

***МУЗЫКАЛЬНО-
ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ***

БОЛЬШИЕ И МАЛЕНЬКИЕ

Программное содержание: Учить детей различать короткие и длинные звуки, уметь прохлопать ритм.

Ход игры: Педагог предлагает детям послушать, кто идет по дорожке и повторить, как звучат шаги своими хлопками. Когда дети научатся различать короткие и длинные хлопки, педагог предлагает на слух определить «большие и маленькие» ножки, выполняя хлопки за ширмой или за спиной.

- Большие ноги шли по дороге:(долгие хлопки)

Топ, топ, топ, топ!

Маленькие ножки бежали по дорожке: (короткие хлопки)

Топ, топ, топ, топ, топ, топ, топ, топ!

Программное содержание: По слуховому восприятию учить детей различать короткие и длинные звуки, развивая тем самым ритмическую память, умение соотносить свои действия с музыкой – способность прохлопать ритмический рисунок мелодии руками, развивать музыкально – ритмическое восприятие.

Игровые правила: Слушать звуки разной длительности, не мешать другим.

Игровые действия: Отгадывать длительность звуков, прохлопывать их соответственно.

Игровая цель: Угадать первым.

ВЕРТУШКА

Программное содержание: Развивать у детей представления об изобразительных возможностях музыки.

Ход игры: Педагог предлагает детям посмотреть музыкальную вертушку, по - вращать ее, заглянуть в окошечко на вертушке и исполнить знакомую песню, соответствующую появившемуся в окошечке вертушки изображению; ребенок должен объяснить, почему он выбрал именно эту песню, какие еще песни можно соотнести с данным изображением, определить характер музыки.

Программное содержание: Развивать музыкальную память, представление детей об изобразительных возможностях музыки, через умение по зрительному и слуховому восприятию соотносить музыкальные и художественные образы. Развивать воображение, умение представить картины реальной действительности, переданные с помощью музыки.

Игровые правила: Отвечать индивидуально, а петь хором.

Игровые действия: Вращать вертушку, угадывать знакомые мелодии.

Игровая цель: Вспомнить как можно больше песен.

ВЫЛОЖИ МЕЛОДИЮ.

Программное содержание: Развивать ритмический слух, упражнять детей в определении ритмического рисунка мелодии.

Ход игры: Педагог исполняет знакомые детям песни с разным ритмическим рисунком, предлагает детям его прохлопать. Затем он показывает детям как можно условно изобразить ритмический рисунок с использованием квадратов, обозначающих долгие звуки.

В ходе игры педагог исполняет знакомые детям песни и предлагает им выложить их ритмический рисунок. И наоборот просит детей вспомнить песню по предложенному педагогом условному изображению ритмического рисунка мелодии.

Программное содержание: Развивать ритмическую и ассоциативную память. По слуховому восприятию учить детей различать длительность звуков: короткие и долгие, уметь передавать ритмический рисунок с помощью ассоциативных элементов: квадраты и прямоугольники, соотносить таким образом мелодию с графическим изображением.

Игровые правила: Слушать знакомые мелодии, не мешать и не подсказывать другим.

Игровые действия: Отгадывать песни, прохлопывать их ритмический рисунок, выкладывать его графическое изображение и наоборот.

Игровая цель: Первым выложить рисунок мелодии.

ДО, РЕ, МИ

Программное содержание: Учить детей различать образный характер музыки, соотносить художественный образ с музыкальным образом, отражающим явления действительности.

Ход игры: Педагог исполняет песню и предлагает ребенку выбрать картинку, соответствующую ей по содержанию художественного образа, при этом ребенок должен пояснить, почему он выбрал именно эту картинку, что на ней изображено и о чем говорится в песне. В другой раз педагог предлагает детям картинку и просит их исполнить знакомую им песню, соответствующую изображению на картинке.

Программное содержание: Развивать зрительное и слуховое восприятие, учить детей различать характер музыки по образу, соотносить художественный образ с музыкальным образом, отражающим явления действительности, развивая при этом музыкально-аналитическую деятельность.

Игровые правила: Отвечать индивидуально, а петь хором.

Игровые действия: Выбирать соответствующее изображение, накрывать фишкой.

Игровая цель: Вспомнить как можно больше песен.

ЗАЙЦЫ.

Программное содержание: Упражнять детей в восприятии и различении характера музыки: веселого, плясового и спокойного, колыбельного.

Ход игры: Педагог рассказывает малышам о том, что в одном доме жили-были зайцы. Они были очень веселыми и любили плясать (показывает картинку «Зайцы пляшут»). А когда они уставали, то ложились спать, а мама пела им колыбельную песню (картинка «Зайцы спят»). Далее педагог предлагает детям угадать по картинке, что делают зайцы? И изобразить это своими действиями (дети «спят», дети пляшут), под музыку соответствующего характера.

Программное содержание: Развивать слуховое восприятие, элементарное музыкально-аналитическое мышление – умение слушать и сравнивать музыку различного характера (веселую, плясовую и спокойную, колыбельную). Развивать музыкальную память, представление о различном характере музыки.

