

МЛАДШАЯ ГРУППА

«КАК БЕГАЮТ ЗВЕРЯТА»

Дидактическая задача: развивать у детей чувство ритма.

Игровая задача: выстукивать кулачками медленного, среднего и быстрого ритмического рисунка, соответственно образу животных.

Игровые правила: повторить за воспитателем ритм в различном темпе, связывая с образами животных (медведь, заяц, мышка)

МЛАДШАЯ ГРУППА

«БАРАБАНЩИКИ»

Дидактическая задача: учить различать динамические оттенки: громко, тихо.

Игровая задача: уметь правильно повторить за воспитателем динамические оттенки.

Игровые правила: внимательно слушать, чтобы не ошибиться.

Ход игры. Воспитатель играет на барабане простой ритмический рисунок сначала громко (ребенок повторяет), затем – тихо (ребенок повторяет).



МЛАДШАЯ ГРУППА

«ПЕСЕНКИ-РИТМЫ»

Дидактическая задача: развивать у детей чувство ритма.

Игровая задача: прохлопывать заданный текстом ритмический рисунок

Игровые правила: воспитатель проговаривает текст стихотворения, дети прохлопывают.

«Лошадка»

Вот лошадка - тонконожка (дети хлопают цок-цок-цок)

Скачет, скачет по дорожке... цок-цок-цок

Звонко цокают копытца ...цок-цок-цок

Приглашают прокатитьсяцок-цок-цок.

«Воробушки»

Стало солнце пригревать, выют пичуги гнездышки,

Любят песни распевать бойкие воробушки

Чик-чик, чик-чирик, чик, чик, чик.

«Неваляшки»

До чего же хороши неваляшки-малыши,

Низко наклоняются, звоном заливаются.

Дили-день, дили-день

Могут кланяться весь день,

Вам поклон и нам поклон

Дили-дон, дили-дон.



МЛАДШАЯ ГРУППА **«ВЕСЕЛЫЙ КУБИК»**

Дидактическая задача: развивать звуковысотный слух.

Игровая задача: уметь подражать звучанию голосов животных, используя возможности сил и тембра своего голоса.

Игровые правила: передать звучание голоса животного, чтобы быть понятым героем.

Ход игры. Педагог и дети стоят или сидят в кругу. Звучит любая веселая мелодия, и дети передают кубик друг другу. Педагог и дети произносят текст:

Кубик детям передай,

Кто пришел к нам угадай!

Ребенок, у которого оказался кубик, бросает его на пол в кругу. Педагог спрашивает, кто изображен на кубике. Дети отвечают. Если там нарисована кошка, педагог предлагает ребенку, который бросал кубик показать голосом, как кошечка здоровается («Мяу, мяу») и т.п. На гранях изображены: кошечка, собачка, петушок, поросенок, лошадка, уточка.



МЛАДШАЯ ГРУППА **«УГАДАЙ, НА ЧЕМ ИГРАЕТ ЗАЙЧИК»**

Дидактическая задача: формировать умение различать тембры различных музыкальных инструментов: погремушка, барабана, бубна, ложек, дудочки, колокольчика.

Игровая задача: запоминать звучание каждого инструмента.

Игровые правила: внимательно слушать какой инструмент играет и помочь герою отгадать.

Ход игры. К детям в гости приходит зайка с волшебной коробочкой с инструментами. Дети угадывают, на чем играет зайка.



МЛАДШАЯ ГРУППА **«КТО КАК ПОЕТ»**

Дидактическая задача: развивать тембровый слух и музыкальную память.

Игровая задача: уметь повторить звукоподражания за взрослым.

Игровые правила: слушать внимательно и запоминать как поет песенку каждый герой.

Ход игры. Воспитатель предлагает свой вариант песенки: куклы – ля-ля-ля, мамы – баю-бай, зайки – тра-та-та, медведя – бум-бум, воробей – чик-чирик и т.д.

МЛАДШАЯ ГРУППА

«КТО В ДОМИКЕ ЖИВЕТ»

Дидактическая задача: развивать у детей музыкальную память, развивать тембровый слух.

Игровая задача: связать героев сказок с определенным музыкальным инструментом.

Игровые правила: запоминают и угадывают, кто в домике живет по звучанию соответствующего инструмента.

Ход игры. Дети знакомятся с персонажами сказки, которые живут в музыкальном домике. У каждого персонажа есть любимый музыкальный инструмент (медведь – бубен, заяц – барабан, петушка – погремушка, птичка - колокольчик). Дети запоминают и угадывают, кто в домике живет по звучанию соответствующего инструмента.



МЛАДШАЯ ГРУППА

«КУКЛА ШАГАЕТ И БЕГАЕТ»

Дидактическая задача: развивать способность различать звуки по силе звучания.

Игровая задача: выполнять движения, соответствующие тексту.

Игровые правила: играть с куклами в соответствии с динамикой музыки.

