

Музыкально-дидактические игры

Введение

Значение музыкально – дидактических игр:

- Развивать музыкальные способности детей посредством музыкально - дидактических игр и пособий.
- Способствовать активному восприятию музыки дошкольниками, в доступной форме приобщать их к основам музыкального искусства.

Задачи:

• Приобщать детей к музыкальной культуре, расширять их музыкальный кругозор

• Развивать музыкально-сенсорные способности, активизировать слуховое восприятие детей.

• Формировать знания о средствах музыкальной выразительности и свойствах музыкального звука (высота, тембр, громкость, длительность), умение различать их в предлагаемых музыкальных произведениях.

• Прививать интерес к самостоятельной музыкальной деятельности (игровой, исследовательской,

В сборнике собраны разные виды музыкально-дидактических игр: для развития звуковысотного слуха; на развитие чувства ритма; на развитие динамического и тембрового слуха; на развитие диатонического слуха; на развитие памяти и слуха; на развитие детского творчества и др.

Характерным для каждой дидактической игры является наличие в ней: обучающей задачи; содержания; правил; игровых действий.

Применение музыкально- дидактических игр :

- в процессе пения;
- в процессе слушания музыки;
- в процессе ритмических движений;
- в процессе игры на детских музыкальных инструментах.

Ценность музыкально-дидактических пособий и игр состоит в том, что они воздействуют на ребенка комплексно, вызывают зрительную, слуховую и двигательную активность, тем самым расширяя музыкальное восприятие в целом.

Восприятие музыки сложный процесс, требующий от человека внимания, памяти, развитого мышления, разнообразных знаний. Всего этого у дошкольников пока нет. Поэтому необходимо научить ребенка разбираться в особенностях музыки как вида искусства, сознательно акцентировать его внимание на средствах музыкальной выразительности (темп, динамика), различать музыкальные произведения по жанру, характеру.

Именно с этой целью применяют такие пособия, как музыкально-дидактические игры, которые, воздействуя на ребенка комплексно, вызывают у него зрительную, слуховую и двигательную активность, тем самым, расширяя музыкальное восприятие в целом.

I. МУЗЫКАЛЬНО-ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

ДЛЯ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

1. *Игры на развитие звуковысотного слуха*

«Птица и птенчики»

Вариант 1

Цель: Упражнять детей в восприятии двух звуков (до1 – до2). Необходимо знание попевки «Птица и птенчики» сл. М. Долинова муз. Е. Н. Тиличеевой.

Игровой материал: (для младшего возраста) карточки с изображением птицы, птенчиков (цветные не разрезанные), (для среднего возраста) карточки с изображением птицы, птенчиков не цветные и цветные, разрезанные на четыре части.

Ход игры:

Вариант 1: (для младшего возраста) Ведущий напоминает играющим голос птицы и птенчиков. Ударяет по пластине соответствующего звука и спрашивает: «Кто вас зовёт – птица или птенчик?» Дети отвечают или поднимают карточки (цветные не разрезанные) с изображением птицы или птенчиков.

Вариант 2: (для среднего возраста) Ведущий раздает детям нецветные карточки. Разрезанные части цветных карточек остаются у Ведущего, он перемешивает их, кладёт одна на другую рисунком вниз и вместе с металлофоном прикрывает ширмой. Ведущий напоминает играющим голос птицы и птенчиков. Ударяет по пластине соответствующего звука и спрашивает: «Кто вас зовёт – птица или птенчик?» Отвечать должен ребёнок, у которого карточка соответствует проигранному звуку. За правильный ответ он получает маленькую цветную карточку и закрывает ею часть не цветного изображения на большой карточке. Игра продолжается до тех пор, пока оба играющих не сложат карточку с цветным рисунком. Выигравшим считается тот, кто первым выполнит задание.

Вариант 2

Цель: Упражнять детей в восприятии двух звуков (до1 – до2). Необходимо знание попевки «Птица и птенчики» Е. Н. Тиличеевой.

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.

«Веселые матрешки»

Цель: Учить детей различать звуки по высоте.

Игровой материал: матрешки трех величин по числу играющих, металлофон.

Ход игры: Воспитатель играет на металлофоне, когда звук низкий – танцуют маленькие матрешки, высокий – высокие, средний – средние.

«Три медведя»

Цель: Учить детей различать высоту звуков.

Игровой материал: плоскостное изображение медведей большого, среднего и маленького размера на каждого ребенка. «Мишка» А. Раухвергера.

Ход игры:

Вариант 1: Когда произведение звучит в высоком регистре, выходят погулять медвежата, когда в среднем – мамы – медведицы, в низком – папы – медведи. Последовательность регистровых звучаний варьируется.

Вариант 2: Дети изображают медведей и каждый ребенок двигается в соответствии с заданной ему ролью и под соответствующее звучание музыкального произведения.

«Кто в домике живет?»

Цель: Учить детей различать высоту звуков.

Игровой материал. На карточке нарисован красочный терем в два этажа: нижние окна большие, верхние — поменьше. Внизу под каждым окном изображены рисунки: кошка, медведь, птица. Каждое окошко открывается и закрывается. Внутри него находятся вставные кармашки, куда вставляются картинки перечисленных животных, а также картинки с изображением детенышей этих животных.

Ход игры. Воспитатель рассказывает детям полукругом и показывает дом-теремок, в котором живут кошка с котенком, птица с птенчиком и медведь с медвежонком. «На первом этаже, — говорит воспитатель, — живут мамы, на втором (с маленькими окошками) — их дети. Однажды все ушли гулять в лес, а когда вернулись домой, то перепутали, кто где живет. Поможем им найти свои комнаты». Раздает каждому по одной карточке. Проигрывается знакомая мелодия в различных регистрах. Например, звучит мелодия песни «Серенькая кошечка» В. Витлина. Ребенок, у которого соответствующая карточка, вставляет ее в окошечко первого этажа напротив рисунка, изображенного на домике. Звучит та же мелодия, но на октаву выше. Встает ребенок с карточкой котенка и помещает ее в окошечке на втором этаже.

Так же проводится игра с музыкой про птичку и медведя («Птичка» М. Красева, «Медведь» В. Ребикова). Она продолжается до тех пор, пока все карточки не будут вставлены в кармашки.

В конце игры воспитатель поощряет правильные ответы. Если кто-то из детей ошибся, объясняет, что медведь не поместится в кроватку кошечки и не сможет сесть за ее стол, когда вдруг попадет не в свою комнату, и т. д.

«Где мои детки?»

Игровой материал. Четыре больших карточки и несколько маленьких (по числу играющих). На больших карточках изображены гусь, утка, курица, птица; на маленьких — утята, гусята, цыплята, птенчики в гнездышке.

Ход игры. Дети сидят полукругом напротив воспитателя, у каждого по одной маленькой карточке. Воспитатель предлагает поиграть и начинает рассказ: «В одном дворе жили курица с цыплятами, гусь с гусятами, утка утятами, а на дереве в гнездышке птица с птенчиками. Однажды подул сильный ветер. Пошел дождь, и все спрятались. Мамы-птицы потеряли своих детей. Первой стала звать своих детей утка (показывает картинку) : «Где мои утята, милые ребята? Кря-кря!» (поет на ре первой октавы).

Дети, у которых на карточках изображены утята, поднимают их и отвечают: «Кря-кря, мы здесь» (поют на звуке ля второй октавы). Воспитатель забирает у ребят карточки и продолжает: «Обрадовалась уточка, что нашла своих утят. Вышла мама-курица и тоже стала звать своих детей: «Где мои цыплята, милые ребята? Ко-ко!» (поет на ре первой октавы). Игра продолжается, пока все птицы не найдут своих детей.

«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. Участвует 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.

«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».

«Угадай-ка?»

Игровой материал. 4—6 больших карточек — каждая разделена на две части. На первой половине изображен гусь, на второй — гусенок (утка — утенок, кошка — котенок, корова — теленок и т.д.). Фишки — по две на карточку.

Ход игры. Игра проводится с подгруппой детей (4—6) за столом. У каждого одна карта и две фишки. Воспитатель произносит: «Га-га-га» (поет на ре первой октавы). Дети, у которых на карточке изображен гусь, должны закрыть его фишкой. Воспитатель произносит: «Га-га-га» (поет на ля первой октавы), дети закрывают фишкой картинку с гусенком.

«Найди игрушку»

Игровой материал. Игрушки, соответствующие содержанию песен: зайчик, медведь, кошечка, петушок и т. д.; магнитофон с дисками программных произведений.

Ход игры. Игрушки лежат на столе. Полукругом сидят дети. Воспитатель предлагает послушать мелодию и выбрать (называет имя ребенка) соответствующую игрушку. Игра заканчивается, когда на столе не останется ни одной игрушке.

Игра может проводиться на занятии для закрепления знакомых произведений и в свободное от занятий время (лучше во второй половине дня).

«В лесу»

Игровой материал. На планшете изображен лес; 2—3 дерева, пенек приклеены к картине средней своей частью по высоте. Этим как бы создается объемность и, кроме того, к одной половине елки (дерева, пенка) приклеен кармашек, в котором помещается фигурка зайчика (петушка, кошки, мишки и т.д.). Картонажная фигурка девочки ставится рядом с лесом.

Ход игры. «Дети, посмотрите, какой красивый лес,— говорит воспитатель.— Здесь березки, елочки. Девочка Таня пришла в лес собирать цветы и ягоды. А за деревом кто-то спрятался, наверное, какой-то зверек. Поможем Тане отгадать, кто там сидит. Послушайте песенку и отгадайте».

На фортепиано или в грамзаписи исполняется, например, «Зайка», русская народная мелодия в обработке Н. Римского-Корсакова. Для проверки ответа ребенку разрешается заглянуть за дерево, где находится фигурка зайчика (картинка елки сгибается вдоль по центру, там кармашек). Игра проводится со всеми детьми и может быть использована на музыкальном занятии во время пения и слушания музыки.

2. Игры для развития тембрового и диатонического слуха

«Колокольчики»

Цель: Учить детей различать силу звучания.

Игровой материал: наборы колокольчиков разной величины.

Ход игры: Воспитатель играет на фортепиано, меняя силу звучания. Дети поднимают колокольчики в зависимости от того, как звучит инструмент. На громкое звучание поднимают вверх большие колокольчики, на тихое – маленькие, на умеренно громкое – средние.

«Узнай свой инструмент»

Цель: упражнять детей в восприятии двух звуков (до1 – до2). Необходимо знание попевки «Дудочки и барабан» сл. Ю. Островского, муз. Р. Рустамова.