Игровые правила: Прослушать до конца мелодию, не мешать отвечать другим.

Игровые действия: Отгадывание характера музыки, выбор соответствующего ему изображения или показ соответствующих действий.

Игровая цель: Первым показать, что делают зайцы.

КОГО ВСТРЕТИЛ КОЛОБОК?

Программное содержание: Развивать у детей представление о регистрах (высоком, среднем, низком).

Ход игры: Педагог предлагает детям вспомнить сказку «Колобок» и ее персонажей (волк, лиса, заяц, медведь), при этом он исполняет соответствующие мелодии, например: «У медведя во бору» в нижнем регистре, «Зайка» в высоком регистре и т.д. Когда дети усвоят звучание какого регистра соответствует художественному образу каждого животного, им предлагается поиграть и определить на слух, какой персонаж изображен в музыке и выбрать соответствующую картинку

Программное содержание: Развивать музыкальную память, учить детей узнавать знакомые мелодии изобразительного характера, исполненные в разных регистрах: высоком, низком, среднем, формируя при этом звуковысотное восприятие музыки и умение соотносить музыкальный образ с художественным по слуховому и зрительному восприятию.

Игровые правила: Прослушать мелодию до конца, не мешать отвечать другим, выбрать соответствующую карточку.

Игровые действия: Загадывание и отгадывание музыкального фрагмента, выбор соответствующего изображения, можно самостоятельно исполнить мелодию в заданном регистре.

Игровая цель: Угадать первым.

КТО В ДОМИКЕ ЖИВЕТ?

Программное содержание: Учить детей различать высокие и низкие звуки, узнавать знакомые мелодии.

Ход игры: Педагог знакомит детей со звучанием одной и той же мелодии в разных регистрах (в низком регистре и в высоком), например, «Кошка» Александрова. Когда дети научатся различать высокие и низкие звуки, передающие соответственно образы детеныша и матери, им предлагается поиграть. При этом педагог говорит, что в большом доме на первом этаже живут мамы, на втором (с маленькими окошками) – их детки. Однажды все пошли погулять в лес, а когда вернулись, то перепутали, кто где живет. Поможем всем найти свои комнаты. После этого педагог проигрывает мелодию «Медведь» Левкодимова в разных регистрах и просит детей угадать, кто это: медведица или медвежонок. Если ответ правильный, в окошко вставляется соответствующее изображение, и т.д.

Программное содержание: Развивать музыкальную память, учить детей узнавать знакомые мелодии изобразительного характера, по слуховому и зрительному восприятию соотносить музыкальный и художественный образы. Развивать звуковысотное восприятие музыки – умение различать высокие и низкие звуки.

Игровые правила: Прослушать музыкальный фрагмент, не подсказывать другим.

Игровые действия: Отгадывать мелодию, выбирать соответствующее ей изображение.

ЛЕСЕНКА.

Программное содержание: Различать постепенное движение мелодии вверх и вниз, отмечая его положением руки.

Ход игры: Педагог исполняет попевку «Лесенка» Е.Тиличевой. При повторном исполнении предлагает детям поиграть: показать рукой, куда движется девочка (кукла и т.д.) – вверх по лесенке или вниз. Затем педагог исполняет попевку, при этом он не допевает последнее слово сначала в первой, а потом во второй части попевки, и предлагает детям самим закончить ее.

Для средних, старших и подготовительных групп используется лесенка из 5 ступенек, для последних возможно из 7. Для младших – из 3.

Для 7 ступенек: Для 5 ступенек: Для 3 ступенек:

-До, ре, ми, фа, Вот иду я вверх, Вверх иду,
соль, ля, си спускаюсь вниз. Вниз иду.

(на трезвучии).

Программное содержание: Развивать музыкальную память и музыкально-аналитическое мышление – умение различать поступенное движение мелодии вверх и вниз. Учить детей соотносить свои действия с музыкой (движения руки) по слуховому восприятию.

Развивать музыкальный слух – умение отличать напевное звучание мелодии от отрывистого.

Развивать представление об изобразительных возможностях музыки.

Ход игры: Педагог предлагает детям послушать как по музыкальной лесенке поднимается маленький мальчик и старая бабушка, или большой медведь и маленький зайка и сравнить музыкальные фрагменты.

Игровые правила: Внимательно слушать, не мешать другим.

Игровые действия: Показ рукой.

Игровая цель: Самостоятельно закончить музыкальную фразу.

МОРЕ.

Программное содержание: Развивать у детей представление об изобразительных возможностях музыки, ее способности отражать явления окружающей природы.

Ход игры: Педагог исполняет пьесу «Море» Н.Римского-Корсакова, дети делятся своими впечатлениями о характере музыки. Педагог обращает внимание на то, что композитор нарисовал яркую картину моря, показывая самые разные его состояния: оно то взволнованное, то бушующее, то успокаивающееся. Один ребенок с помощью карточек показывает изменение характера музыки на протяжении всей пьесы.

Программное содержание: Закреплять умение различать динамические оттенки в музыке: тихо(p), громко (), не слишком громко (), очень громко () и т.д. Через умение соотносить музыкальный и художественный образы, развивать воображение, умение представить картины реальной действительности, переданные с помощью средств музыкальной выразительности.

Игровые правила: Прослушать музыкальный фрагмент, не подсказывать другим.

Игровые действия: Отгадывать мелодию, выбирать соответствующее ей изображение.

Игровая цель: Угадать первым.

МУЗЫКАЛЬНАЯ КАРУСЕЛЬ

Программное содержание: Учить детей различать изменение темпа в музыке.

Ход игры: Педагог исполняет песню «Карусели», спрашивает детей, как они двигались, всегда ли одинаково? Предлагает детям изобразить изменение темпа в музыке своими действиями и ответить на вопросы: когда музыка играла быстро, когда медленно и т.д.

- Еле, еле, еле-еле (дети начинают движение)

Завертелись карусели.

А потом, потом, потом (бегут)

Все бегом, бегом, бегом.

Тише, тише, не спешите! (замедляют ход)

Карусель остановите! (останавливаются).

Программное содержание: Развивать музыкальную память через темповый слух. Учить детей по слуховому восприятию различать изменение темпа в музыке и соотносить это со своими действиями, движениями.

Игровые правила: Внимательно слушать мелодию, не мешать другим.

Игровые действия: Движения в хороводе с изменением темпа.

Игровая цель: Принять участие в хороводе.

МУЗЫКАЛЬНОЕ ЛОТО.

Программное содержание: Учить детей различать форму музыкального произведения (запев и припев в песне), передавать структуру песни, состоящую из повторяющихся элементов в виде условного изображения.

Ход игры: Педагог исполняет песню и предлагает одному ребенку выложить ее условное изображение из разноцветных кругов (запев песни) и однотонных квадратов (припев). Остальные дети проверяют, правильно ли выполнено задание. В другой раз педагог сам выкладывает условное изображение песни из кругов и квадратов и просит детей исполнить песни, соответствующие изображению.

Программное содержание: Развивать музыкально-аналитическую деятельность детей – умение по слуховому восприятию через сравнение, сопоставление различать форму музыкального произведения (запев, припев), развивать ассоциативное мышление – умение передавать форму музыкального произведения с помощью различных графических изображений.

Игровые правила: Прослушать мелодию до конца, не подсказывать друг другу.

Игровые действия: Угадывание мелодии и выкладывание ее условного изображения из кругов и квадратов и наоборот.

Игровая цель: Первым угадать и выложить мелодию.

НАЙДИ И ПОКАЖИ.

Программное содержание: Упражнять детей в различии звуков по высоте (ре – ля).

Ход игры: Педагог знакомит детей с высокими и низкими звуками, используя знакомые детям звукоподражания, обращает внимание на то, что мамы поют низкими голосами, а детки высокими, тонкими; для этого он рассказывает детям о том, что в одном дворе жили утка с утятами (показывает картинки), гусь с гусятами, курица с цыплятами, а на дереве птица с птенчиками и т.д. Однажды, подул сильный ветер, пошел дождь, и все спрятались. Мамы-птицы стали искать своих детей. Первой стала звать своих деток мама-утка:

Где мои утята, милые ребята? Кря-кря!

А утята ей отвечают:

Кря-кря, мы здесь!

Обрадовалась уточка, что нашла своих утят.

Вышла мама-курица и т.д.

Программное содержание: Через слуховое восприятие развивать звуковысотный слух у детей: умение слушать и различать высокие и низкие звуки. (ре-ля).

Игровые правила: Слушать музыкальный вопрос, отвечать на него противоположным по высоте звука напевом.

Игровые действия: Отгадывать, кого зовут, пропевать соответствующие звукоподражания.

Игровая цель: Помочь птицам найти своих птенчиков

НАЙДИ МАМУ

Программное содержание: Развивать звуковысотное восприятие у детей: учить различать звуки в пределах октавы (ре1 – ре2).

Ход игры: Педагог знакомит детей с высокими и низкими звуками, говорит, что у куклы Маши есть птички: курочка, утка и т. д., они поют низкими голосами. И есть птенчики: цыплята, утята и т.д., они поют высокими, тоненькими голосами.

Птенчики весь день играли во дворе и проголодались, и стали искать свою маму, чтобы она их покормила:

Пи, пи, пи! Это я! Где же мама моя? – запели цыплята тоненьким голоском.

А мама курочка им отвечает:

Все ко мне. Цыплятки, милые ребятки!

И все остальные птенчики стали звать своих мам. В ходе игры дети могут поочередно исполнять роль как птиц, так и птенчиков, используя при этом картинки с их изображением.

Программное содержание: Через слуховое восприятие развивать звуковысотный слух у детей: умение слушать и различать высокие и низкие звуки. (ре – ля).

Игровые правила: Слушать музыкальный вопрос, отвечать на него противоположным по высоте напевом.

Игровые действия: Пропевать звукоподражания за педагогом.

СОЛНЫШКО И ТУЧКА

Программное содержание: Развивать у детей представление о различном характере музыки (веселая, спокойная, грустная).