Ход игры. Детям раздаются музыкальные инструменты, у воспитателя – кукла. Воспитатель:

Громко будем мы играть –

Кукла будет танцевать (дети играют, кукла танцует).

Тихо будем мы играть –

Ляжет кукла наша спать (выполняются движения по тексту).

Игра усложняется, если играть индивидуально.

ТВОРЧЕСКИЕ ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ БУБНА:

Воспитатель подходит к ребенку, дает ему бубен и просит назвать свое имя. Ребенок ударяет по бубну, передавая ритмический рисунок имени с одновременным его проговариванием (Ве-ра – два удара, На-та-ша – три удара и т. д.) При затруднении воспитатель помогает.



МЛАДШАЯ ГРУППА

«ТИХО-ГРОМКО»

Дидактическая задача: развивать способность различать звуки по силе звучания.

Игровая задача: соотносить тихие и громкие хлопки с текстом.

Игровые правила: внимательно слушать, чтобы не ошибиться.

Ход игры. Воспитатель проговаривает текст с соответствующим динамическим оттенком:

У ребят ручки хлопают,
Тихо-тихо ручки хлопают,
Громче хлопают,
Сами хлопают,
Вот так хлопают,
Ну и хлопают.



СРЕДНЯЯ ГРУППА

«ДЯТЕЛ», «ЭХО»

Дидактическая задача: развивать у детей чувство ритма.

Игровая задача: уметь различать (определять и воспроизводить) ритм.

Игровые правила: правильно повторять ритмический рисунок.

Ход игры. Воспитатель проговаривает текст с ритмическим выстукиванием:

Тук, тук, тук-тук-тук,
Мы в лесу слышали стук.
Тук, тук, тук-тук-тук,
Это дятел сел на сук.

Воспитатель задает ритмический рисунок, дети повторяют.



СРЕДНЯЯ ГРУППА

«К НАМ ГОСТИ ПРИШЛИ»

Дидактическая задача: Развитие ритмического слуха.

Игровая задача: уметь подбирать, нужные ритмы для разных персонажей.

Игровые правила: передавать ритм на инструментах, соответствующих персонажу

Ход игры. К детям приходят в гости разные игрушки: Медведь просит любого ребенка сыграть на бубне, а он станцует (ребенок должен играть медленно), Зайчик (прыгает под быстрые удары молоточком на металлофоне), Лошадка (скачет под четкие, ритмичные удары молоточка или ложек), Птичка (летит под звон колокольчика).



СРЕДНЯЯ ГРУППА

«КОГО ВСТРЕТИЛ КОЛОБОК»

Дидактическая задача: учить воспринимать и различать звучание высокого, среднего и низкого регистра.

Игровая задача: слышать звучание регистров, соответствующих персонажам.

Игровые правила: подобрать правильный ответ в пособии

Ход игры. Воспитатель предлагает отгадать музыкальные загадки. Мелодия звучит в разных регистрах.

«Заяц» - в высоком,

«Лиса» - в среднем,

«Медведь» - в низком

Дети угадывают и показывают на дидактическом пособии.



СРЕДНЯЯ ГРУППА

«РИТМИЧЕСКИЙ КУБИК»

Дидактическая задача: развивать звуковое внимание, ритмичность; закреплять слуховые представления о равномерной пульсации звуков. Закреплять навыки прямого счета.

Игровая задача: уметь использовать «звучащие» жесты – хлопки, щелчки, притопы и т.д. Закреплять навыки прямого счета, вызывать положительные эмоции от игры.

Игровые правила: количество хлопков или жестов должно совпадать с количеством цветочков на кубике.

Ход игры. Используется кубик, на гранях которого изображено разное количество предметов:

- | | |
|-----------------|---------------|
| 1 – 1 бабочка | 2 – 2 цветка |
| 3 – 3 клубнички | 4 – 4 листика |
| 5 – 5 шишек | 6 – 6 елочек |

Дети в кругу под веселую ритмичную музыку передают кубик по кругу, проговаривая:

Ты возьми веселый кубик,
Передай его друзьям,
Что покажет этот кубик –
Повтори за ним ты сам!

Ребенок бросает кубик в круг. Педагог предлагает ему или всем играющим сосчитать, сколько, например, цветочков изображено на выпавшей грани кубика. Затем дети столько же раз хлопают в ладоши и т.д. Сопровождать «звучащие» жесты нужно счетом вслух.



СРЕДНЯЯ ГРУППА

«ЛЕСЕНКА»

Дидактическая задача: развитие звуковысотного слуха.

Игровая задача: различать движение мелодии вверх и вниз

Игровые правила: внимательно слушать и наблюдать, чтобы правильно определить движение мелодии.

Ход игры. Воспитатель поет с детьми песенку «Лесенка» («Вот иду я вверх, вот иду я вниз») несколько раз, сопровождая каждый звук движением руки, постепенно поднимая ее, а затем опуская. Пропойте движения мелодии вверх или вниз на слова «Топ, топ, топ» и попросите ребенка ответить, в каком направлении движется девочка: вверх или вниз по лесенке.



