**«Что делают в юрте?»** - интерактивная музыкально-дидактическая игра.

**Цель:** Учить различать жанры музыкальных произведений (кюй, песня, танец, марш, совершенствовать музыкальную память через узнавание мелодий по отдельным фрагментам, воспитывать интерес к прослушиванию лучших образцов казахской музыки.

**Возраст:** 5 лет.

**Оборудование:** мультимедийная доска или компьютер.

**Правила игры:** Ребенку предлагается побывать в музыкальной юрте и познакомиться с музыкальными жанрами (кюй, колыбельная песня, марш, танец вальс). Далее игрок слушает музыкальный отрывок, определяет, к какому жанру он относится и находит соответствующее изображение.

Если выбор сделан правильно, то картинка перемещается в юрту.

Если выбор сделан неправильно, то картинка исчезает с игрового поля.

**Методические рекомендации к проведению игры.**

Мультимедийный образовательный ресурс «Что делают в юрте?» представляет собой интерактивную музыкально-дидактическую игру для детей 5 лет, которая носит обучающий характер. Цель и содержание игры соответствуют требованиям Типовой учебной программы дошкольного воспитания и обучения. Представленную игру можно использовать в организованной музыкальной деятельности, во время самостоятельной деятельности детей. Так же ее можно рекомендовать родителям к использованию в домашних условиях для организации развивающего досуга ребенка. Процесс управления игрой доступен детям рекомендованного возраста.

**Работа с образовательным ресурсом:**

Слайд 1. Название игры. Необходимо нажать стрелку «Начать игру».

Слайд 2. Хозяйка Музыкальной юрты приглашает ребенка к себе в гости, чтобы познакомиться с музыкальными жанрами (кюй, колыбельная песня, марш, танец вальс). Для перехода на следующий слайд используется стрелка «Вперед» (до последнего слайда).

Слайды 3, 4, 5, 6. Хозяйка Музыкальной юрты рассказывает об особенностях каждого музыкального жанра и предлагает послушать в качестве образца музыкальный отрывок.

Слайды 7, 8, 9, 10. Игроку предлагается послушать музыкальный отрывок, определить музыкальный жанр и выбрать соответствующее изображение. Если выбор сделан правильно, то картинка перемещается в юрту.

Если выбор сделан неправильно, то картинка исчезает с игрового поля.

Слайд 11. Хозяйка юрты хвалит игрока и приглашает на следующую встречу.