Ход игры: Детям раздают игровые полотна с изображением солнца, тучки и солнца за тучкой, которые соответствуют веселой, грустной и спокойной музыке. Педагог исполняет поочередно песни разного характера (плясовую, колыбельную, спокойную), и предлагает детям поиграть – накрыть фишкой изображение, соответствующее по настроению характеру музыки. В младшей группе предлагаются только контрастные по звучанию веселые и грустные мелодии.

Программное содержание: Развивать музыкальную память, представление детей о различном характере музыки (веселая, спокойная, грустная). Развивать слуховое восприятие, элементарное музыкально-аналитическое мышление – умение сравнивать, сопоставлять музыку различного характера.

Игровые правила: Прослушать мелодию до конца, не мешать другим.

Игровые действия: Отгадывание характера музыки, выбор соответствующего изображения.

Игровая цель: Угадать первым.

ТИХО - ГРОМКО

Программное содержание: Закреплять умение детей в различении динамических оттенков музыки: тихо (р), громко (), не слишком громко ().

Ход игры: Детям раздают игровые полотна с карточками одного цвета, но разной насыщенности тона, объясняя, что голубой цвет соответствует тихой музыке, темно-синий – громкой, синий – не слишком громкой. Далее педагог исполняет песню с чередованием динамических оттенков. Детям предлагается накрыть фишкой карточку, соответствующую по цвету динамическому оттенку музыки.

Программное содержание: Развивать музыкальную память по динамическому восприятию музыки, закреплять умение детей в различении оттенков музыки : тихо (р), громко (), не слишком громко ().

Программное содержание: Прослушивать мелодию, не мешать другим, не подсказывать.

Игровые действия: Отгадать силу звучания музыки, выбрать соответствующий цветовой тон.

Игровая цель: Угадать первым.

ТРИ ПОРОСЕНКА

Программное содержание: Учить детей различать по высоте звуки мажорного трезвучия (до-ля-фа).

Ход игры: Педагог предлагает детям вспомнить сказку «Три поросенка» и ее персонажей. Он говорит, что поросята теперь живут в одном домике и очень любят петь, только всех их зовут по-разному и поют они разными голосами. У Ниф-нифа самый высокий голос, у Нуф-нуфа самый низкий, а у Наф-нафа средний. Поросята спрятались в домике и покажутся только тогда, когда дети угадают кто из них поет таким голосом и повторяет его песенку. При выполнении этих условий детям показывают картинку с изображением поросенка.

Программное содержание : Развивать музыкальную память и звуковысотный слух, умение по слуховому восприятию различать высокие, низкие и средние звуки в пределах мажорного трезвучия: до-ля-фа.

Игровые правила: Прослушать напев, не мешать отвечать другим и не подсказывать.

Игровые действия: Отгадать высоту звука, показать ее положением руки или самостоятельно напеть.

Игровая цель: Угадать первым, чтобы увидеть изображение.

УЗНАЙ БУБЕНЧИК

Программное содержание: Упражнять детей в различении трех звуков разной высоты (звуки мажорного трезвучия) до-ля-фа.

Ход игры: После исполнения попевки «Бубенчики» Е. Тиличеевой педагог показывает детям карточки с изображением трех разных бубенчиков: верхний бубенчик желтого цвета – Динь, средний бубенчик зеленого цвета – Дан и нижний бубенчик красного цвета – Дон. После этого педагог предлагает детям спеть попевку и показать рукой, на какой высоте располагается каждый из бубенчиков. Когда дети достаточно хорошо освоили это, им показывают рукой и голосом, где он находится, т.е. какой это звук – высокий, средний или низкий.

Бубенчики висят,
Качаются, звенят.

Повторим мы их звон:

Динь-динь, дан-дан, дон-дон.

Программное содержание: Развивать музыкальную память и звуковысотный слух, умение по слуховому восприятию различать высокие, средние и низкие звуки в пределах мажорного трезвучия: до-ля-фа.

Игровые правила: Прослушать напев, не мешать отвечать другим и не подсказывать.

Игровые действия: Отгадать высоту звука, показать ее положением руки или самостоятельно напеть.

Игровая цель: Угадать первым, чтобы увидеть изображение.

УЗНАЙ ПО ГОЛОСУ.

Программное содержание: Учить детей воспринимать и различать на слух различные звукоподражания.

Ход игры: Педагог показывает детям картинки, на которых нарисованы животные: кошка, собачка, курочка, корова, петушок и т.д. и говорит о том, что все они говорят разными голосами. Например, кошка поет «Мяу», собачка – «Гав», курочка – «Ко-ко-ко» и т.д. Когда дети это усвоят, педагог предлагает им поиграть. Он говорит о том, что у куклы Маши много разных животных: и кошка, и собачка и т.д. Их всех пора кормить, но они разбежались. Послушайте, кого зовет Маша: -Ко-ко-ко!

Дети повторяют за педагогом повторяющиеся звукоподражания, называют животное и выбирают соответствующую картинку, пока не соберут все.

Программное содержание: Развивать элементарную музыкально-аналитическую деятельность детей – учить различать простейшие звукоподражания по слуховому восприятию и соотносить музыкальный образ с изображением на картинке.