1. Заиграла дудка: «Я плясать пойду,
в пляс за мной ребята, ду-ду-ду!»
2. Барабан грохочет, будто сильный гром:
«В лес за мной ребята, бом-бом-бом!»

Игровой материал: дудка и барабан, ширма.

Ход игры: воспитатель предлагает детям отгадать, на чем будет играть: на дудке или на барабане. По звучанию музыкальной игрушки, которую не видно, а только слышно (за ширмой, дети отгадывают). Кто первый отгадал, выходит и становится впереди. Воспитатель поет песню. Про дудку или барабан, дети имитируют игру на этих инструментах.

«Нам игрушки принесли»

Цель: Учить детей различать силу звучания.

Игровой материал. Музыкальные игрушки: дудочка, колокольчик, музыкальный молоточек; кошка (мягкая игрушка); коробка.

Ход игры. Воспитатель берет коробку, перевязанную лентой, достает оттуда кошку и поет песню «Серенькая кошечка» В. Витлина. Затем говорит, что в коробке лежат еще музыкальные игрушки, которые кошка даст детям, если они узнают их по звучанию.

Педагог незаметно от детей (за небольшой ширмой) играет на музыкальных игрушках. Дети узнают их. Кошка дает игрушки ребенку, тот звенит колокольчиком (постукивает музыкальным молоточком, играет на дудочке). Затем кошка передает игрушку другому ребенку. Одна и та же дудочка не передается, желательно иметь их несколько.

Игру можно провести на праздничном утреннике или в часы досуга.

«Громко - тихо»

Цель: Упражнять детей в различении громкого и тихого звучания. Необходимо знать песню «Громко – тихо» сл. Ю. Островского муз. Е. Н. Тиличевой:

1. У ребят ручки хлопают,
Тихо-тихо ручки хлопают.
Громче хлопают,
Сами хлопают,
Ну и хлопают,
Вот так хлопают!
2. У ребят ножки топают
Тихо-тихо ножки топают.
Громче топают,

Сами топают,
Ну и топают,
Вот так топают!

Ход игры: Воспитатель поёт. Дети сидят на стульях полукругом, хлопают и топают (громко, тихо) в зависимости от содержания текста песни. После того, как дети усвоят задание, можно предложить им различать динамику по фортепианному сопровождению.

«На чём играю?»

Цель: Упражнять детей в восприятии двух звуков (до1 – до2). Необходимо знание попевки «Дудочка и барабан» сл. Ю. Островского муз. Р. Рустамова:

1. Заиграла дудка:
«Я плясать пойду,
В пляс за мной, ребята,
Ду-ду-ду!»
2. Барабан грохочет,
Будто сильный гром:
«В лес за мной, ребята,
Бом-бом-бом!»

Игровой материал: дудка и барабан, ширма.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям отгадать, на чём будет играть: на дудке или барабане. По звучанию музыкальной игрушки, которую не видно, а только слышно (за ширмой, дети отгадывают. Кто первый отгадал, выходит и становится впереди. Воспитатель поёт песню про дудку или барабан, дети имитируют игру на этих инструментах.

«Шум или музыка?»

Цель: Научить различать музыкальные и шумовые звуки.

Игровой материал: диск со звуками природы и отрывками музыкальных произведений.

Ход игры: Воспитатель:
Все на свете дети знают,
Звуки разные бывают, листопада тихий шёпот,
Самолёта громкий рокот, гул машины во дворе,
Лай собаки в конуре., это звуки шумовые,
Только есть ещё другие.
Не шуршания, не стуки –
МУЗЫКАЛЬНЫЕ есть звуки.

Воспитатель предлагает прослушать и отгадать: шум или музыку слышат дети. Если дети слышат шумы природы – они топают ногами. Если музыку – хлопают.

«Музыкальная посылка»

Цель: Развивать умение различать тембр звучания различных музыкальных детских инструментов. Учить петь под аккомпанемент шумовых инструментов.

Игровой материал: Набор музыкальных инструментов, знакомых детям.

Ход игры: Воспитатель сообщает детям, что почтальон принёс в садик посылку и предлагает посмотреть, что в ней находится. Затем дети поочерёдно достают из ящика музыкальные инструменты, называют их и показывают способы игры. Когда все инструменты будут названы, воспитатель предлагает спеть любую песню по желанию детей, сопровождая себя на инструментах, присланных в посылке. По ходу игры дети могут меняться инструментами, спеть несколько песен. Игра продолжается до тех пор, пока детям это интересно.

3. *Игры на развитие ритмического слуха*

«Кукла шагает и бежит»

Цель: Учить детей различать музыку разного ритма. Необходимо знание песенки «Что за куколка у нас» сл. Ю. Островского муз. Е. Н. Тиличеевой:

1. Что за куколка у нас,
Сладко спит она сейчас.
Коля с ней играть начнёт-
Кукла встанет и пойдёт.
2. Что за куколка у нас,
Сладко спит она сейчас.
Таня с ней играть начнёт-
Кукла встанет и бежать.

Игровой материал: кукла.

Ход игры: Воспитатель даёт кому-либо из детей куклу и поёт один из куплетов песенки. Ребёнок «укачивает» куклу. Затем исполняется музыка марша или бега, и кукла в руках ребёнка «шагает» или «бежит».

«Веселые молоточки»

Цель: Развивать у детей представление о ритме, учить запоминать и передавать заданный ритмический рисунок.

Игровой материал: Металлофоны или музыкальные молоточки, или ритмические кубики, палочки и т.д. По числу играющих.

Ход игры: Воспитатель поёт песенку, задаёт ритмический рисунок, ребёнок его повторяет:

Воспитатель: Возьмём молоточки мы , Вова , с тобой я первой сыграю,
а ты вслед за мной.

1. Над дубравой сильный град: тук-тук-тук
(Ребёнок повторяет) тук-тук-тук
С дуба жёлуди летят: тук-тук-тук
(ребёнок повторяет) тук-тук-тук
Повтор песенки – запевки
2. Дятел жил в дупле пустом: туки-туки-тук.
Дуб долбил, как долотом: туки-туки-тук.
Повтор песенки – запевки

3. Строят хату два бобра: тук-тук-да-тук.
Без гвоздей. Без топора: тук-тук-да-тук.

«Игрушки пляшут»

Цель: Развивать у детей представление о ритме, учить запоминать и передавать заданный ритмический рисунок.

Игровой материал: набор мелких игрушек по числу играющих детей.

Воспитатель и дети располагаются вокруг стола или на полу.

Воспитатель: Собрались игрушки поплясать,

Но не знают как, с чего начать.

Вышел зайнышка вперёд

Всем пример он подаёт

Воспитатель задаёт несложный ритмический рисунок, стуча игрушкой по столу. Задача детей повторить заданный рисунок. Игра повторяется несколько раз. Задание может быть дано всей группе играющих детей, а также индивидуально. Когда игра будет достаточно хорошо усвоена детьми, роль ведущего берёт на себя взрослый.

4. Игра на определение жанра и развитие памяти

«Разбудим Таню»

Цель: Учить детей различать музыку разного характера: ласковую колыбельную, весёлую плясовую. Выполнять действия соответствующие данной музыке.

Игровой материал: кукла, игрушки: собачка, петушок, мишка.

Ход игры :

Вариант 1: Воспитатель, напевая «Колыбельную», укачивает куклу. Затем предлагает детям разбудить её. Дети зовут куклу по имени или хлопают в ладоши под весёлую музыку – «кукла просыпается». При повторном исполнении песни куклу могут разбудить игрушки: «собачка», «петушок», «мишка».

Вариант 2: Дети слушают «Колыбельную» с фортепианным сопровождением. Затем воспитатель предлагает одному ребёнку сесть на стул в центре комнаты и «спать», пока будет звучать музыка. По окончании пьесы остальные дети «будят» спящего (лают, как собачки, кричат как петушки, рычат как мишки). Сначала игра проводится без музыки. Далее исполняется «Колыбельная», девочка (Таня) «засыпает». Вслед за этим воспитатель говорит : «Сладко спит Таня, а как собачки её разбудят?». Дети подбегают, «лают» и Таня «просыпается». Игра повторяется. Выбирается новый ведущий и будят его уже «петушки» или «мишки». Можно усложнить игру, закончив её знакомой пляской.

5. Игры на развитие динамического слуха

и чувства ритма

«Слушай и хлопай»

Цель: Учиться слышать изменение громкости звучания и отмечать это в движении.

Игровой материал: Музыкальный центр, кассеты, диски с музыкальными произведениями

Ход игры: Дети стоят на ковре, повернувшись лицом к воспитателю. Под громкую музыку дети хлопают ладонями по коврику. На тихую музыку делают лёгкие хлопки в ладоши перед собой или по коленкам.

Примечание: Усложнением в данной игре будет изменение музыкального сопровождения. На начальном этапе игра проводится под музыку «Марш деревянных солдатиков» П. Чайковского. На втором этапе используется «Венгерский танец» Брамса. В нём изменяется не только сила звука, но и темп. Усложнение вводится для детей старшей возрастной группы.

«Послушный бубен»

Цель: Учиться играть на бубне различными способами, учиться играть громко и тихо.

Игровой материал: Бубны по количеству участников игры

Ход игры: Дети сидят на стульчиках или на ковре, повернувшись лицом к воспитателю, бубен в левой руке.

В бубен бей, бей, бей, В бубен бей веселей!

Произнося эти слова, воспитатель сам играет на бубне, ударяет по нему правой рукой. Слова произносятся три раза подряд. Затем происходит смена движения.

Пусть наш бубен отдохнёт,

Тихо песенку поёт

С этими словами воспитатель легко встряхивает бубен, звук лёгкий, тихий. Слова произносятся три раза подряд. Игра продолжается.

«Лошадки»

Цель: Развивать у детей представление о ритме, учить слышать ускорение и замедление.

Игровой материал: Деревянные кубики, палочки, ложки, крышки от шампуней и пр.

Ход игры: Дети вместе с воспитателем повторяют потешку в быстром темпе и стучат кубиками (палочками, ложками и др):

На молоденькой лошадке

Цок-цок, цок-цок,

Цок-цок, цок-цок!

На вторую часть потешки стучат в медленном темпе:

А на старой да на кляче

Трюх-трюх-трюх,

Да в ямку – бух!

Дети приседают и падают на пол. Потешка повторяется несколько раз. Затем ребятам предлагается поскакать на молоденькой лошадке: легко и весело. Все скачут под музыку в аудиозаписи.

6. Игра на развитие слухового внимания и силы звука

«Тихо - громко – очень громко»

Цель: Учиться слышать изменение громкости звучания и отмечать это в движении.

Игровой материал: Бубен

Ход игры: Дети сидят на стульчиках или на ковре, повернувшись лицом к воспитателю. Воспитатель стучит в бубен тихо, затем громко, затем – очень громко. В соответствии с громкостью звучания дети выполняют условные движения. На тихое звучание стучат пальчиком о пальчик. На громкое звучание хлопают в ладоши. На очень громкое звучание топают ногами. В качестве образного сравнения можно предложить детям тихое звучание бубна называть «Лёгким дождиком», громкое звучание «Сильным ливнем», очень громкое звучание «Грозой».

7. Игра на развитие музыкальных представлений

«Гуляй - отдыхай»

Цель: Учиться слышать и определять настроение и характер музыки, отражать его в движении.

Игровой материал: Музыкальный центр, кассеты, диски с музыкальными произведениями.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям внимательно послушать музыку. Под колыбельную «спать» (присесть, сложить ручки под щёчку), под марш – маршировать, под плясовую – плясать, под лёгкую, быструю музыку – бегать. Воспитатель включает музыкальные отрывки в аудиозаписи. Дети выполняют действия в соответствии с характером музыки.

8. Игра на развитие слухового внимания и чувства ритма

«Игра с молотком»

Цель: Учиться слышать метрическую пульсацию, не терять её ощущение с изменением задания.

Игровой материал: Музыкальный центр, кассеты, диски с музыкальными произведениями

Ход игры: Дети сидят за столами. Воспитатель произносит слова, а дети выполняют действия под любую не очень быструю музыку. «Петя играет с одним молотком» - Дети стучат по столу одним кулаком. «Петя играет с двумя молотками» - Дети стучат по столу двумя кулаками одновременно. «Петя играет с тремя молотками» - Дети одновременно стучат по столу кулаками и топают правой ногой. «Петя играет с четырьмя молотками» - Дети одновременно стучат по столу кулаками и топают обеими ногами.

«Петя играет с теми молотками» - дети одновременно стучат кулаками по столу, топают обеими ногами и кивают головой.

9. Игра на развитие тембрового слуха и исполнительских навыков

«Наш оркестр»

Цель: Учить детей различным приёмам игры на инструментах индивидуально и в ансамбле. Закрепить название инструментов, умение различать их звучание на слух.

Игровой материал: Набор музыкальных инструментов по количеству детей.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям поиграть в оркестре на различных музыкальных инструментах. Для этого дети должны правильно назвать представленные музыкальные инструменты. Затем дети оркеструют какое-либо музыкальное произведение в записи. Играть могут как одновременно, так и с солистами. В качестве дирижёра выступает воспитатель. Когда игра будет усвоена детьми, на эту роль может быть выбран кто-то из детей.

10. Игра на развитие музыкального слуха и образных движений

«Совушка-сова»

Цель: Развивать ассоциативно-образное и музыкальное восприятие детей. Учить двигаться под музыку и прекращать движение с её окончанием.

Игровой материал: Маска совы

Ход игры: Под музыку дети бегают и танцуют, изображая птиц. Как только музыка прекращает звучать – птицы замирают на месте, на охоту вылетает сова. Она ищет того, кто пошевелился. Игра продолжается по желанию детей.

11. Игра на развитие музыкального слуха

и исполнительских способностей

«В гости песенка пришла»

Цель: Развивать музыкальную память, умение петь без музыкального сопровождения хором, ансамблем и индивидуально.

Игровой материал: Волшебный мешочек и игрушки, герои детских песенок.

Ход игры: Воспитатель приносит в группу волшебный мешочек, рассматривают его, высказывают предположения, что это может быть.

Воспитатель:

В гости песенка пришла, и подарок принесла.

Ну-ка, Таня, подойди, что в мешочке, посмотри!

Ребёнок достаёт из мешочка игрушку. Воспитатель предлагает вспомнить песенку в которой встречается данный персонаж: кошка, мышка, лошадка, зайчик. Машина, птичка и др. Воспитатель предлагает детям спеть песенку индивидуально, хором или ансамблем.

Примечание: Песня не обязательно об игрушке. Герой просто может упоминаться в песенке.

12. Игра на развитие музыкального слуха

«Музыкальная лесенка»

Цель: Учить слышать направление движения музыки, показывать его жестом руки и на музыкальной лесенке.

Игровой материал: Музыкальная лесенка из пяти ступеней (из любого конструктора), металлофон, мелкие игрушки, соответствующие размеру лесенки.

Ход игры: Воспитатель играет на металлофоне песенку «Лесенка»:

Вот иду я вверх! Вот иду я вниз!

Затем показывает игрушку и ведёт её по лесенке вверх, напевая: Вот иду я вверх! Затем ведёт игрушку вниз, напевая: Вот иду я вниз! Затем предлагает поводить игрушку кому-то из детей. Воспитатель поёт, ребёнок ведёт игрушку. Слова можно изменять, соответственно изменяя темп и характер движения игрушки по лесенке: «Вот бегу я вверх! Вот бегу я вниз!», «Вот скачу я вверх! Вот скачу я вниз!». Затем отрывок песенки исполняется на металлофоне без слов. Ребёнок должен понять, куда вести игрушку, вверх или вниз. Остальные дети оценивают правильность выполнения задания.

13. Игра на развитие музыкального слуха,

певческого дыхания и творчества

«Веселая дудочка»

Цель: Совершенствовать умение брать и распределять дыхание, его направление и силу. Без слов интонировать простые мелодии.

Игровой материал: Бутылочки из под витаминок по количеству играющих детей.

Ход игры: Воспитатель раздаёт детям бутылочки из под витаминок и предлагает представить себе, что это дудочки. Показывает, как можно в них гудеть. Для того, чтобы добиться гудящего звука надо чтобы нижняя губа слегка касалась края горлышка бутылочки, а струя воздуха была достаточно сильной. Для тренировки детям предлагают упражнение: погудеть, как большой пароход (низким звуком) и как маленький парходик (высоким). Затем можно попробовать прогудеть «сыграть на дудочке» простую песенку, например «Весёлые гуси». Предложить детям самостоятельно (по очереди, по желанию) придумать свою песенку.

14. Игра на развитие творческих представлений

«Солнышко и туча»

Цель: Развивать ладовое восприятие детей, учить слышать окончание и начало частей музыкального произведения, развивать ассоциативно-образное и музыкальное восприятие детей.

Игровой материал: Обручи, цветные кольца, плоскостные силуэты цветов.

Ход игры:

Воспитатель: «Это наша полянка: посмотрите, сколько цветочков! А мы с вами – бабочки. Светит солнышко, нам весело летать по лугу! Когда появится тучка – мы спрячемся в цветах и будем сидеть тихо-тихо! А когда выглянет солнышко – снова будем летать и веселиться. А с окончанием музыки все снова сядут на цветы – день закончился, солнышко закатилось». Звучит музыка, дети выполняют задание педагога.

II. МУЗЫКАЛЬНО-ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

2.1. Игры для развития памяти и слуха

«Кто больше знает?»

Программное содержание. Расширять и закреплять знания о музыкальных инструментах (внешний вид, звучание, название)

Игровой материал. Карточки с изображением различных музыкальных инструментов, с которыми дети уже знакомы с предыдущих музыкальных занятий.

Ход игры: Ведущий (может быть как педагог, так и ребёнок) перемешивает карточки и, показывая играющим по одной, спрашивает: «Что это?» тот, кто первым правильно назовёт, что на ней изображено, получает карточку себе.

Игра продолжается до тех пор, пока карточки не закончатся. Выигрывает тот, кто соберёт больше карточек.

«Узнай и спой песенку»

Цель: проверить умение детей узнавать знакомые песенки и передавать в пении мелодию.

Методика проведения игры.

1 этап. Педагог предлагает ребёнку прослушать поочередно несколько знакомых мелодий песен. Ребенку необходимо вспомнить название музыкального произведения или какую-то фразу из песни.

2 этап. Педагог предлагает ребёнку спеть знакомую песню за музыкальными фразами, проявляя особенности вокальных навыков. Петь без напряжения, протяжно, не спеша, отчетливо произнося слова.

2.2. Игры для развития чувства ритма

«Эхо»

Цель: Выстукивание заданного ритма.

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.

«К нам гости пришли»

Цель: Побуждать детей подбирать нужные ритмы для разных персонажей

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).

«Ритмический кубик»

Цель: Развивать звуковое внимание, ритмичность; закреплять слуховые представления о равномерной пульсации звуков. Использовать «звучащие» жесты – хлопки, щелчки, притопы и т.д. Закреплять навыки прямого счета, вызывать положительные эмоции от игры.

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.

«Музыкальный кубик»

Цель: Развивать у детей интерес к игре на музыкальных инструментах, воспитывать коммуникативные навыки в игре, доброжелательные отношения друг к другу. Доставить радость от совместной игры.

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.

«Выложи мелодию»

Программное содержание: Развивать ритмический слух, упражнять детей в определении ритмического рисунка мелодии. Развивать ритмическую и ассоциативную память. По слуховому восприятию учить детей различать длительность звуков: короткие и длинные, 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.

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.

«Бегаем – шагаем - прыгаем»

Цель: выявить умение детей двигаться в соответствии с контрастными изменениями в музыкальном сопровождении, ритмично маршировать (спокойно, весело, бодро), бегать (весело, легко, мелко), подпрыгивать (как мячик).

Методика проведения игры. Педагог предлагает детям внимательно слушать музыку и в соответствии с ее характером выполнять движения. Под музыкальный фрагмент марша детям надо энергично шагать в свободном направлении, не толкая друг друга. Под веселую музыку - легко и мелко бегать на носочках, под веселый, игривый музыкальный фрагмент - подпрыгивать как мячик.

Задачу повторяют несколько раз.

«Веселые подружки»

Цель: развитие чувства ритма детей.

Игровой материал:

Плоские фигурки из картона (5 шт.). Можно использовать варианты: все куклы одной величины, но раскрашены по-разному, или куклы разного размера (по типу матрёшек) в одежде с различными узорами и т.д.

Ход игры:

Фигурки стоят на столе, одна за другой в колонне. Дети сидят полукругом или в шахматном порядке, лицом к столу. Звучит русская народная мелодия «Светит месяц».

Педагог: Познакомьтесь, ребята к нам в гости пришли весёлые подружки: Дашенька, Глашенька, Сашенька, Иринушка, Маринушка. (Выставляет их в одну шеренгу.) Они очень любят плясать и хотят вас научить. Вот как умеет Дашенька!

Педагог берёт матрёшку и выстукивает деревянной подставкой ритмический рисунок. Дети повторяют ритм на деревянных ложках. Можно просто отхлопать ритм в ладоши. Ритмы так же можно демонстрировать детям, исполняя и на фортепиано.

«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.

2.3. Игры для развития звуковысотного слуха

«Лесенка-чудесенка»

Цель: Различать движение мелодии вверх и вниз, слышать первую и пятую ступени лада

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.

«Песенки-картинки»

Цель: Закреплять с детьми знакомые песни

Ход игры: Собираются картинки знакомых детям песен, наклеиваются на кубик. Затем проводится игра.

«Кубик «Угадай-ка?»»

Цель: учиться подражать звучанию различных предметов голосом.

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.

«Кубик-оркестр»

Цель: Чувствовать и воспроизводить метрический пульс речи (стихов) и музыки, развивать коммуникативные навыки, слуховое внимание, навыки элементарного музицирования в оркестре, чувство ритма; воспитывать интерес к игре на музыкальных инструментах.

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.

«Кого встретил колобок?»

Цель: Воспринимать и различать звучание высокого, среднего и низкого регистра.

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.

«Узнай бубенчик»

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

Ход игры: После исполнения попевки «Бубенчики» Е.Тиличевой 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.

«Солнышко»

Цель: развитие звуковысотного слуха детей.

Игровой материал: Большая картина (фланелеграф), изображающая поляну с нотным станом. Нотки-солнышки для фланелеграфа – 8 шт. Размер солнышка соотносится с нотным станом.

Ход игры:

Педагог: Жило-было солнышко. Встало утром рано, потянулось и запело свою песенку.

(Напевает произвольно.)

Я, солнышко лучистое,

Очень-очень чистое!

Люблю я умываться

И в лужицах купаться.

(Говорит.)

Мои детки засмеялись,

По линейкам разбежались.

Помогите их собрать

И по именам назвать.

Я нашла маленькое солнышко (ставит нотку-солнышко на первую линейку), вот оно на первой линейке, а зовут его «ми». Дети вместе с педагогом пропевают звук. На каждом занятии количество использованных нот-солнышек может быть различным, в зависимости от оставленных задач.

«Музыкальные птенчики»

Цель: закрепление понятия о высоких и низких звуках, развитие звуковысотного слуха, творчества детей.

Игровой материал:

Картина с изображением дерева, ветки которого расположены в виде нотеносца; птички – 5 шт.; набор шапочек для «птичек». Дерево и птички должны быть соразмерны, ветки – нотный стан, птички – ноты.

Ход игры:

1 вариант. Педагог: Наступила весна, вернулись из тёплых краёв птицы, свили гнёзда и вывели птенчиков. Обрадовались птенцы, что научились летать, и стали с веточки на веточку порхать, песни петь. Педагог выбирает несколько детей, надевает на них шапочки птички-мамы и птенцов и даёт им в руки изображения птиц.

Дети поют попевку:

Мы птенчики весёлые,
Умеем мы летать
И с веточки на веточку
Нам весело порхать.

Ребёнок, изображающий маму, ставит птицу на нижнюю веточку и поёт импровизированную песенку низким голосом.

А мамочка волнуется:
Лети-ка, птенчик, вниз!
Спою я колыбельную,
И ты уснёшь, малыш!

Дети, изображающие птенчиков, прикладывают птенчиков к веткам повыше и поют высокими голосами.

Не хочу к тебе лететь,
Буду здесь я песни петь.

2 вариант. Выбирается мама-птичка и птенчики. Дети-птенчики поют

свою песенку и раскладывают изображения по верхним веткам,

называя их по именам: птенчик Ре, птенчик Ми и т.д.

2.4. Игры на определение жанра и развитие памяти

«Песня – танец - марш»

Цель: развивать представления об основных жанрах музыки, способность различать песню, танец, марш.

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

«Передай кубик»

Цель: Побуждать детей к сочинению коротких мелодий в жанре марша и колыбельной на заданный текст.

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, я пою, я пою:
Тра-та-та ,баю-бай
Я пою, я пою ,баю-бай, баю-бай
Тра-ля-ля, баю, баю, баю
Я шагаю далеко, куколку качаю
Раз, два, три, баю-бай, баю-бай
Я шагаю далеко, поскорее засыпай
Посмотри, засыпай.

2.5. Игры на развитие музыкальной памяти и музыкального слуха «Кто как поет?»

Цель: Повторять короткие звукоподражания за взрослыми.

Ход игры: Воспитатель читает короткие стихотворения:

Ясное солнышко
Рано встает
Песни петух
На заборе поет
Ку-ка-ре-ку
Свинка на завтрак
Ведет поросят
Круглые глазки
Как бусы блестят,
Хрю, хрю, хрю.
Утки спешат
Искупаться в пруду
Желтой цепочкой
По тропке идут,
Кря, кря, кря.
Скачет козленок
По траве:
Скок-скок.
Весело лает
У будки щенков.
Гав-гав
Рыжий Бобик
Кошку Мурку напугал
Гав-гав-гав.
Ссоры все пора забыть,
Лучше весело дружить
Долго не сердить,
Быстро помирись.
Вместе весело играли,
И друг друга догоняли:
Мяв-гав, мяв-гав, мяв-гав.

«Цветик - семицветик»

Цель: развитие музыкального слуха и музыкальной памяти детей.

Игровой материал:

Большой цветок, состоящий из семи лепестков разного цвета, которые вставляются в прорезь в середине цветка. На обратной стороне лепестка – рисунки к сюжетам произведений, с которыми дети знакомились на занятиях.

Например:

1. «Кавалерийская» Д.Б. Кабалевский.
2. «Клоуны» Д.Б. Кабалевский.
3. «Болезнь куклы» П.И. Чайковский.
4. «Шествие гномов» Э. Григ.
5. «Дед Мороз» Р. Шуман и т.д.

Ход игры:

Дети сидят полукругом. Приходит садовник (педагог) и приносит детям необыкновенный цветок. Вызванный ребёнок вынимает из середины любой лепесток, поворачивает его и отгадывает к какому произведению данная иллюстрация. Если произведение известно ему, то ребёнок должен назвать его и имя композитора. Музыкальный руководитель исполняет произведение или включает запись. Все дети активно участвуют в определении характера, темпа, жанра произведения.

«Теремок»

Цель: развитие мелодического слуха детей.

Игровой материал: Игровое поле с изображением домика с крыльцом из семи ступенек. Фигурки зверей: заяц, лягушка, лиса, мышка, петушок, кошка, собака, птичка.

Ход игры:

Педагог: Стоит в поле теремок, теремок.

Как красив он и высок, и высок.

По ступенькам мы идём, все идём.

Свою песенку поём, да поём.

Выбираются трое детей, каждый берёт себе любую фигурку. Персонаж идёт по ступенькам вверх и поёт первую фразу: «По ступенькам я иду...», затем, стоя у входа в домик, поёт вторую фразу: «В дом чудесный захожу!», придумывая свой мотив, - и «заходит» в дом. Каждый ребёнок, придумывая мотив второй фразы, не должен повторять чужой мотив. Когда все персонажи «зайдут» в дом, начинается движение вниз, в обратном порядке. Персонаж спускается по ступенькам и поёт: «По ступенькам вниз иду...», затем, стоя у первой ступеньки, допевает вторую фразу: «По тропиночке уйду», также придумывая свой мотив этой фразы, и уходит.

2.6. Игры на развитие тембрового и динамического слуха

«Кубики - календарики»

Цель: Формировать и развивать певческий голос, певческие навыки. Совершенствовать чувство темпа и ритма. Учить сочетать текст с движениями и музыкой. Создавать у детей хорошее настроение, расширять представления об окружающей природе и явлениях, происходящих в ней.

Учить понимать красоту сменяющихся друг друга времен года и воспитывать творческое отношение к природе.

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».

«Узнай свой инструмент»

Игровой материал. Аккордеон, металлофон, арфа (каждого инструмента по два), 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.

«Угадай, на чем играю?»

Игровой материал. Карточки (по числу играющих), на одной половине которых изображение детских музыкальных инструментов, другая половина пустая; фишки и детские музыкальные инструменты.

Ход игры. Детям раздают по несколько карточек (3—4). Ребенок-ведущий проигрывает мелодию или ритмический рисунок на каком-либо инструменте (перед ведущим небольшая ширма). Дети определяют звучание инструмента и закрывают фишкой вторую половину карточки.

Игру можно провести по типу лото. На одной большой карточке, разделенной на 4—6 квадратов, дается изображение различных инструментов (4—6). Маленьких карточек с изображением таких же инструментов должно быть больше и равно количеству больших карт. Каждому ребенку дают по одной большой карте и 4—6 маленьких. Игра проводится так же, но только дети закрывают маленькой карточкой соответствующее изображение на большой.

«Громко-тихо»

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.

«Волшебная котомка»

Цель: выявить умение детей сравнивать музыкальные звуки по высоте и тембру звучания и сопоставлять их со звуками окружающей среды.

Оборудование: небольшая цветная сумка, музыкальные инструменты (барабан, бубен, металлофон, колокольчик, погремушка).

Методика проведения игры. Музыкальный руководитель из волшебной сумки достает какой-нибудь музыкальный инструмент, играет на нем и спрашивает ребенка: «Что напоминает этот музыкальный звук?»

Например:

Барабан - Гром или пение птиц?

Бубен - Шорох листьев или гром?

Металлофон - Дождик или ветер?

«Что звучит?»

Цель: выявить умение детей различать музыкальные игрушки и инструменты на слух по тембру звучания, знание их названий (погремушки, бубен, барабан, металлофон, свирель, колокольчик).

Оборудование: музыкальные инструменты (барабан, бубен, металлофон, свирель, колокольчик, погремушка), ширма.

Методика проведения игры. Музыкальный руководитель за ширмой играет на музыкальном инструменте и спрашивает у ребенка: «Какой музыкальный инструмент звучит?»

Если ребенок не может ответить, музыкальный руководитель еще раз предлагает послушать. Если и на этот раз ребенок не может назвать инструмент, то музыкальный руководитель предлагает найти среди музыкальных инструментов, которые разложены за ширмой, тот, который звучал.

«Кукла танцует и отдыхает»

Цель: выявить умение детей различать музыку по темпу (быстрая или медленная), динамикой (громкая или тихая).

Оборудование: кукла - игрушка.

Музыкальный материал: «Колыбельная», муз. Я. Степного; «Гопак», муз. Я. Степного.

Методика проведения игры. Детям раздают игрушки - куклы. Звучит музыка. Если она тихая, медленная, спокойная, ласковая - дети колышут куклу, а если быстрая, громкая, веселая, бодрая - дети танцуют с ней.

«Музыкальное окошко»

Цель: развитие звуковысотного и тембрового слуха детей.

Игровой материал:

Домик из настольного театра (картонный или деревянный), установленный на столе. Фигурки животных.

Ход игры:

Педагог: На окне сидела кошка

И мяукала немножко.
А потом прыг на дорожку,
И не стало в доме кошки.
Ну а кто остался дома
И стучит сейчас в окошко?

Вызванный ребёнок проходит за домик, выбирает одну из лежащих там игрушек и с помощью звукоподражания "озвучивает" своего персонажа. Дети отгадывают, кто это, и в окошке показывается персонаж. Далее окошко закрывается и игра продолжается.

Игру можно варьировать: животные - мама-птичка, птенчик; мама-кошка, котёнок и т.д. В этом случае дети определяют высоту голоса персонажа. Дети также могут озвучить своего персонажа при помощи музыкальных инструментов: мишка - бубен, заяц – металлофон, петушок - дудочка, мышка- колокольчик и т.п.

2.7. Игры на определение характера и жанра музыки

«День Рождения»

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 ИГРЫ

Муз. Рук.: Посмотрите, ребята, какой сегодня Зайчик необыкновенный, даже праздничный бантик повязал. (Зайчик хлопчет по хозяйству. Ставя на стол игрушечную посуду.)

Муз. Рук.: 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.

«Собачка пляшет и спит»

Задача: учить детей различать жанр колыбельной и плясовой музыки.

Методика проведения: педагог исполняет колыбельную или плясовую, дети выполняют соответствующие движения: колыбельная – «спят», ладошки под щечку (собачка спит), плясовая – хлопки в ладоши (собачка пляшет).

Как вариант игры можно использовать картинки, соответствующие жанру плясовой и колыбельной.

«День и ночь»

Задача: различать контрастную музыку и передавать это в движении.

Методика проведения: дети двигаются поскоками врассыпную (день).
Смена музыки – садятся на корточки (ночь).

Музыкальный материал: весёлая полька и колыбельная по выбору педагога.

«Звери в домиках»

Задача: учить детей определять по характеру музыки животного, двигаться в соответствии с образом.

Методика проведения: дети распределяются на 4 группы, каждая занимает свой «домик» в одном из 4-х углов зала: медведь, лиса, зайчик, лошадка. Чья музыка начинает звучать, та группа двигается по залу в соответствии с образом (двигательная импровизация).

После того, как все «звери» прогуляются один раз, под весёлую музыку лёгким бегом дети переходят в соседний домик против часовой стрелки. Таким образом, каждый ребёнок побывает в разных образах.

«Кто вышел погулять?»

Задача: под музыку представить соответствующий образ и передать в движении.

Методика проведения: на лесную полянку вышли погулять животные. А какие – вам подскажет музыка. Послушайте, угадайте и изобразите, кто вышел погулять.

Музыкальный материал: Галынин «Медведь», Жилинский «Марш зайчат», Д. Кабалевский «Ёжик».

«Солнышко и дождик»

Задача: услышать и воспроизвести капли дождя и лучи солнца

а) в движении,

б) в игре на музыкальных инструментах.

Методика проведения:

1. На музыку, изображающую дождь, дети выполняют «танец ладошек» (шлёпают ладошками одна об одну). На смену музыки выполняют плавные движения, как нежные, тёплые «лучи солнца». Повтор – «танец ладошек».

2. Импровизированный танец «Капелек и солнечных лучиков» с лентами голубого и оранжевого цвета. Совместное со взрослыми творчество.

3. Дети сами выбирают музыкальный инструмент для изображения дождика и солнышка. Инструментальная импровизация в 3-х частной форме.

«Игра с цветными платочками»

(Украинская народная мелодия в обработке Я. Степного)

Цель: проверить умение детей передавать характер танца движениями (танцевальный бег, разведение рук, смахивания платочком, вместе со взрослыми кружение в круге и т.д.).

Оборудование: разноцветные платочки (по количеству детей).

Методика проведения игры. Педагог предлагает детям (игру проводят с небольшим количеством детей) взять в руки платочки. Затем педагог смахивает платком и пением зовет детей встать в круг:

Все в круг скорее бегите,

Платочки вы покажите.

Платочками помашем,
Потанцуем, споем.

Воспитатель под музыку показывает танцевальные движения, а дети повторяют.

III. МУЗЫКАЛЬНО-ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

3.1. Игры для развития звуковысотного слуха «Ступеньки»

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.

«Музыкальное лото»

Игровой материал. Карточки по числу играющих, на каждой нарисованы пять линеек (нотный стан), кружочки-ноты, детские музыкальные инструменты (балалайка, металлофон, триола)

Ход игры. Ребенок-ведущий играет мелодию на одном из инструментов вверх, вниз или на одном звуке. Дети должны на карточке выложить ноты-кружочки от первой линейки до пятой, или от пятой до первой, или на одной линейке.

Игра проводится в свободное от занятий время.

«Найди нужный колокольчик»

Игровой материал. Пять наборов колокольчиков по типу «Валдай».

Ход игры. В игре участвуют пять детей, один из них ведущий. Он садится за небольшой ширмой или спиной к играющим и звенит то одним, то другим колокольчиком. Дети должны в своем наборе найти колокольчик, соответствующий данному звучанию, и прозвенеть им. При повторении игры ведущим становится тот, кто правильно определял звучание каждого колокольчика.

Игра проводится в свободное от занятий время.

«Угадай колокольчик»

Игровой материал. Карточки по числу играющих, на каждой нарисованы три линейки; цветные кружочки (красный, желтый, зеленый), которые соответствуют как бы высоким, средним и низким звукам; три музыкальных колокольчика (по типу «Валдай») различного звучания.

Ход игры. Ребенок-ведущий звенит поочередно то одним, то другим колокольчиком, дети располагают кружки на соответствующей линейке: красный кружок — на нижней, если звенит большой колокольчик; желтый — на средней, если звенит средний колокольчик; зеленый — на верхней, если звенит маленький колокольчик.

Играют несколько детей. Игра проводится во вторую половину дня.

Примечание. Игру можно провести с металлофоном. Ведущий поочередно играет верхний, средний, нижний звуки. Дети располагают кружки-ноты на трех линейках.

«Повтори звуки»

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).

«Музыкальные птенчики»

Цель: закрепление знаний о высоте звука (высокий и низкий), развитие детского творчества.

Игровой материал.

Демонстрационный: картина с изображением дерева, ветки которого расположены в виде нотного знака; птички – 5 шт., набор шапочек для «птичек».

Раздаточный: картина с изображением дерева, ветки которого расположены в виде нотного знака; птички – 5 шт. комплект готовится на каждого ребёнка.

Ход игры:

Педагог

- Наступила весна, вернулись из тёплых краёв птицы, свили гнёзда и вывели птенчиков. Обрадовались птенчики, что научились летать, и стали летать с веточки на веточку порхать, песенки петь.

Педагог выбирает маму-птичку и птенчиков. Надевает на них шапочки и даёт им в руки изображения птиц.

Дети (поют попевку):

Мы птенчики весёлые,

Умеем мы летать

И с веточки на веточку

Нам весело порхать.

Дети-птенчики, поют свою песенку и раскладывают изображения по верхним веткам дерева, называя по их именам: птенчик РЕ, птенчик СИ и т. д.

*Не хочу к тебе лететь,
Буду здесь я песни петь.*

Затем свою песенку поёт мама, она «слетает вниз» и зовет к себе малышей.

*А мамочка волнуется:
Лети-ка птенчик, вниз!
Спою я колыбельную,
И ты уснёшь, малыш!*

Каждый птенчик поочередно пропевает свой звук, слетает с дерева и садится рядом с мамой. По окончании игры все дети пропевают имена (названия нот) птенчиков и возвращают их на веточки.

3.2. Игры для развития чувства ритма

«Прогулка»

Игровой материал. Музыкальные молоточки по числу играющих; фланелеграф и карточки, изображающие короткие и длинные звуки (с обратной стороны карточек приклеена фланель).

Ход игры. Содержание игры соответствует аналогичной игре, проводимой в младшей группе но, 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». Ребенок медленно стучит музыкальным молоточком о ладошку и выкладывает широкие карточки.

«Пошел частый, сильный дождь»,— продолжает воспитатель. Ребенок быстро стучит молоточком и выкладывает узкие карточки.

Игра проводится на занятии и в свободное от занятий время.

«Учитесь танцевать»

Цель: развитие чувства ритма.

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 ребёнок, правильно выполнивший задание.

«Выполни задание»

Цель: развитие чувства ритма.

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

Ход игры:

Музыкальный руководитель – ведущий проигрывает на одном из инструментов ритмический рисунок. Ребёнок должен выложить его карточками на фланелеграфе.

Количество карточек можно увеличить. В этом случае каждый играющий будет выкладывать ритмический рисунок на столе

«Наше путешествие»

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.

«Веселые гудки»

Цель: развитие чувства ритма.

Игровой материал.

Демонстрационный: фланелеграф, рисунки паровоза и парохода.

Раздаточный: карточки (30х9см) и по три полоски из картона: широкие (3х6см) – долгий звук, узкие (1,5х6см) – короткий. Один комплект готовится на каждого ребёнка.

Ход игры:

Педагог:

Смотрите, ребята, какой красивый пароход плывёт по морю. Он хочет вас поприветствовать своим весёлым гудком. (Прикрепляет пароход на фланелеграф). Вот так! (изображает на фортепиано ритмический рисунок).

Дети отхлопывают ритм и выкладывают его полосками у себя на карточках. Аналогично игра проводится с паровозом.

«Кукла учит танцевать»

Цель: развитие чувства ритма.

Игровой материал:

Демонстрационный: большая куколка, разрисованная в русском стиле. Она вырезана из фанеры в закреплена на подставке, высота ее 65 см. Одна рука прикреплена так, что может двигаться вправо-влево. Внизу у кисти приделан кубик, так, чтобы он стучал по краю сарафана. Можно также сделать и другую руку, чтобы работать ими одновременно или поочередно.

Ход игры:

Звучит русская народная мелодия «Ах, ты береза».

Педагог:

Сегодня, ребята, я познакомлю вас с удивительной куколкой. Ох, и плясать-то она искусница! Сама умеет и вас научит! Как она похлопает, так вы и повторяйте. Дети повторяют ритмический рисунок хлопками, ногами. Можно взять в руки ложки, кубики, палочки, бубен. Если разделить детей по подгруппам и дать разные предметы, то получится оркестр.

«Учитесь танцевать»

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.

«Определи по ритму»

Цель: развитие чувства ритма.

Игровой материал: карточки, на одной половине которых изображен ритмический рисунок знакомой детям песни, другая половина пустая; картинки, иллюстрирующие содержание песни; детские музыкальные инструменты – группа ударных (ложки, угольник, барабан, музыкальный молоточек и др.). Каждому дают по 2 – 3 карточки.

Ход игры:

Ребёнок-ведущий исполняет ритмический рисунок знакомой песни на одном из инструментов. Дети по ритму определяют песню и картинкой закрывают, пустую половину карточки, (картинку после правильного ответа даёт ведущий).

При повторении игры ведущим становится тот, кто ни разу не ошибся. Одному ребёнку можно дать большее число карточек (3-4).

3.3. Игры для развития тембрового слуха

«Определи инструмент»

Игровой материал. Аккордеон, металлофон, арфа (каждого инструмента по два), 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.

«На чем играю?»

Игровой материал. Карточки (по числу играющих), на одной половине которых изображение детских музыкальных инструментов, другая половина пустая; фишки и детские музыкальные инструменты.

Ход игры. Детям раздают по несколько карточек (3—4). Ребенок-ведущий проигрывает мелодию или ритмический рисунок на каком-либо инструменте (перед ведущим небольшая ширма). Дети определяют звучание инструмента и закрывают фишкой вторую половину карточки.

Игру можно провести по типу лото. На одной большой карточке, разделенной на 4—6 квадратов, дается изображение различных инструментов (4—6). Маленьких карточек с изображением таких же инструментов должно быть больше и равно количеству больших карт. Каждому ребенку дают по одной большой карте и 4—6 маленьких.

Игра проводится так же, но только дети закрывают маленькой карточкой соответствующее изображение на большой.

«Слушаем внимательно»

Игровой материал. Проигрыватель с пластинками инструментальной музыки, знакомой детям; детские музыкальные инструменты (пианино, аккордеон, скрипка и т.д.).

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.

«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. Ребенок-ведущий проигрывает мелодию или ритмический рисунок на каком-либо инструменте. Дети отгадывают. За правильный ответ ребенок получает фишку. Выигрывает тот, у кого окажется большее число фишек.

Игра проводится в свободное от занятий время.

3.4. Игры для развития диатонического слуха

«Громко-тихо запоем»

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.

«Колобок»

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.

Игра проводится с подгруппой детей в свободное от занятий время.

«Найди щенка»

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».

«Наши песни»

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

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

Игра проводится в свободное от занятий время.

«Громко, тихо запоем»

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.

Игру можно провести как развлечение.

3.5. Игра для развития памяти и музыкального слуха

«Сколько нас поет?»

Игровой материал. Планшет со вставными карманами или фланелеграф, три матрешки-картинки большого размера (для фланелеграфа с обратной стороны матрешки оклеены фланелью), карточки (по числу играющих) с прорезями, три матрешки-картинки (для каждого играющего), музыкальные инструменты. В игре можно использовать другой игровой материал — три карточки с изображением поющих детей (на первой одна девочка, на второй двое детей, на третьей трое,

Ход игры. Ребенок-ведущий играет на одном из инструментов один, два или три разных звука. Дети определяют количество звуков и вставляют в прорези своих карточек соответствующее число матрешек. Вызванный ребенок выкладывает матрешек на фланелеграфе или вставляет в кармашки планшета. Надо обязательно напомнить детям, что они должны брать столько матрешек, сколько разных звуков услышат. Если дважды звучит один и тот же звук, то поет только одна матрешка.

При выполнении игры с другим игровым материалом дети поднимают карточки с изображением одной, двух или трех поющих девочек в соответствии с количеством звуков.

Игра проводится с небольшой подгруппой детей в свободное от занятий время. Необходимо, чтобы вначале педагог был в роли ведущего.

«Слушаем музыку»

Игровой материал. 4—5 картинок, иллюстрирующих содержание знакомых детям музыкальных произведений (это могут быть и инструментальные пьесы), проигрыватель с пластинками.

Ход игры. Дети рассаживаются полукругом, перед ними на столе располагают картинки так, чтобы они хорошо были видны всем играющим. Проигрывают какое-либо музыкальное произведение. Вызванный ребенок должен найти соответствующую картинку, назвать произведение и композитора, написавшего эту музыку. Если ответ правильный, все хлопают.

Игра проводится на музыкальном занятии и в свободное от занятий время.

«Волшебный волчок»

Игровой материал. На планшете располагаются иллюстрации к программным произведениям по слушанию или пению, в центре вращающаяся стрелка.

Ход игры.

Вариант 1. В грамзаписи или на фортепиано исполняется знакомое детям произведение. Вызванный ребенок указывает стрелкой на соответствующую иллюстрацию, называет композитора, написавшего музыку.

Вариант 2. Ведущий исполняет на металлофоне мелодию программной песни. Ребенок стрелкой указывает на картинку, которая подходит по содержанию к данной мелодии.

Вариант 3. Ребенок-ведущий стрелкой указывает на какую-либо картинку, остальные дети поют песню, соответствующую содержанию этой картинки.

Первый и второй варианты игры используются на музыкальных занятиях в разделе слушания и пения. Третий вариант обыгрывается детьми самостоятельно в свободное от занятий время.

Игра может быть использована и в группах младшего дошкольного возраста.

«Что делают в домике?»

Игровой материал. На планшете изображены сказочные домики с открывающимися ставнями. В окошках домиков находятся рисунки, соответствующие музыке: танец, марш и колыбельная. Проигрыватель с пластинками и поощрительные значки.

Ход игры. Воспитатель-ведущий предлагает детям послушать музыку и угадать, что происходит в домике. Музыкальный руководитель играет на фортепиано (или звучит мелодия в грамзаписи). По музыке дети узнают, например, «Детскую польку» М. Глинки, Ребенок говорит: «В домике танцуют». Для проверки ему разрешается открыть ставни домика, в окошке рисунок с изображением танцующих детей. За правильный ответ он получает поощрительный значок. Выигрывает тот, кто получит большее число значков.

Игра проводится на занятии и в свободное от занятий время.

«Музыкальное лото по памяти»

Программное содержание. Закреплять знания о музыкальных инструментах и их принадлежности к тому или иному виду оркестра: народному, симфоническому, духовому, детскому, эстраднему, а также развивать память, выдержку и внимание.

Игровой материал. Карточки с изображением музыкальных инструментов, большие карты с изображением разных видов оркестра. На одну большую карту помещается восемь маленьких карточек.

Ход игры. Педагог раздает детям по одной большой карте, а маленькие картинки раскладываются на середине стола рисунком вверх. В течение какого-то промежутка времени дети запоминают их расположение. Затем все картинки переворачиваются. Дети по очереди открывают по одной картинке. Если это их картинка, то забирают её себе, если нет, кладут обратно рисунком вниз. Игрок, первым заполнивший свою большую карту, выигрывает.

«Музыкальные кубики»

Игровой материал. Кубик на каждой стороне его нарисована картинка, передающая содержание Песни; CD с записью программных произведений.

Ход игры. Ведущий проигрывает на CD вступление к какому-нибудь знакомому детям произведению. Вызванный ребенок находит среди граней нужную.

«Кто больше знает?»

Программное содержание. Расширять и закреплять знания о музыкальных инструментах (внешний вид, звучание, название)

Игровой материал. Карточки с изображением различных музыкальных инструментов, с которыми дети уже знакомы с предыдущих музыкальных занятий.

Ход игры: Ведущий (может быть как педагог, так и ребёнок) перемешивает карточки и, показывая играющим по одной, спрашивает: «Что это?» тот, кто первым правильно назовёт, что на ней изображено, получает карточку себе.

Игра продолжается до тех пор, пока карточки не закончатся. Выигрывает тот, кто соберёт больше карточек.

«Песня – танец - марш»

Цель: развитие памяти и музыкального слуха.

Игровой материал: на планшете изображены сказочные домики с открывающимися ставнями. В окошках домиков находятся рисунки, соответствующие музыке: танец, марш и колыбельная. Проигрыватель с пластинками и поощрительные значки.

Ход игры:

Педагог- ведущий предлагает детям послушать музыку и угадать, что происходит в домике. Музыкальный руководитель играет на фортепиано (или звучит мелодия в грамзаписи). По музыке дети узнают, например, «Детскую польку» М. Глинки. Ребёнок говорит: «В домике танцуют». Для проверки ему разрешается открыть ставни домика, в окошке рисунок с изображением танцующих детей. За правильный ответ он получает поощрительный значок. Выигрывает тот, кто получит большее число значков.

Игра проводится на занятии и в свободное от занятий время.

«Какая музыка?»

Цель: развитие памяти и музыкального слуха.

Игровой материал: магнитофон, записи вальса, пляски, польки; карточки с изображением танцующих вальс, народную пляску и польку.

Ход игры: Детям раздают карточки. Педагог проигрывает аудиозапись музыкальных пьес, соответствующие содержанию рисунков на карточках. Дети узнают произведение и поднимают нужную карточку.

3.6. Игры на закрепление пройденного музыкального материала

«Сладкий колпачок»

Игровой материал:

Демонстрационный: колпачки разных цветов по количеству музыкальных номеров и ещё один – для конфет, карточки с заданием (спеть знакомую песню, исполнить танец, хоровод, прочитать стихи). 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 (взрослый или кукла би-ба-бо). Он приготовил детям сладкое угощение, положил под колпачок, а под какой - забыл. Надо колпачок обязательно найти! Педагог предлагает Петрушке

подойти к любому колпачку (кроме того, где лежит сюрприз), и дети выполняют задание. Найденное под ним. Под последним колпачком – угощение. Колпачок с угощением может находиться не только в поле зрения детей. Но и быть где-то спрятан.

Эту игру можно проводить в дни после праздничных утренников, используя музыкальные номера этих утренников.

«Музыкальный секрет»

Цель: закрепление пройденного материала по пению, слушанию музыки и определение жанров (танец, марш, песня) и характера музыкальных произведений.

Игровой материал:

Демонстрационный: игровое панно, изображающее карту местности «камни», прикрепленные на липучке, с обратной стороны которых написано задание; колокольчик.

Ход игры:

Педагог рассказывает детям об интересном путешествии, которое сегодня им предстоит совершить. Только нужно взять с собой волшебный колокольчик. Он будет указывать путь. Музыкальный руководитель переносит колокольчик вдоль по тропинке на игровом поле, над определенным «камнем» он звенит. Сняв и перевернув «камень», музыкальный руководитель читает задание и исполняет его. Дети определяют жанр, характер, называют произведение и имя композитора.

Затем в конце пути колокольчик находит корзинку с угощением, открытками или небольшими сувенирами, спрятанную в помещении группы.

Эту игру предлагается проводить в свободное от занятий время.

«Поможем Дюймовочке»

Игровой материал: Демонстрационный: цветок — тюльпан оригами или бумажный объемный цветок, лепестки которого разрезаны и соединены наверху. Внутри него находится маленькая куколка. Это — Дюймовочка. Плоские небольшие бумажные цветочки, на обратной стороне каждого — музыкальное задание и нарисованная куколка — эльф с крылышками). Эльф прикрепляется так, что, когда цветок переворачивается, фигурка эльфа приподнимается перпендикулярно цветку.

Ход игры: *Тихо звучит музыка Э. Грига «Утро»*

Педагог:

Вы помните, ребята, чудесную сказку про Дюймовочку? (*Дети отвечают.*) Посмотрите, какой перед вами красивый цветок! Может быть, мы найдем ее там, внутри? (*Раскрывает лепестки и вынимает куколку.*) Вот она! (*Сажает ее между цветами, которые лежат в рассыпанную на столе.*)

Помните, в сказке Дюймовочка мечтала о стране эльфов? Мы поможем ей попасть туда, если выполним все музыкальные задания, которые находятся под этими цветами. Переворачивая каждый цветок, детям предлагают исполнить знакомый танец, песню или оркестровое произведение, стихи. В конце игры Дюймовочка оказывается среди эльфов и выбирает себе из них принца.

Эту игру хорошо проводить после утренника, в свободное вечернее время. В задания включаются произведения прошедшего утренника.

Можно включить в задание определение характера музыки незнакомых произведений. Дети могут рассказать о своих чувствах и фантазиях, возникающих при прослушивании произведения.

3.7. Игры на определение характера музыки

«Три цветка»

Цель: определение характера музыки.

Игровой материал:

Демонстрационный: три цветка из картона (в середине цветка нарисовано «лицо» — спящее, плачущее или веселое), изображающих три типа характера музыки:

- добрая, ласковая, убаюкивающая (колыбельная);
- грустная, жалобная;
- веселая, радостная, плясовая, задорная.

Можно изготовить не цветы, а три солнышка, три тучки, три звездочки и т. д. **Раздаточный:** у каждого ребенка — один цветок, отражающий характер музыки.

Ход игры:

Педагог проигрывает произведение. Вызванный ребенок берет цветок, соответствующий характеру музыки, и показывает его. Все дети активно участвуют в определении характера музыки. Если произведение известно детям, то вызванный ребенок говорит его название и имя композитора.

«Удивительный светофор»

Цель: определение характера музыки.

Игровой материал:

Демонстрационный: фланелеграф, большой светофор.

Раздаточный: карточки на каждого ребенка с изображением светофора и три фишки. Внутри кружочков-фонарей на светофорах дети, выполняющие три действия: спят, маршируют, пляшут.

Ход игры:

Педагог (*показывает большой светофор*)

Вот горит светофор.

С ним, дружок мой, ты не спорь!

Что покажет он — узнай,

А захочешь — выполняй!

Дети сидят за столами. Перед ними карточки и фишки. Педагог проигрывает произведение, дети закрывают фишкой соответствующий кружок на светофоре. Затем вызванный ребенок показывает нужное изображение на большом светофоре и имитирует действие. Дети называют произведение, определяют характер музыки. Под музыкальные произведения, условно относящиеся к зеленому сигналу светофора, дети могут передвигаться в пространстве, проявляя свое творчество в движении. Игру можно проводить на музыкальном занятии или в свободное время.

3.8. Игра на развитие детского творчества

«Музыкальная шкатулка»

Цель: развитие детского творчества.

Игровой материал: Красочно оформленная шкатулка, карточки с рисунками, иллюстрирующими содержание знакомых песен (на обороте карточки 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.

IV. МУЗЫКАЛЬНО-ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ К ШКОЛЕ ГРУППЫ

4.1. Игры для развития музыкальной памяти и слуха

«Составь оркестр»

Программное содержание. Воспринимать и узнавать звучание различных оркестров: народного, симфонического, духового. Закрепить знания об инструментах (название, внешний вид, звучание, принадлежность к тому или иному виду оркестра).

Игровой материал. Карточки с изображением музыкальных инструментов.

Ход игры:

Вариант 1. Детям раздаются карточки; звучит музыка (фрагмент) «Полянка», «Яблочко» в исполнении оркестра русских народных инструментов. Или звучит «Полька» Д.Шостаковича из Первой балетной сюиты, «В пещере горного короля» Э.Грига или «Военный марш» Г.Свиридова. Педагог предлагает прослушать музыкальные отрывки и собраться вместе детям с карточками русских народных инструментов, или с карточками с изображением инструментов симфонического оркестра, или с изображением духовых инструментов, т.е. «собраться» в оркестр народных инструментов, в симфонический оркестр или в духовой оркестр.

Вариант 2. Детям раздаются карточки с изображением различных музыкальных инструментов, и предлагается собраться в подгруппы. Например: - народные инструменты, духовые, струнные, ударные, клавишные и т.д.

«Музыкальное лото по памяти»

Программное содержание. Закреплять знания о музыкальных инструментах и их принадлежности к тому или иному виду оркестра: народному, симфоническому, духовому, детскому, эстраднему, а также развивать память, выдержку и внимание.

Игровой материал. Карточки с изображением музыкальных инструментов, большие карты с изображением разных видов оркестра. На одну большую карту помещается восемь маленьких карточек.

Ход игры. Педагог раздаёт детям по одной большой карте, а маленькие картинки раскладываются на середине стола рисунком вверх. В течение

какого-то промежутка времени дети запоминают их расположение. Затем все картинки переворачиваются. Дети по очереди открывают по одной картинке. Если это их картинка, то забирают её себе, если нет, кладут обратно рисунком вниз. Игрок, первым заполнивший свою большую карту, выигрывает.

«Какой инструмент лишний?»

Программное содержание. Закреплять знания о музыкальных инструментах и их принадлежности к тому или иному виду оркестра: народному, симфоническому.

Игровой материал. Карточки с изображением различных музыкальных инструментов.

Ход игры. Педагог выкладывает перед ребёнком-игроком несколько карточек 4-5. Например, четыре карточки с изображением народных инструментов, а пятая – с изображением инструмента из детского, духового, симфонического оркестра. Игроку предлагается внимательно посмотреть на карточки и среди них найти «лишнюю», объясняя свои действия.

«Сколько нас поет?»

Игровой материал. Планшет со вставными карманами или фланелеграф, три матрешки-картинки большого размера (для фланелеграфа с обратной стороны матрешки оклеены фланелью), карточки (по числу играющих) с прорезями, три матрешки-картинки (для каждого играющего), музыкальные инструменты.

В игре можно использовать другой игровой материал — три карточки с изображением поющих детей (на первой одна девочка, на второй двое детей, на третьей трое).

Ход игры. Ребенок-ведущий играет на одном из инструментов один, два или три разных звука. Дети определяют количество звуков и вставляют в прорези своих карточек соответствующее число матрешек. Вызванный ребенок выкладывает матрешек на фланелеграфе или вставляет в кармашки планшета. Надо обязательно напомнить детям, что они должны брать столько матрешек, сколько разных звуков услышат. Если дважды звучит один и тот же звук, то поет только одна матрешка.

При выполнении игры с другим игровым материалом дети поднимают карточки с изображением одной, двух или трех поющих девочек в соответствии с количеством звуков.

Игра проводится с небольшой подгруппой детей.

Необходимо, чтобы вначале педагог был в роли ведущего.

«Волшебный волчок»

Игровой материал. На планшете располагаются иллюстрации к программным произведениям по слушанию или пению, в центре вращающаяся стрелка.

Ход игры.

Вариант 1. В грамзаписи или на фортепиано исполняется знакомое детям произведение. Вызванный ребенок указывает стрелкой на

соответствующую иллюстрацию, называет композитора, написавшего музыку.

Вариант 2. Ведущий исполняет на металлофоне мелодию программной песни. Ребенок стрелкой указывает на картинку, которая подходит по содержанию к данной мелодии

Вариант 3. Ребенок-ведущий стрелкой указывает на какую-либо картинку, остальные дети поют песню, соответствующую содержанию этой картинки.

Первый и второй варианты игры используются на музыкальных занятиях в разделе слушания и пения. Третий вариант обыгрывается детьми самостоятельно в свободное от занятий время.

Игра может быть использована и в группах младшего дошкольного возраста.

«Назови композитора»

Игровой материал. Проигрыватель с пластинками программных произведений М. Глинки, П. Чайковского, Д. Кабалевского.

Ход игры. Воспитатель показывает детям портреты композиторов П. Чайковского, М. Глинки, Д. Кабалевского, предлагает назвать знакомые произведения этих композиторов. За правильный ответ ребенок получает очко. Затем музыкальный руководитель проигрывает то или иное произведение (или звучит грамзапись). Вызванный ребенок должен назвать это произведение и рассказать о нем. За полный ответ ребенок получает два очка. Выигрывает тот, кто получит большее число очков.

«Веселая пластинка»

Игровой материал. Игрушечный проигрыватель с набором пластинок — в центре нарисована картинка, передающая содержание песни; проигрыватель с набором пластинок программных произведений.

Ход игры. Ведущий проигрывает в грамзаписи вступление к какому-нибудь знакомому детям произведению. Вызванный ребенок находит среди маленьких пластинок нужную и «проигрывает» ее на игрушечном проигрывателе.

4.2. Игра для развития тембрового слуха и чувства ритма

«Угадай на чем играю?»

Игровой материал. Карточки (по числу играющих), на одной половине которых изображение детских музыкальных инструментов, другая половина пустая; фишки и детские музыкальные инструменты.

Ход игры. Детям раздают по несколько карточек (3—4). Ребенок-ведущий проигрывает мелодию или ритмический рисунок на каком-либо инструменте (перед ведущим небольшая ширма). Дети определяют звучание инструмента и закрывают фишкой вторую половину карточки.

Игру можно провести по типу лото. На одной большой карточке, разделенной на 4—6 квадратов, дается изображение раз личных инструментов (4—6). Маленьких карточек с изображением таких же инструментов должно быть больше и равно количеству больших карт. Каждому ребенку дают по одной большой карте и 4—6 маленьких.

Игра проводится так же, но только дети закрывают маленькой карточкой соответствующее изображение на большой.

4.3. Игры для развития чувства ритма

«Зонтик»

Цель: Закреплять у детей знания о высоте звука и его длительности, расположении нот на нотном стане.

Демонстрационный: фланелеграф с изображением нотного стана. Большие и маленькие кружочки, на одной стороне которых изображены раскрытые зонтики. С обратной стороны каждого большого кружочка нарисована нота какой-либо длительности (целая, половинная, четвертная, восьмая). Маленькие кружочки (для фланелеграфа) соотносятся по размеру с нотным станом.

Раздаточный: металлофон, карточки на каждого ребенка с нотным станом, маленькие кружочки-зонтики.

Ход игры: Педагог: Нотки бегали, скакали и под вечер все устали.

Посидим и отдохнем и у зонтика споем.

Нотку-зонтик ты возьми, сколько длится – назови.

Дети (поют попевку «Зонтик»).

Нотка спряталась у нас, мы найдем ее сейчас.

Быстро зонтик повернем, сколько длится – назовем.

Дети по очереди выходят к столу педагога. Вызванный ребенок берет со стола любой большой зонтик, поворачивает его и называет длительность ноты (целая, половинная, четвертная, восьмая, затем возвращает зонтик на стол.

«Воздушные шары»

Цель: Закреплять знания детей о длительности звуков, уточнить правильное извлечение звука на металлофоне, ксилофоне.

Демонстрационный: игровое панно с изображением мишки, который держит в лапах ниточки к воздушным шарам. Шары двух типов: большие и маленькие.

Раздаточный: карточка и шарики, большие и маленькие, по числу ниточек. Комплект готовится на каждого ребенка. Все на шарики смотрел даже песенку запел. (поет на слог «ля» попевку, прохлопывая ритм).

Дети повторяют попевку, отхлопывают ритм, определяют количество долгих и коротких звуков и выкладывают шариками ритмический рисунок.

Ход игры: Педагог:

Медвежонку в магазине много шариков купили –

Разноцветных разных ярких, был он очень рад подарку,

«Придумай имя и животное»

Цель игры: развивать у детей представление о долгих и коротких звуках, используя символы «та» и «ти-ти».

Дидактический материал: карточки с графическим изображением символов.

Ход игры: Педагог предлагает детям прохлопать, прошлепать или протопать свое имя в простой или ласковой форме: Ле-на, Ле-ноч-ка., Анд-рей, Анд-рю-ша и т. д.

Детям предлагается вспомнить мужские и женские имена с одним-четырьмя слогами, например: Ян, Клим, Ва-ся, Крис-ти-на и т. д. Педагог вместе с детьми прохлопывает, протопывает, прошлепывает эти имена.

Затем педагог просит детей вспомнить названия животных, содержащие в себе от одного до пяти слогов, например: крот, кот, пу-ма, ле-о-пард. Дети вместе с педагогом прохлопывают, прошлепывают название этих животных. После педагог предлагает детям проиграть ритм на каком-либо инструменте.

«Ритмическое эхо»

Цель игры: развитие чувства ритма, используя ранее приобретенные знания (понятие о долгих, коротких звуках и о динамических оттенках) .

Ход игры: Педагог предлагает детям превратиться в эхо, только в эхо не обычное, а ритмическое, и оговаривает с ними правила игры, которые заключаются в том, что эхо абсолютно точно повторяет пример, предложенный педагогом, а именно:

- точное воспроизведение ритмического рисунка, темпа, способа выражения (хлопки, шлепки, притопы, на каком-либо детском музыкальном инструменте) ;

- эхо окрашено тихой динамикой.

Педагог прохлопывает ритмический рисунок, а дети его повторяют, выполняя правила игры.

Примечания:

1. Ритмические фразы педагога должны быть короткими, логичными, доступными детскому восприятию.

2. Усложняя игру можно, используя более быстрый темп, участие солистов и соревнования между подгруппами.

«Переводчик»

Цель: закрепление полученных знаний в процессе развития чувства ритма.

Дидактический материал: карточки с графиками ритмов знакомых песен.

Ход игры: Педагог предлагает детям «перевести» фразы из знакомых песен на ритмический язык, используя символы.

Дети воспроизводят предложенную педагогом фразу, используя хлопки, шлепки или притопы и заменяя текст ритмическими символами.

Педагог предлагает кому-нибудь из детей изобразить ритмический график данной фразы на фланелеграфе или выбрать из нескольких графических карточек нужную для данного упражнения.

«Угадай мелодию»

Цель: развитие чувства ритма и ритмической памяти.

Ход игры: Педагог прохлопывает ритмический рисунок фразы из любой знакомой детям песни. Дети повторяют за педагогом данную фразу. После повтора фразы дети должны узнать ее и назвать песню, частью которой она

является. Для поддержания интереса к игре можно использовать ударные инструменты (ложки, бубны, трещетки и т. д., которые предлагаются детям-солистам для исполнения ритмического рисунка той или иной фразы.

«Долгие и короткие звуки»

Цель: Развивать у детей представление о долгих и коротких звуках в сочетании с графическим изображением.

Дидактический материал: карточки с различными группировками символов.

Ход игры: Педагог предлагает детям при помощи хлопков, шлепков или притопов «прочитать» поочередно сменяющиеся друг друга ритмические карточки.

Усложнять игру можно, используя соревнования между подгруппами или между мальчиками и девочками.

Предложить детям проиграть ритмический рисунок на каком-либо детском музыкальном инструменте.

«Ритмическое лото»

Цель: Закреплять полученные знания детей в процессе развития чувства ритма.

Дидактический материал: Карточки по числу играющих, на каждой нарисованы пять линеечек (нотный стан, кружочки – долгие, короткие звуки, музыкальные инструменты (металлофон, ксилофон) .

Ход игры: Ребенок-ведущий играет на каком-либо инструменте простой ритмический рисунок. Дети должны на карточке выложить данный ритмический рисунок вверху, внизу или по середине нотного стана, ориентируясь на звучание музыкального инструмента.

«Определи по ритму»

Цель: Развивать ритмический слух, память, учить точно воспроизводить ритмический рисунок.

Ход игры: Дети стоят в кругу лицом к педагогу, который с помощью рифмованного текста создает установку на зрительное и слуховое запоминание.

Глазки, глазки, вы смотрите, все запоминайте.

Ручки, ручки, все за мною дружно повторяйте.

Педагог под музыку «Гопак» М. Мусоргский из оперы «Сорочинская ярмарка» прохлопывает ритмический рисунок на первую фразу. На вторую – дети повторяют движения в нужном ритме. Движения педагога и детей чередуются по фразам. Освоив ритм, дети могут передавать его хлопками, шлепками, звучанием ударных детских инструментов, чередовать групповое и индивидуальное исполнение.

«Ручей»

Цель: Развивать ощущение законченности предложения, учить ритмично пользоваться музыкальными инструментами, как средством выразительности.

Ход игры: Дети стоят в кругу, у каждого в руках музыкальный инструмент, поют текст песни, исполняя последний слог фразы в

нисходящем движении мелодии с ослаблением звучания голоса и музыкального инструмента.

1. Ты куда бежишь, ручей, чей, чей, чей, чей?

Среди леса и полей, лей, лей, лей, лей!

2. Ты торопишься всегда, да, да, да, да!

К речке, озеру, куда? Да, да, да, да!

3. Не спеши бежать, стой, ой, ой, ой, ой!

Не угнаться за тобой, ой, ой, ой, ой!

4. Ручеек, а где же я, я, я, я, я?

Будет грустно без тебя, бя, бя, бя, бя!

«Прогулка в парк»

Цель: развитие чувства ритма.

Игровой материал: музыкальные молоточки по числу играющих; фланелеграф и карточки, изображающие короткие и длинные звуки (с обратной стороны карточек наклеена фланель).

Ход игры:

Дети должны передать ритмический рисунок – выложить на фланелеграфе карточки. Широкие карточки соответствуют редким ударам, узкие – частым. 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.

Игра проводится в свободное от занятий время.

4.4. Игры для развития звуковысотного слуха

«Три поросенка»

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

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.

«Звуки разные бывают»

Дети встают в круг. «Прислушайтесь, дети, сколько вокруг нас различных звуков, – говорит руководитель. – Давайте попробуем их пропеть». Начинает по очереди спрашивать: «Какой звук слышишь ты? Попробуй воспроизвести его голосом». Дети могут называть любые звуки, независимо от того, слышат они их в данный момент или нет.

Например, ребенок говорит, что слышит гул летящего самолета. Руководитель дает тонику (до первой октавы). Ребенок поет на одном звуке: у-у-у-у-у. Воспитатель спрашивает, как можно изобразить приближающийся самолет, и предлагает сделать это хором. Дети поют на одном звуке, постепенно усиливая звучание. «А теперь давайте покажем, что самолет улетел», – говорит руководитель. Дети поют на одном звуке, постепенно ослабляя звучание.

«Домик-крошечка»

Цель: закрепление знаний детей о постепенном движении мелодии вверх и вниз.

Демонстрационный материал: игровое поле с изображением домика с крыльцом из семи ступенек. Фигурки зверей: заяц, лягушка, лиса, мышка, петушок, кошка, собака, птичка.

Ход игры:

Педагог:

Стоит в поле теремок, теремок.

Как красив он и высок, да высок.

По ступенькам мы идём, все идём.

Свою песенку поём, да поём.

Приходите в теремок, в теремок.

Будем печь большой пирог, да пирог. С помощью считалки выбираются трое детей, каждый берёт себе любую фигурку зверюшки.

Персонаж идёт по ступенькам вверх и поёт первую фразу:

- По ступенькам я иду...

Затем, стоя у входа в домик, поёт вторую фразу:

- В дом чудесный захожу!

Придумывая свой мотив, – и «заходит» в дом. Каждый ребёнок, придумывая мотив второй фразы, не должен повторять чужой мотив.

Когда все персонажи «зайдут» в дом, начинается постепенное движение вниз, в обратном порядке. Персонаж спускается по ступенькам и поёт:

- По ступенькам вниз иду...

Затем, стоя у первой ступеньки, допевает вторую фразу:

По тропиночке уйду.

Также придумывая свой мотив этой фразы, и уходит.

«Птичий концерт»

Цель: развитие звуковысотного слуха.

Игровой материал: Музыкальный инструмент для подыгрывания (металлофон, фортепиано, флейта).

Ход игры:

Дети учатся воспроизводить разные по высоте звуки: в диапазоне секунды, терции, квинты.

Дети сидят полукругом. Ведущий или воспитатель поет, а дети отвечают.

Ведущий:

На березовой верхушке

Целый день поет кукушка:

Дети

Ку-ку, ку-ку, ку-ку!

Ведущий

А синица целый день

Поет громко:

Дети

Тень-тень, тень-тень!

Ведущий

Вторит дятел им:

Тук-тук-тук,

Долбя клювом старый сук.

Дети

Тук-тук-тук!

Для создания игрового момента можно использовать шапочки-маски с изображением птиц. Игру можно выполнять по ролям: одни дети имитируют голосом кукушку, другие — синицу, третьи — дятла. Тот, кто лучше выполнил имитацию, исполняет свободную пляску. В игру можно играть индивидуально с каждым ребенком.

4.5. