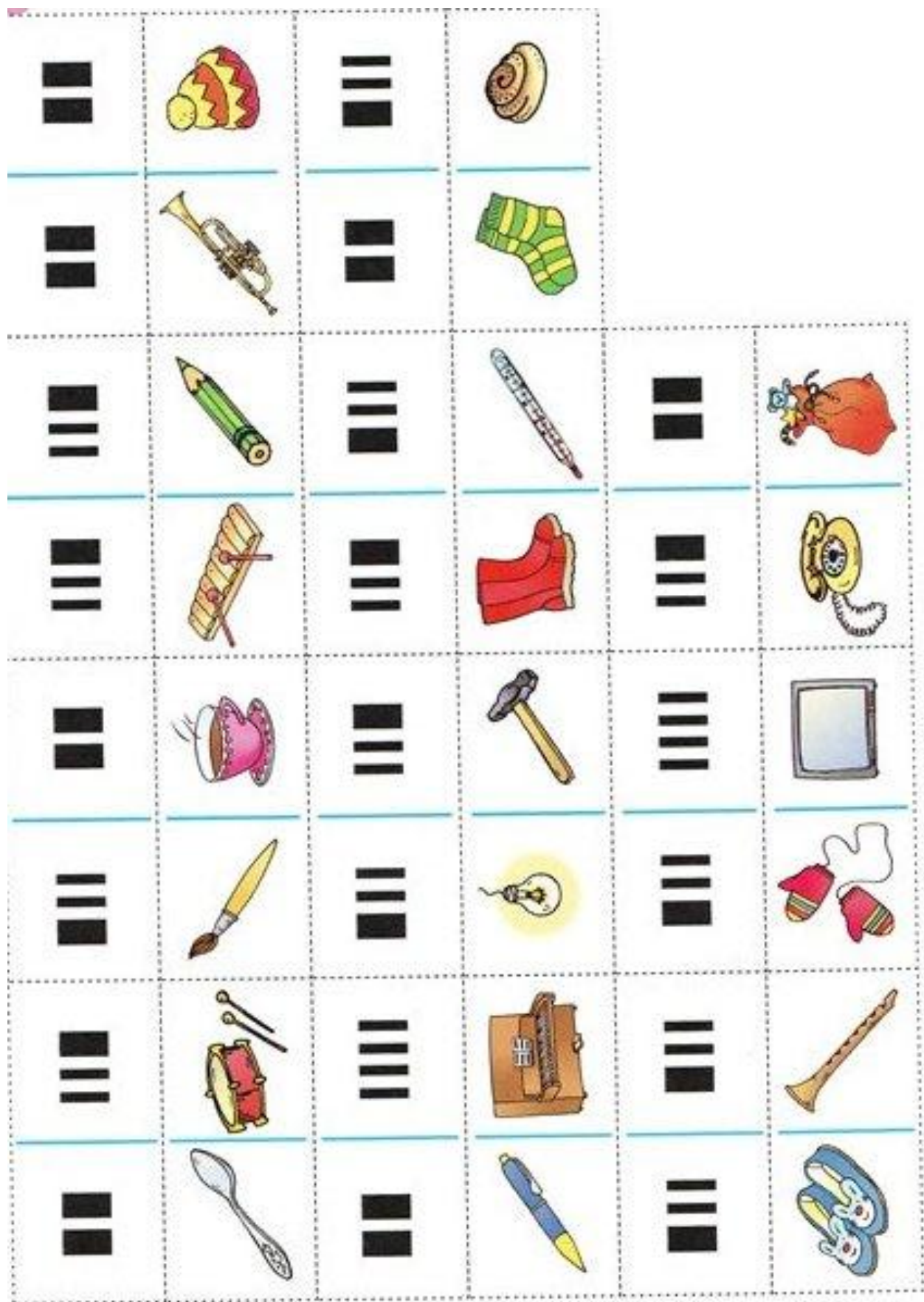
Игровой материал и оборудование: 22 двоянные карточки: 11 – с изображением предметов, в названии которых зафиксирован один из ритмических рисунков (■ ■, ■ ■ ■, ■ ■ ■ ■, ■ ■ ■ ■ ■); 11 – с графическим изображением ритмического рисунка (лист 24).