Игровые правила: Сначала слушать звукоподражания, затем повторить их за педагогом.

Игровые действия: Выбирать картинки, соответствующие звукоподражаниям.

Игровая цель: Собрать все картинки.

УЗНАЙ, КАКОЙ ИНСТРУМЕНТ ЗВУЧИТ.

Программное содержание: Развивать у детей умение различать тембр звучания различных детских музыкальных инструментов.

Ход игры: Педагог рассказывает детям, что встречал веселых музыкантов, которые играли на разных музыкальных инструментах. А вот на каких инструментах они играли должны отгадать дети сами. Для этого педагог использует ширму и имеющиеся в музыкальном уголке детские музыкальные инструменты: бубен, погремушку, дудочку и т.д. Прослушав звучащий за ширмой инструмент, дети называют его и выбирают картинку с его изображением. В игре можно использовать песенку:

Музыкальных инструментов

Знаем мы, ребята, семь.

А какой сейчас сыграет

Отгадаем дружно все.

Программное содержание: Развивать музыкальную память через тембровый слух – учить детей различать по слуховому восприятию тембр звучания различных детских музыкальных инструментов.

Игровые правила: Слушать внимательно звучание инструментов, не мешать отвечать друг другу.

Игровые действия: Выбрать картинки с соответствующими инструментами.

Игровая цель: Первым собрать всех музыкантов.

ЧЬЯ МУЗЫКА ?

Программное содержание: Развивать у детей представление о национальном характере музыки.

Ход игры: Педагог знакомит детей с произведениями русского, узбекского, украинского фольклора, обращает внимание на отличительные особенности музыки разных народов, показывает при этом картинки, изображающие детей в национальных костюмах. Когда дети уже достаточно хорошо знакомы с народной музыкой, детям предлагают выбрать картинки, соответствующие по рациональным особенностям исполненной педагогом песне. И наоборот, педагог показывает детям картинку и просит исполнить песню того народа, национальный костюм которого изображен на картинке.

Программное содержание: Развивать музыкально-аналитическое мышление: умение по слуховому восприятию сравнивать и сопоставлять произведения с различными музыкальными оттенками, придающими музыке определенный национальный характер, национальные особенности. Закреплять умение сопоставлять слуховой образ со зрительным (детали национального костюма).

Игровые правила: Прослушать фольклорный напев до конца, не мешать отвечать другим.

Игровые действия: Отгадывать национальную принадлежность мелодии, выбрать соответствующее изображение.

Игровая цель: Угадать первым.

ТРИ ЦВЕТКА.

Дидактическая игра на определение характера музыки.

Игровой материал

Демонстрационный : три цветка из картона (в середине цветка нарисовано «лицо»-

Спящее, плачущее или весёлое), изображающих три типа характера музыки:

1. Добрая, ласковая, убаюкивающая (колыбельная)
2. Грустная, жалобная.
3. Весёлая, радостная, плясовая, задорная.

Можно изготовить не цветы, а три солнышка, три тучки и т.д.

Раздаточный: у каждого ребёнка- один цветок, отражающий характер музыки.

ХОД ИГРЫ

1 вариант. Музыкальный руководитель исполняет произведение.

Вызванный ребёнок берёт цветок, соответствующий характеру музыки, и показывает его. Все дети активно участвуют в определении характера музыки.

Если произведение известно детям, то вызванный ребёнок говорит его название и имя композитора.

СЛАДКИЙ КОЛПАЧОК.

Дидактическая игра на закрепление пройденного материала.

Игровой материал

Демонстрационный: колпачки разных цветов по количеству музыкальных номеров и ещё один- для конфет, карточки с заданием (спеть знакомую песню, исполнить танец, хоровод) на карточках- рисунки по сюжету произведения или текст, который читает взрослый. Конфеты на каждого ребёнка.

ХОД ИГРЫ

Дети сидят полукругом. По всему залу расставлены колпачки. Приходит грустный Петрушка. Он приготовил детям сладкое угощение, положил под колпачок. А под какой- забыл. Надо этот колпачок обязательно найти! Музыкальный руководитель предлагает Петрушке подойти к любому колпачку (кроме того, где лежит сюрприз), и дети выполняют задание, найденное под ним. Под последним колпачком- угощение. Колпачок с угощениями может находиться не только в поле зрения детей, но и быть где-то спрятан.

ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ.

Дидактическая игра, на определение характера музыки.

Демонстрационный материал: мягкие небольшие игрушки (заяц, птичка, собачка, лошадка, кошка, цыплята и др.). Небольшой кукольный столик со стульчиками, чайная посуда, маленькие яркие коробочки- подарки для Зайчика

.ХОД ИГРЫМуз. Рук.: Посмотрите, ребята, какой сегодня Зайчик необыкновенный, даже праздничный бантик повязал. (Зайчик хлопчет по хозяйству.

Ставя на стол игрушечную посуду. Я догадалась, у Зайчика сегодня день рождения, и он пригласил гостей. Вот уже кто-то идёт! Я вам сыграю музыку, а вы догадайтесь. Кто же первый идёт?

Муз. Руководитель исполняет произведение, дети высказывают своё мнение о характере музыки, узнают музыкальный образ.

После этого появляется игрушка- «гость» с подарком и дарит его зайчику. Затем игрушку сажают к столу. Таким образом, последовательно исполняются все произведения. В конце игры муз. Руководитель спрашивает детей. Что подарят зайчику дети. Это может быть песенка или танец, знакомые детям.

ВЕСЁЛАЯ ГИМНАСТИКА.

Развитие чувства ритма

Дети сидят на стульчиках и чётко произносят текст с ритмичным движением рук и ног.

1. Птица: кар. Кар, кар!

Ветер: хлоп, хлоп, хлоп! (дети ритмично хлопают в ладоши)

Дождик кап, кап. Кап1 (хлопают ладонями по коленям)

Ноги шлёп, шлёп, шлёп! (топают попеременно ногами)

2. Дети: ха, ха, ха! (вытягивают руки вперёд, ладонями вверх)

Мама: ах, ах, ах! (качают головой, держась за неё руками)

Дождик кап, кап, кап, (хлопают ладонями по коленям)

Туча: бах. Бах, бах! (топают ногами)

СОРОКОНОЖКА.

Дети выстраиваются в колонну. Кладут руки друг другу на плечи, изображая сороконожку.

Учатся чётко проговаривать текст, в ритме стихотворения выполнять движения.

Выполняется без музыки.

1.Шла сороконожка

По сухой дорожке (дети идут ритмичным шагом, слегка пружиня)

2.Вдруг закапал дождик: кап!

-Ой промокнут сорок лап! (Дети останавливаются, слегка приседают)

3.Насморк мне не нужен

Обойду я лужи! (идут высоко поднимая колени, будто шагая через лужи)

4.грязи в дом не принесу

Каждой лапкой потрясу (останавливаются. Трясут одной ногой)

5.И потопаю потом

Ой, какой от лапок гром! (дети топают ногами)

***Игры для развития
чувства ритма.***

(Старший дошкольный возраст)

ПРОГУЛКА.

Игровой материал

Музыкальные молоточки по числу играющих, фланелеграф и карточки, изображающие короткие и длинные звуки.

Ход игры

Дети рассаживаются полукругом. «Сейчас, дети, пойдём с вами на прогулку, но она необычная, мы будем гулять в группе, а помогать нам будут музыкальные молоточки. Вот мы с вами спускаемся по лестнице», - педагог медленно ударяет молоточком по ладони. Дети повторяют такой же ритмический рисунок. «А теперь мы вышли на улицу,- продолжает воспитатель, - светит солнышко, все обрадовались и побежали. Вот так!» - частыми ударами передаёт бег, Дети повторяют. «Таня взяла мяч и стала медленно ударять им о землю», - воспитатель вновь медленно ударяет молоточком. Дети повторяют. «Остальные дети стали быстро прыгать». Скок, скок,- быстро ударяет молоточком. Дети повторяют. «Но вдруг на небе появилась туча, закрыла солнышко, и пошёл дождь. Сначала это были маленькие редкие капли, а потом начался сильный ливень», - воспитатель постепенно ускоряет ритм ударов молоточком. Дети повторяют.

«Испугались ребята и побежали в детский сад», - быстро и ритмично ударяет молоточком.

Кроме этого, дети должны передать ритмический рисунок – выложить на фланелеграфе карточки. Широкие карточки соответствуют редким ударам, узкие – частым. Например: «Таня взяла мяч, - говорит воспитатель, - и стала медленно ударять им о землю». Ребёнок медленно стучит музыкальным молоточком о ладошку и выкладывает широкие карточки.

«Пошёл частый, сильный дождь», продолжает воспитатель. Ребёнок быстро стучит молоточком и выкладывает узкие карточки.

УЧИТЕСЬ ТАНЦЕВАТЬ.

Игровой материал: Большая матрёшка и маленькие (по числу играющих).

Ход игры: Дети сидят вокруг стола. У воспитателя большая матрёшка, у детей маленькие. «Большая матрёшка учит танцевать маленьких», - говорит воспитатель и отстукивает своей матрёшкой по столу несложный ритмический рисунок. Все дети одновременно повторяют этот ритм своими матрёшками.

При повторении игры ведущим может стать ребёнок, правильно выполнивший задание.

ВЫПОЛНИ ЗАДАНИЕ.

Игровой материал: Фланелеграф, карточки с изображением коротких и длинных звуков, детские музыкальные инструменты (металлофон, арфа, баян, триола).

Ход игры: Воспитатель-ведущий проигрывает на одном из инструментов ритмический рисунок. Ребёнок должен выложить его карточками на фланелеграфе.

ИГРА ДЛЯ РАЗВИТИЯ ТЕМБРОВОГО СЛУХА

МУЗЫКАЛЬНЫЕ ЗАГАДКИ.

Игровой материал:Металлофон, треугольник, бубенчики, бубен, арфа, цимбалы.

Ход игры:Дети сидят полукругом перед ширмой, за которой на столе находятся музыкальные инструменты и игрушки. Ребёнок-ведущий проигрывает мелодию или ритмический рисунок на каком-либо инструменте. Дети отгадывают. За правильный ответ ребёнок получает фишку. Выигрывает тот, у кого окажется большее число фишек.

ИГРА ДЛЯ РАЗВИТИЯ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА

МУЗЫКАЛЬНАЯ ШКАТУЛКА.

Игровой материал: Красочно оформленная шкатулка, карточки с рисунками, иллюстрирующими содержание знакомых песен (на обороте картинки для контроля указывается название песни и композитор).

Ход игры: В шкатулке помещаются 5-6 карточек. Дети по очереди вынимают карточки и передают их ведущему, называя музыкальное произведение и композитора. Песни исполняются без музыкального сопровождения всей группой детей или индивидуально.

В дальнейшем игра проводится как концерт.

ИГРА ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПАМЯТИ И СЛУХА

НАШИ ПЕСНИ.

Игровой материал: Карточки-картинки (по числу играющих), иллюстрирующие содержание знакомых детям песен, металлофон, фишки.

Ход игры: Детям раздают по 2-3 карточки. Исполняется мелодия песни на металлофоне или в грамзаписи. Дети узнают песню и закрывают фишками нужную карточку. Выигрывает тот, кто правильно закроет все карточки.

ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ДИАТОНИЧЕСКОГО СЛУХА

ГРОМКО - ТИХО ЗАПОЁМ.

Игровой материал: Любая игрушка.

Ход игры: Дети выбирают водящего. Он уходит из комнаты. Все договариваются, куда спрятать игрушку. Водящий должен найти её, руководствуясь громкостью звучания песни, которую поют все дети: звучание усиливается по мере приближения к месту, где находится игрушка, или ослабевает по мере удаления от неё. Если ребёнок успешно справился с заданием, при повторении игры он имеет право спрятать игрушку.

НАЙДИ ЩЕНКА.

Игровой материал: Игровое поле, щенок, 2-3 небольших бочонка, молоточек.

Ход игры: Дети рассматривают фигурки на игровом поле, затем выбирают водящего, он выходит за дверь или отворачивается от остальных играющих. Дети договариваются, в какую из бочек они спрячут щенка, и зовут водящего:

«Вот щенок наш убежал, спрятался за бочку,
Во дворе их много так, не найти его никак.
Ну-ка, Саша, поспеши и щенка нам отыщи,
Мы не будем помогать, будем песню запевать».

Все поют любую знакомую песню. Водящий берёт молоточек и водит им по дорожкам от бочонка к бочонку, Если молоточек находится далеко от того бочонка, в котором спрятан щенок, то дети поют тихо, если близко – громко.

ИГРА «ПОЛЕ ЧУДЕС»

Программное содержание: Продолжать закреплять знания детей о музыке, композиторах и их произведениях в игровой форме.

Подготовка детей: На занятиях и вечерах слушания музыки «Музыкальная гостиная» познакомились с композиторами - классиками, их творчеством.

Учились определять жанр музыкального произведения, подбирать цвет, передавать музыкальные образы через движения, сочинять песенки разного характера, познакомились с некоторыми музыкальными инструментами симфонического, народного оркестра, учились выделять солирующие инструменты в оркестре.

Ход игры

Ведущая: Дети, сегодня у нас в гостях игра «Поле чудес» Тема нашей игры «Музыка». Вспомним правила игры:

1. Нельзя подсказывать друг другу.
2. В отборочном туре и в игре со зрителями поднять руку, если знаешь ответ.
3. Если не ответил на вопрос или ответил неправильно, ход переходит к другому игроку.
4. Подсчитывать очки (звездочки) будете сами, а наше жюри ваши очки запишет.
5. Если стрелка укажет на сектор с буквой «П» играющий должен выбрать приз или играть дальше, отказавшись от приза.

6. Если стрелка укажет на сектор с буквой «Б», все очки, которые вы набрали, сгорают, ход переходит к следующему участнику.

7. Ход переходит к другому и в том случае, если стрелка остановится на цифре «0».

8. Если играющий ответит правильно на три вопроса, то получает приз.

9. Все участники игры поощряются призами.

10. Крутим барабан только один раз.

Игра проходит в три тура и финальная игра.

Ведущая: Для участия в игре нам необходимо выбрать 9 человек. Для этого мы сейчас проведем отборочный тур. Я буду задавать вопросы, а кто знает ответ, должен поднять руку и ждать, когда его спросят. За правильный ответ, я дам нотку (из картона). Вы ее должны хранить. Все понятно?

(Дети отвечают)

Ведущая: Начинаем игру.

Вопросы к отборочному туру.

1. Кто сочиняет музыку?

2. Каких композиторов вы знаете?

3. Назовите русские инструменты симфонического оркестра.

4. Когда музыкальное произведение исполняется одновременно несколькими музыкальными инструментами. Как это называется?

5. Кто руководит оркестром?

Воспитатель раздает нотки за правильный ответ.

Ведущая: А теперь покажите, сколько у вас ноток.

(Дети считают, жюри называет тех, кто будет участниками игры. Они садятся впереди зрителей.)

1 тур. Тема «Слушание».

1. Узнать пьесу П. Чайковского «Болельщик».
2. Назвать композитора пьесы «Кавалерийская», (исполняется фрагмент пьесы).
3. Определить жанр музыкального произведения по фрагменту. («Марш» С. Прокофьева).
4. Определить танец. Вальс, полька, народная пляска. (Исполняется фрагмент пьесы «Вальс» Д. Шостаковича).

Ведущая: Наше уважаемое жюри назовет победителя, и он объявит музыкальную паузу.

Дети выполняют «Упражнение с лентами» муз. Д. Шостаковича.

2 тур. Тема «Ритмика».

1. Прохлопать ритм попевки «Андрей - воробей».
2. Подбери атрибут к прослушанному (фрагмент) произведению и исполни танец. («Вальс» Н. Леви.)
3. Под музыку Д. Кабалевского передай движениями образы веселого клоуна и грустного.
4. Музыкально-дидактическая игра «Научи матрешку плясать».

Победитель этого тура объявляет музыкальную паузу.

Дети исполняют танец «Полька» муз. С. Рахманинова.

3 тур. Тема «Музыкальные инструменты».

1. Какой музыкальный инструмент исполняет мелодию пьесы П. Чайковского «Неаполитанская песенка» (фонограмма).

2. Узнай инструмент по внешнему виду. (Арфа.)

3. Какой оркестр (симфонический или оркестр русских народных инструментов) исполняет пьесу «Светит месяц».

4. Сыграй на металлофоне знакомую песенку.

Победитель этого тура объявляет музыкальную паузу.

Дети исполняют «Танец кукол» муз. Госсекка.

Ведущая: А сейчас начинаем финальную игру. В ней будут играть победители первых трех туров.

Выходите к барабану.

Финальная игра.

1. Музыкально-дидактическая игра. «Бабочки на лугу». Определить музыкальную форму пьесы М. Глинки «Детская полька».

2. Выложить на фланелеграфе направление мелодии (фрагмент) песенки «Горошина».

3. Придумай песенку на слова «Улетают птицы вдаль, расставаться с ними жаль».

4. Подбери цвет к фрагменту пьесы Римского-Корсакова «Море».

Жюри объявляет победителя, ему называют количество набранных очков и вручают большой приз.

ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК

Игровой материал

Небольшой мешочек, красиво оформленный аппликацией. В нем игрушки: мишка, заяц, птичка, кошка, петушок. Можно использовать персонажи из кукольного театра.

Ход игры

Участствует вся группа. «Дети, — говорит воспитатель, — к нам на занятие пришли гости. Но где же они спрятались? Может быть, здесь? *(Показывает мешочек.)* Сейчас мы послушаем музыку и узнаем, кто там».

Музыкальный руководитель проигрывает мелодии знакомых детям произведений: «Петушок» — русская народная мелодия, «Серенькая кошечка» **В. Витлина**, «Воробушки» **М. Красева**, «Медведь» **В. Ребикова** и др.

Дети узнают музыку, кто-либо из них достает из мешочка соответствующую игрушку и показывает всем.

ПОДУМАЙ И ОТГАДАЙ

Игровой материал

Карточки (по числу играющих), на которых изображены медведь, зайчик, птичка.

Ход игры

Детям раздают по одной карточке. На **фортепиано** или в грамзаписи звучит мелодия: «Зайчик» М. Старокадомского, «Медведь» В. Ребикова, «Воробушки» М. Красева.

Дети узнают мелодию и поднимают нужную карточку. Например, после песни «Медведь» В. Ребикова поднимают карточку с изображением медведя.

ПТИЦЫ И ПТЕНЧИКИ

Игровой материал

Лесенка из трех ступенек, металлофон, игрушки (3—4 большие птицы и 3—4 птенчика).

Ход игры

Участвует подгруппа детей. У каждого ребенка по одной игрушке. Воспитатель играет на металлофоне низкие и высокие звуки, например, до второй **октавы**. Дети, которые держат птенчиков, должны выйти и поставить игрушки на верхнюю ступеньку. Затем звучит до первой октавы, дети ставят больших птиц на нижнюю ступеньку.

КУРИЦА И ЦЫПЛЯТА

Игровой материал

Домик, кукла Маша, металлофон. Все раскладывается на столе. У детей в руках игрушечные птицы (курица и цыплята).

Ход игры

Дети рассаживаются вокруг стола. Воспитатель берет куклу и говорит: «В этом домике живет кукла Маша, у нее есть много кур и цыплят. Их пора кормить, но они разбежались. Маша, позови своих кур. Послушайте, ребята, кого зовет Маша», играет на **металлофоне** ре второй октавы. Дети с цыплятами в руках встают и ставят их перед Машей. Кукла кормит птиц. Воспитатель просит детей спеть тоненьким голосом, как цыплята, «пи-пи-пи». Затем кукла Маша зовет кур — воспитатель играет на металлофоне ре первой октавы. Дети ставят фигурки кур на стол перед Машей и поют на этом же звуке «ко-ко-ко».