СРЕДНЯЯ ГРУППА
«ЛЕСЕНКА-ЧУДЕСЕНКА»

Дидактическая задача: развитие звуковысотного слуха.

Игровая задача: различать движение мелодии вверх и вниз.

Игровые правила: слушать и угадывать движение мелодии.

Ход игры. Воспитатель предлагает ребенку сыграть на металлофоне песенку «Лесенка». Затем загадывает загадки: играя движение мелодии вверх или вниз, просит узнать, куда пошла мелодия песни. Затем усложняется задание. Воспитатель, исполняя любую фразу, не доигрывает последний звук. Просит ребенка определить направление движения мелодии и допеть недостающий звук.

«ПЕСНЯ-ТАНЕЦ-МАРШ»

Дидактическая задача: развивать представления об основных жанрах музыки.

Игровая задача: уметь различать, песню, танец, марш.

Игровые правила: внимательно слушать и правильно выбрать карточку.

Ход игры. В игре используется набор карточек: девочка поет, девочка пляшет, мальчик шагает. Дети слушают 3 пьесы разных жанров и выбирают нужную карточку.

СРЕДНЯЯ ГРУППА
«ПЕРЕДАЙ КУБИК»

Дидактическая задача: развивать у детей музыкальный слух.

Игровая задача: придумать короткую мелодию в жанре марша и колыбельной на заданный текст.

Игровые правила: песенка должна соответствовать выбранной картинке.

Ход игры. Воспитатель с детьми держа в руках кубик, шагает и поет:

Мы идем, мы идем, Тра-та-та,

Мы поем, мы поем, Ля-ля-ля.

Затем передает кубик ребенку. Ребенок выбирает картинку на кубике по желанию. И соответственно сочиняет свою песенку:

Я иду, я иду. Тра-та-та. Я пою, я пою. Тра-ля-ля
Я пою, я пою: Баю-бай. Баю-бай, баю-бай. Засыпай
Я шагаю далеко. Раз, два, три. Я шагаю далеко.
Посмотри
Баю, баю, баю. Куколку качаю. Баю-бай, баю-бай.
Поскорее засыпай.



СРЕДНЯЯ ГРУППА

«КТО КАК ПОЕТ»

Дидактическая задача: развитие музыкальной памяти.

Игровая задача: повторять короткие звукоподражания за взрослыми

Игровые правила: внимательно слушать и повторять за воспитателем короткие звукоподражания в стихотворениях, передавая образ героев.

Ход игры. Воспитатель читает короткие стихотворения:

- Ясное солнышко. Рано встает

Песни петух. На заборе поет:

Ку-ка-ре-ку. Ку-ка-ре-ку

Свинка на завтрак. Ведет поросят

Круглые глазки. Как бусы блестят,

Хрю, хрю, хрю.

- Утки спешат

Искupаться в пруду. Желтой цепочкой

По тропке идут, Кря, кря, скачет козленок

По траве: Скок-скок.

Весело лает, у будки щенки: Гав-гав.



СРЕДНЯЯ ГРУППА

«МУЗЫКАЛЬНЫЙ КУБИК»

Дидактическая задача: развивать у детей интерес к игре на музыкальных инструментах. Воспитывать коммуникативные навыки в игре.

Игровая задача: выбрать правильно инструмент, соответствующий изображению.

Игровые правила: играть мелодию на инструменте, изображенном на кубике.

Ход игры. На столе лежат музыкальные инструменты:

- ✓ Бубен
- ✓ Барабан
- ✓ Ложки
- ✓ Дудочка
- ✓ Колокольчик
- ✓ Маракас



(эти же инструменты изображены на гранях кубика). Дети стоят в кругу и передают кубик под музыку со словами:

Все играет и поет,

Кубик скажет, кто начнет!

Ребенок, который бросал кубик, называет изображенный на верхней грани инструмент, берет его со стола и играет знакомую несложную мелодию. В конце остальные дети ему хлопают. Ребенок возвращает инструмент на столик. Игра повторяется по желанию детей.

СРЕДНЯЯ ГРУППА

«КУБИК «УГАДАЙ-КА»»

Дидактическая задача: воспитывать интонационный слух

Игровая задача: учить подражать звучанию различных предметов голосом.

Игровые правила: передать голосом звучание предмета, чтобы он был узнаваем.

Ход игры. Педагог и дети стоят или сидят в кругу. Звучит любая веселая мелодия, и дети передают кубик друг другу. Педагог и дети произносят текст:

Кубик детям передай,

Кто пришел к нам, угадай!

Ребенок, у которого оказался кубик, бросает его на пол в кругу, затем показывает голосом, какой звук может издавать предмет, изображенный на верхней грани кубика. На гранях кубика могут быть изображены: часы, молоток, туча и капелька, самолет, паровоз, желтые листочки и т.д.