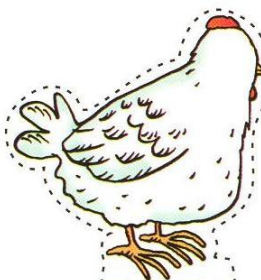
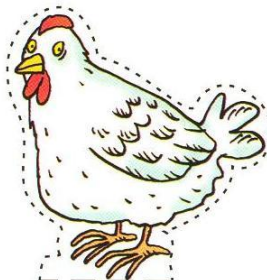
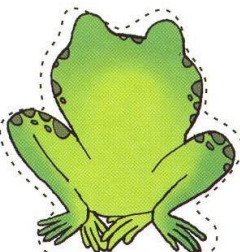
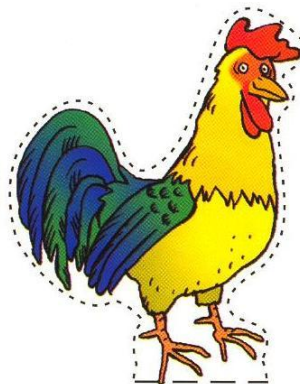
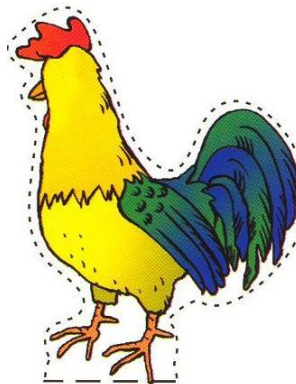
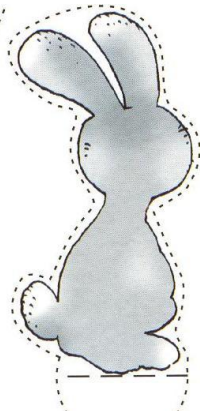
Игровые правила: Играют четверо детей. Играющие должны, начиная с парной карточки (■ ■ ■ ■), выстроить цепочку из двоянных карточек, как при игре в домино, ориентируясь на предыдущий ритмический рисунок, а затем отхлопать соответствующий ритм. Игра продолжается до тех пор, пока есть возможность выкладывать требуемый ритмический рисунок, отображенный в названии предметов. При повторении игры первой выкладывается любая другая парная карточка (по договоренности).

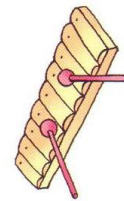
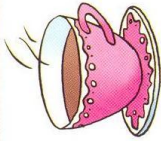
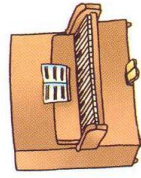
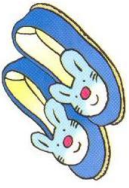
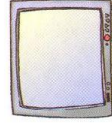
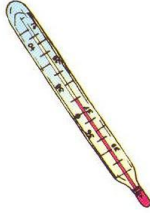
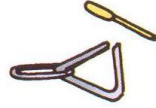
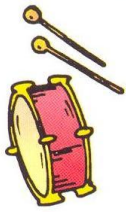
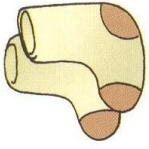
Игровые действия: выкладывание двоянных карточек в соответствии с требуемым предыдущим изображением ритмическим рисунком, отхлопывание ритмического рисунка.



ХОД ИГРЫ

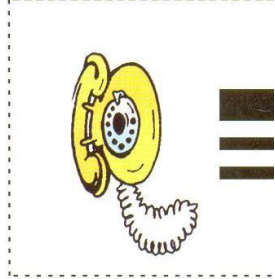
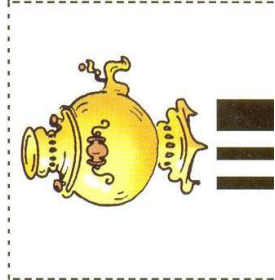
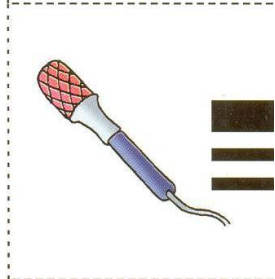
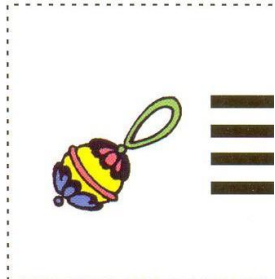
Взрослый раздает карточки поровну всем играющим. Начинает игру ребенок, у которого обнаружится парная карточка с ритмическим рисунком (■ ■ ■ ■). Он выкладывает ее на стол и отхлопывает ритмический рисунок. Тот из играющих, у кого есть карточка с изображением предмета, в названии которого прослеживается данный ритмический рисунок, выкладывает ее на стол, продолжая цепочку, и отхлопывает ритмический рисунок, который прослеживается в названии другого предмета на его карточке. Следующей выкладывается карточка с отхлопанным ритмическим рисунком и отхлопывается другой ритмический рисунок, графически изображенный на этой же карточке, и т.д. Остальные игроки поочередно находят среди своих карточек те, с помощью которых можно продолжить игру. Выкладывая свою карточку, они должны отхлопать ритм для следующего играющего.



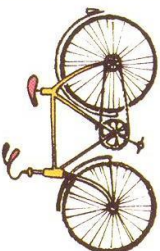

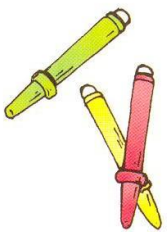
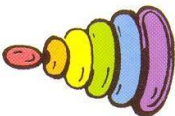




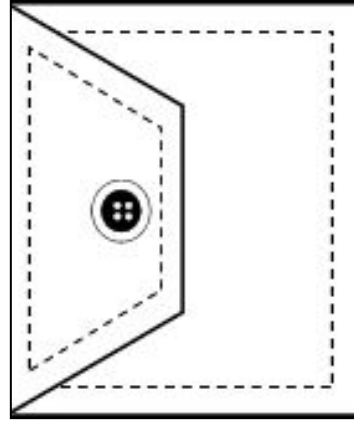
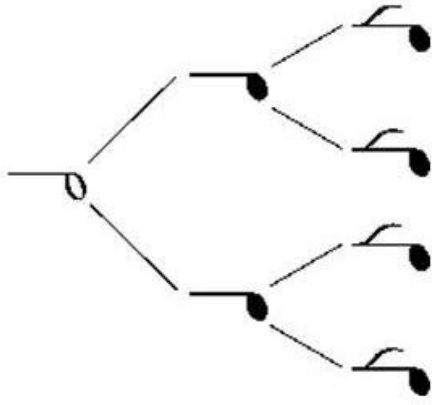
		
		



	☰	
	☷	

	☰
	☷
	☷
	☷

ПИРАМИДКА
СООТНОШЕНИЙ
ДЛИТЕЛЬНОСТЕЙ.



Проговорите картинку словами и
ритмическими слогами.

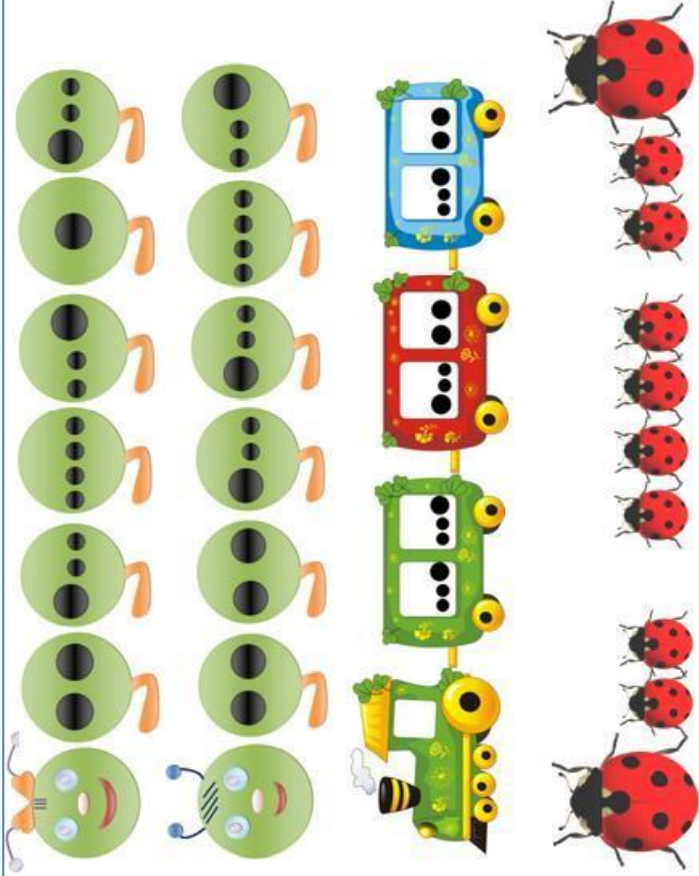
ТА-ТИ-ТИ

ТА-ТА

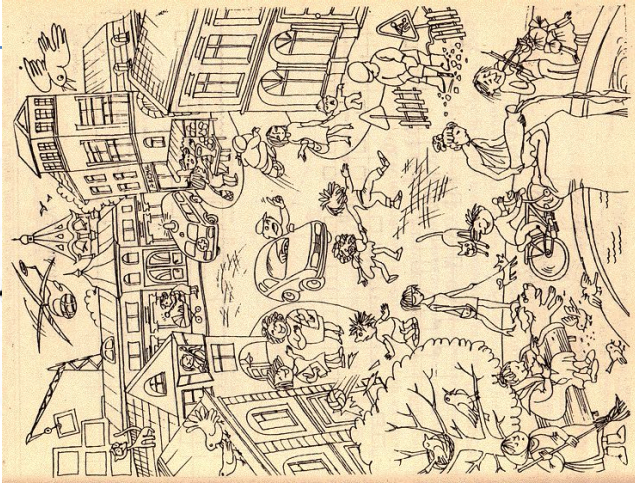
ТИ-ТИ-ТИ-ТИ

ТИ-ТИ-ТА

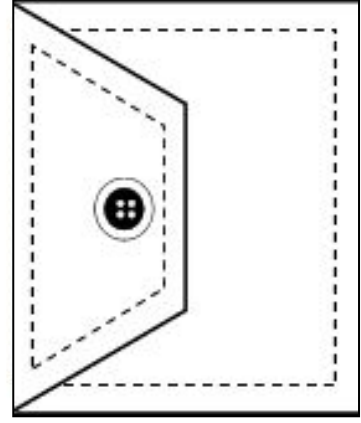
Ритмические целочки.



Изобрази
ГОЛОСОМ ЗВУКИ
на картине.



инструменты.



Лэпбук подготовила
музыкальный
руководитель МДОУ
«Детский сад
комбинированного вида
№7 «Огонёк» г.Котласа
Архангельской области
Копытова Татьяна
Александровна
<http://vasar321.jimdo.com/>