СРЕДНЯЯ ГРУППА

«КУБИК - ОРКЕСТР»

Дидактическая задача: чувствовать и воспроизводить метрический пульс речи (стихов) и музыки, развивать коммуникативные навыки, слуховое внимание, навыки элементарного музицирования в оркестре, чувство ритма.

Игровая задача: выбрать правильно инструмент соответственно картинке.

Игровые правила: играть на выбранном инструменте в «оркестре».

Ход игры. Дети в кругу под веселую ритмичную музыку передают кубик по кругу, проговаривая слова:

Кубик движется по кругу,

Передайте кубик другу.

Кубик может показать,

На чем тебе теперь играть!

Каждый ребенок по очереди кидает кубик, берет выпавший инструмент со стола и кладет на свой стульчик. Игра повторяется, пока все дети не возьмут себе инструменты. Затем все вместе играют в «оркестр». Целесообразно разбить детей на подгруппы. По желанию детей игру можно проводить несколько раз.



СРЕДНЯЯ ГРУППА

«КУБИКИ-КАЛЕНДАРИКИ»

Дидактическая задача: формировать и развивать певческий голос, певческие навыки. Совершенствовать чувство темпа и ритма.

Игровая задача: подобрать песню к изображению на картинке времени года.

Игровые правила: подобрать песенку, в которой поется об этом времени года.

Ход игры. На гранях кубика – картинки с изображением времен года, по четыре разукрашенных кубика на четыре сезона. Дети, стоя или сидя в кругу, передают друг другу кубик и ритмично произносят текст:

Календарик мы листаем,

Кубик другу отправляем,

К кому кубик попадает

Тот стишок нам всем читает!

Ребенок с кубиком читает стишок или исполняет вокальную импровизацию, соответствующую времени года. По желанию детей игра повторяется несколько раз. В процессе игры можно выучить с детьми стихотворение из цикла С.Маршака «Круглый год»



СТАРШАЯ ГРУППА

«НАШИ ПЕСНИ»

Дидактическая задача: развивать звуковое внимание

Игровая задача: слушать внимательно и правильно выбирать карточки.

Игровые правила: закрыть фишкой правильно угаданные мелодии.

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

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

Игра проводится в свободное от занятий время.



СТАРШАЯ ГРУППА

«ПОВТОРИ ЗВУКИ»

Дидактическая задача: развитие звуковысотного слуха.

Игровая задача: кто быстрее узнает звучание высокого, среднего и низкого бубенчика.

Игровые правила: угадать как звучит бубенчик по цвету карточки.

Игровой материал. Карточки (по числу играющих) с изображением трех бубенчиков: красный — «дан», зеленый — «дон», желтый — «динь»; маленькие карточки с изображением таких же бубенчиков (на каждой по одному); металлофон.

Ход игры. Воспитатель-ведущий показывает детям большую карточку с бубенчиками: «Посмотрите, дети, на этой карточке нарисованы три бубенчика. Красный бубенчик звенит низко, мы назовем его «дан», он звучит так (поет до первой октавы): дан-дан-дан. Зеленый бубенчик звенит немного выше, мы назовем его «дон», он звучит так (поет ми первой октавы): дон-дон-дон. Желтый бубенчик звенит самым высоким звуком, мы назовем его «динь», и звучит он так (поет соль первой октавы): динь-динь-динь». Педагог просит детей спеть, как звучат бубенчики: низкий, средний, высокий. Затем всем детям раздают по одной большой карточке.

Воспитатель показывает маленькую карточку, например, с желтым бубенчиком. Тот, кто узнал, как

звучит этот бубенчик, поет «динь-динь-динь» (соль первой октавы). Воспитатель дает ему карточку, и ребенок закрывает ею желтый бубенчик на большой карточке.

Металлофон можно использовать для проверки ответов детей, а также в том случае, если ребенок затрудняется спеть (он сам играет на металлофоне).

В игре участвует любое количество детей (в зависимости от игрового материала). Но при этом надо помнить, что каждый участник получит маленькую карточку только тогда, когда споет соответствующий звук или сыграет его на металлофоне.



СТАРШАЯ ГРУППА «НАШЕ ПУТЕШЕСТВИЕ»

Дидактическая задача: развитие ритмического слуха.

Игровая задача: кто интереснее подберет нужные ритмы для разных персонажей.

Игровые правила: придумать небольшой рассказ и изобразить его на инструменте.

Игровой материал. Металлофон, бубен, угольник, ложки, музыкальный молоточек, барабан.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям придумать небольшой рассказ о своем путешествии, которое можно изобразить на каком-либо музыкальном инструменте.

«Послушайте, сначала я вам расскажу, — говорит воспитатель. «Оля вышла на улицу, спустилась по лестнице (играет на металлофоне).

Увидела подружку, она очень хорошо прыгала через скакалку. Вот так (ритмично ударяет в барабан). Оле тоже захотелось прыгать, и она побежала домой за скакалками, перепрыгивая через ступеньки (играет на металлофоне).

Мой рассказ вы можете продолжить или придумать, свой рассказ». Игра проводится во второй половине дня.



СТАРШАЯ ГРУППА «УЧИТЕСЬ ТАНЦЕВАТЬ»

Дидактическая задача: развитие ритмического слуха.

Игровая задача: уметь повторить заданный ритм.

Игровые правила: стараться, чтобы маленькие матрешки повторяли ритм одновременно.

Игровой материал. Большая матрешка и маленькие (по числу играющих).

Ход игры. Игра проводится с подгруппой детей. Все сидят вокруг стола. У воспитателя большая матрешка, у детей маленькие. «Большая матрешка учит танцевать маленьких», — говорит воспитатель и отстукивает своей матрешкой по столу несложный ритмический рисунок. Все дети одновременно повторяют этот ритм своими матрешками.

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



СТАРШАЯ ГРУППА

«ОПРЕДЕЛИ ИНСТРУМЕНТ»

Дидактическая задача: развивать тембровый слух.

Игровая задача: кто точнее повторит ритм на инструменте.

Игровые правила: угадать инструмент и правильно повторить ритм.

Игровой материал. Металлофон, колокольчик, четыре деревянные ложки.

Ход игры. Двое детей сидят спиной друг к другу. Перед ними на столах лежат одинаковые инструменты. Один из играющих исполняет на любом инструменте ритмический рисунок, другой повторяет его на таком же инструменте. Если ребенок правильно выполняет музыкальное задание, то все дети хлопают. После правильного ответа играющий имеет право загадать следующую загадку. Если ребенок ошибся, то он сам слушает задание.

Игра проводится в свободное от занятий время.



СТАРШАЯ ГРУППА

«СЛУШАЕМ ВНИМАТЕЛЬНО»

Дидактическая задача: учить чувствовать и воспроизводить метрический пульс речи (стихов) и музыки.

Игровая задача: кто больше определит инструментов, на которых исполняется произведение.

Игровые правила: правильно выбрать инструменты, которые исполняют произведение.

Игровой материал. Записи инструментальной музыки, знакомой детям; детские музыкальные инструменты

Ход игры. Дети сидят полукругом перед столом, на котором находятся детские инструменты. Им предлагают прослушать знакомое музыкальное произведение, определить, какие инструменты исполняют это произведение, и найти их на столе.

Игра проводится на музыкальном занятии с целью закрепления пройденного материала по слушанию музыки, а также в часы досуга.



СТАРШАЯ ГРУППА **«МУЗЫКАЛЬНЫЕ ЗАГАДКИ»**

Дидактическая задача: развитие тембрового слуха.

Игровая задача: кто быстрее на слух определит инструмент.

Игровые правила: по слуху дети определяют инструмент и выигрывают фишку. Выигрывает тот, у кого окажется большее число фишек.

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

Ход игры. Дети сидят полукругом перед ширмой, за которой на столе находятся музыкальные инструменты и игрушки. Ребенок-ведущий проигрывает мелодию или ритмический рисунок на каком-либо инструменте. Дети отгадывают. За правильный ответ ребенок получает фишку.

Игра проводится в свободное от занятий время.



СТАРШАЯ ГРУППА **«ГРОМКО- ТИХО ЗАПОЕМ»**

Дидактическая задача: развивать способность различать звуки по силе звучания.

Игровая задача: у кого точнее получится различать динамические оттенки: громко, тихо.

Игровые правила: найти игрушку, слушая громкость звучания.

Игровой материал. Любая игрушка.

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



СТАРШАЯ ГРУППА

«КОЛОБОК»

Дидактическая задача: развивать способность различать звуки по силе звучания.

Игровая задача: кто точнее различит динамические оттенки: громко, тихо.

Игровые правила: найти колобок, слушая громкость звучания песни.

Игровой материал. Игровое поле, молоточек, колобок и несколько различных небольших предметов, изображающих стог сена, бревно, пенек, муравейник, елку. Все это расставляется на игровом поле в любом порядке.

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

«Укатился колобок, колобок — румяный бок, как же нам его найти, к деду с бабой принести? Ну-ка, Ира, по дорожке походи, походи, и по песенке веселой колобок отыщи».

Все поют любую знакомую песню. Водящий берет молоточек и водит им по дорожкам от фигурки к фигурке. Если молоточек находится далеко от той фигурки, за которой спрятан колобок, то дети поют тихо, если близко — громко.

СТАРШАЯ ГРУППА

«НАЙДИ ЩЕНКА»

Дидактическая задача: развивать способность различать звуки по силе звучания. Развивать звуковое внимание

Игровая задача: Кто точнее различит динамические оттенки: громко, тихо.

Игровые правила: найти игрушку, слушая громкость звучания песни.

Игровой материал. Игровое поле, щенок, 2—3 небольших бочонка, молоточек с матрешкой на конце.

Ход игры. 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».

Далее игра проводится так же, как и предыдущая.



СТАРШАЯ ГРУППА

«СТУПЕНЬКИ»

Дидактическая задача: Развитие звуковысотного слуха.

Игровая задача: различать движение мелодии вверх и вниз.

Игровые правила: внимательно слушать и определять движение мелодии.

Игровой материал. Лесенка из пяти ступенек, игрушки (матрешка, мишка, зайчик), детские музыкальные инструменты (аккордеон, металлофон, губная гармошка).

Ход игры. Ребенок-ведущий исполняет на любом инструменте мелодию, другой ребенок определяет движение мелодии вверх, вниз или на одном звуке и соответственно передвигает игрушку (например, зайчика) по ступенькам лесенки вверх, вниз или постукивает на одной ступеньке. Следующий ребенок действует другой игрушкой.

В игре участвует несколько детей.



ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА

«АПЛОДИСМЕНТЫ»

Дидактическая задача: развитие ритмического слуха.

Игровая задача: кто точнее повторит заданный ритм.

Игровые правила: повторить точно заданный ритм и придумать новый.

Ход игры. Одна из самых простых музыкальных игр – на запоминание прохлопанного ритма. Возможны несколько участников и ведущий. Первый из участников придумывает простейший ритм и прохлопывает его в ладоши. Следующий должен точно, без ошибки его повторить и придумать следующий ритм, который передается таким же образом дальше. И так по кругу.

Ритмы можно постепенно усложнять. Если кто-то не может повторить прохлопанный ритм с первого раза, ведущий должен попросить придумавшего этот ритм повторить его столько раз, сколько потребуется для отгадывания. В этом есть определенная сложность для того, кто предлагает, задает пример – он не должен забывать и путаться при повторе, то есть первоначальный ритмический отрывок должен быть сложным ровно настолько, насколько сам «автор» может точно его запомнить и воспроизвести.

Игру можно постепенно усложнять, вводя в ритмический рисунок простейшие возгласы или слова, например: «И раз!», «Оле-оле-оле», «Раз, два, три» и т. д.

ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА

«ИГРА-ЗАГАДКА»

Дидактическая задача: развития тембрового и динамического слуха.

Игровая задача: кто больше и правильно отгадает поющих игроков.

Игровые правила: слушать и, отгадать поющего по тембру и охарактеризовать отличительные свойства его голоса.

Ход игры. Число участников неограниченное. Это могут быть и бабушка, и дедушка, и папа с мамой, и братья, и сестры, и друзья. Все они удобно устраиваются на стульях. Один из играющих встает спиной к сидящим и закрывает глаза, а ребенок, который одновременно выполняет функции ведущего, – поворачивается к игрокам лицом. Он и будет дирижером, который должен показывать рукой сидящим на стульях, кому и как исполнить звук «а». Кому-то надо пропеть этот звук громко, а кому-то – тихо, кому-то – низко или высоко.

Тот игрок, который стоит спиной к сидящим, должен отгадать поющего по тембру и охарактеризовать отличительные свойства его голоса. Когда все будет отгадано, можно всем пропеть звук «а» с различными музыкальными оттенками.



ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА

«ЗОВ»

Дидактическая задача: развивать певческий голос, певческие навыки.

Игровая задача: произносить слова громко и весело, нараспев, правильно взяв дыхание.

Игровые правила: делать вдох по сигналу руководителя и голосом нужно посылать слово куда-то вдаль (за крышу, в небо).

Ход игры. Дети встают полукругом, повернувшись к окну. Лучше проводить эту игру на улице, на открытом пространстве или в помещении с хорошей акустикой. По сигналу руководителя дети набирают воздух, делая вдох, и начинают выкрикивать слова «речка», «печка», немного потянув гласный: ре-е-чка-а, пе-е-чка-а. Слова произносятся громко и четко. Это звучит как зов. Голосом нужно посылать слово куда-то вдаль (за крышу, в небо).

Игра продолжается до тех пор, пока все дети не начнут произносить слова громко и весело, нараспев, правильно взяв дыхание.



ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА

«СТУЧАЛКИ»

Дидактическая задача: развивать звуковое внимание, ритмичность, тембровую память.

Игровая задача: кто интереснее сделает тембровые перебивки.

Игровые правила: как можно точнее проиграть с использованием тех же самых предметов и тембров тот же самый ритм с «перебивкой» тембра в тех же местах.

Ход игры. Более сложным примером игры является игра с применением каких-либо музыкальных инструментов. Но не пугайтесь, под инструментами мы подразумеваем все, из чего можно извлечь звук, все, по чему можно стукнуть или чем можно произвести какой-либо шум, звон, дребезжание или даже шорох. Все подойдет: деревянные ложки, палочки, металлические столовые приборы, какие-нибудь трещотки, детские погремушки. Попробуйте использовать разные по тембру материалы – деревянные шкатулочки или коробочки, металлические банки и кастрюли, принесенные с кухни (конечно, с разрешения мамы). Стучать по ним можно металлическими палочками или ложками.

Собственно, эта игра является продолжением первой. Только задача усложняется тем, что теперь мы развиваем и тембровую память. В игре участвуют несколько детей. Один из них, первый, должен придумать и «проиграть», то есть попросту простучать

или пробренчать какой-либо ритм. Для начала используйте только два тембра. Например, железными палочками исполнитель должен часть рисунка отстучать по деревянной поверхности, а часть – по металлической.

При повторении следующий участник может исполнить сначала просто ритм без изменения тембра, а потом как можно точнее проиграть с использованием тех же самых предметов и тембров тот же самый ритм с «перебивкой» тембра в тех же местах.

Для тех, кто наделен творческой фантазией, можно предложить повторить ритмический рисунок сразу на других инструментах, но полностью точно скопированный. Эта задача не так уж сложна, сложность здесь заключается в том, чтобы сделать тембровые «перебивки» еще более интересными. Как бы перещеголять в этом искусстве самого автора первоначальной композиции.



ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА «АССОЦИАЦИИ»

Дидактическая задача: развитие творческого воображения.

Игровая задача: кто интереснее передаст мысли и чувства, которые возникают во время прослушивания, ассоциативно.

Игровые правила: рассказать какие мысли и чувства возникли во время прослушивания.

Ход игры. Воспитатель ставит подобранные мелодии (3—4, не более). Это могут быть отрывки из классических произведений.

Ребята должны слушать музыку и запоминать мысли и чувства, которые возникают у них во время прослушивания, ассоциативно. В результате должно получиться небольшое сочинение (5—6 строк). Возможно, кто-то придумает стихотворение, нарисует небольшую картинку. Время прослушивания 5—7 минут. Если одного раза недостаточно, ведущий еще раз ставит мелодию.



ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА «ХОДИМ КРУГОМ»

Дидактическая задача: развитие интеллектуальных музыкальных способностей и музыкальной памяти.

Игровая задача: внимательно следить за водящим и запоминать движения.

Игровые правила: повторять точно все движения за водящим.

Ход игры. Участники игры, взявшись за руки, образуют круг. Водящий становится внутри него. Медленно двигаясь вправо или влево по кругу, играющие запевают песенку, в которой упоминается имя водящего:

Ходим кругом, друг за другом.

Эй, ребята, не зевать!

Все, что Коля (Саша, Ира или др.) нам покажет,

Будем дружно повторять!

Круг останавливается, и водящий показывает какие-либо движения (прыгает, как лягушка, вращает руками, крутится на месте или принимает какую-либо смешную позу). Все игроки должны в точности повторять его движения. После этого водящий подходит к кому-либо из ребят в круге и низко кланяется. Тот, кому поклонились, становится водящим.

Игра повторяется, хоровод движется в другую сторону.

ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА

«ПАНТОМИМА»

Дидактическая задача: развитие творческой фантазии, эмоциональности, воображения.

Игровая задача: кто лучше выразит образ с помощью жестов, мимики лица.

Игровые правила: передавать образы так, чтобы было понятно другой команде.

Дети разделяются на две группы.

Ход игры. Воспитатель дает прослушать мелодию. Музыка может быть самой разной: классической, танцевальной, современной эстрадной, из детских песен, сказок, фильмов. Дети внимательно слушают музыку.

Затем ведущий дает время (5—7 минут) каждой команде, чтобы участники обдумали и посоветовались, что они будут изображать. Придуманная пантомима, сценка, в которой действующие лица не говорят, а выражают все с помощью жестов, мимики лица, должна быть понятна другой группе.

После того как дети 5—7 минут поразмышляют над заданием, воспитатель еще раз дает прослушать музыку. В придуманной сценке дети отражают характер музыки. Если музыка грустная, участники должны изобразить это движениями, жестами, мимикой (плачем, тоскливым выражением лица), обыграть это в сюжете.

Когда одна группа показывает, другая внимательно смотрит и пытается понять сценку. Проигрывает та команда, которая не сумела достаточно ясно отразить в своей сценке мелодию, и действия этой группы не были понятны другой команде.



ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА

«ЗАЙМИ МЕСТО»

Дидактическая задача: воспитывать коммуникативные навыки в игре, доброжелательные отношения друг к другу.

Игровая задача: Кто внимательнее и быстрее услышит начало и когда мелодия остановиться.

Игровые правила: успеть занять стул. Когда мелодия останавливается.

Ход игры. На середину площадки в кружок ставят несколько стульев таким образом, чтобы спинка находилась внутри круга. Количество стульев зависит от числа игроков и должно быть на один меньше. Однако для большего веселья можно поставить совсем немного стульев, чтобы в процессе игры завязалась настоящая кутерьма.

Ведущий включает веселую и ритмичную музыку. Как только она зазвучит, он дает условный сигнал игрокам, и они приступают к выполнению своей задачи. А заключается она в том, что игроки бегают вокруг стульев, и когда в какой-то момент ведущий говорит: «Стоп!», они должны опуститься на стулья. Тот, кто не успел занять стул или сел мимо, должен выйти из игры. Вместе с ним убирается один стул.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок вместе с одним стулом.

Игру можно несколько разнообразить, если установить новые правила. Так, игроки, ходящие под музыку вокруг стульев, могут исполнять какие-нибудь танцевальные движения: например, поворачиваться вокруг своей оси или совершать плавные движения руками, подобно восточным танцовщицам.

Можно просто прыгать, подобно зайцам, или же водить хоровод, взявшись за руки. В общем, любые телодвижения обязательно сделают игру более интересной и развлекательной, а заодно дадут игрокам повод лишний раз подвигаться.



ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА

«ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ НОМЕР»

Дидактическая задача: воспитывать коммуникативные навыки в игре, доброжелательные отношения друг к другу, развитие творческой фантазии.

Игровая задача: чья команда лучше исполнит коллективный танец.

Игровые правила: придумать танец с интересными движениями.

Ход игры. Игра представляет собой конкурс на самый лучший танец. Предварительные приготовления заключаются в том, что все желающие принять в ней участие должны разделиться на две команды числом от трех до восьми.

Каждая команда должна продумать свой номер, то есть коллективный танец. Оценивать будут судьи, которых следует выбрать заранее. Конечно же, для того чтобы танцевальный номер был таким, каким он и должен быть, необходимо музыкальное сопровождение. Участники сами определяют, какой именно мелодией они хотели бы сопровождать свой танец, – записью популярной музыки, классических произведений или же, напротив, авангардной музыки. В общем, здесь опять необходима изрядная фантазия.

Ведущий может выступить в качестве художественного руководителя. И, конечно же, ему необходимо

проследить за временем, отведенным на подготовку танца. Самым оптимальным вариантом является подготовка в течение 10—15 минут.

Можно готовить танец специально к какой-то дате, подобно концертному номеру. В своем роде это тоже игра, которую наверняка оценят все веселые люди. Кстати, и сами танцы могут быть шуточными, что только приветствуется.



ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА
«МЫ УЧИМСЯ ЧИТАТЬ И ПЕТЬ»

Дидактическая задача: развитие интеллектуальных способностей и памяти.

Игровая задача: чья пара быстрее составит слово.

Игровые правила: найти пару к своему слогу и сложить слово.

Ход игры. Дети идут с песней друг за другом по кругу. Каждый держит перед собой плакатик с изображением какого-либо слога.

Звучит музыка, и ребята начинают петь:

Мы учимся читать и петь!

Мы учимся читать и петь!

Мы учимся читать и петь!

Буква с буквой встали рядом —

Прочитать их вместе надо

И пропеть, пропеть, пропеть!

Как только закончится звучание музыки, ребята должны разбежаться в разные стороны и приступить к поиску пары своему слогу, чтобы получилось слово.

Дети, у которых получилось слово, идут парами по кругу и поют песню. А кто не успел найти пару своему слогу, отходит в сторону и хлопает в ладоши, приветствуя победителей.



ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА
«ШЛИ КОНИ»

Дидактическая задача: воспитывать коммуникативные навыки в игре, развивать быстроту реакции.

Игровая задача: кто быстрее и правильно услышал, когда заканчивается песня.

Игровые правила: вовремя присесть по окончании песни.

Ход игры. Все желающие встают в круг. Затем они начинают хором петь следующую песню:

А шли кони по улице,

Чем они попутаны?

Золотым путем

Под копытом.

Зайка идет,

Траву рвет —

Что вырвет,

То в пучок.

Как только игроки заканчивают петь эту песню, они сразу же должны присесть. Кто не успел — тот выходит из игры.



ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА **«МУЗЫКАЛЬНЫЕ КОШКИ-МЫШКИ»**

Дидактическая задача: воспитывать коммуникативные навыки в игре, доброжелательные отношения друг к другу

Игровая задача: уметь защитить «мышку» от «кошки»

Игровые правила: защищать «мышку», чтобы «кошка» как можно дольше ее не поймала.

Ход игры. Участники этой игры должны образовать круг и взяться за руки. Следует заранее выбрать «кошку» и «мышку». «Мышка» находится внутри круга, а «кошка» – снаружи и пытается поймать ее. Но игроки защищают «мышку». «Кошка» должна постараться разорвать круг игроков или как-то по-другому проникнуть в круг и достать «мышку».

«Мышке» разрешается всячески убегать от «кошки», и когда та проникнет в круг, «мышка» имеет полное право выбежать из него. Игроки, образующие круг и защищающие «мышку», при этом поют:

Уж ты, серенький коток,
Не ходи ты в погребок
По сметану, по творог.
У нас скоро придет зять,
А сметаны негде взять.
Котишко-мурлышко,
Серенький лбишко,

Не лезь в сметану,
Оставь Степану.

Когда «кошка» поймает «мышку», то они встают в круг, а потом все выбирают новых «кошку» и «мышку».



Дидактические музыкальные игры

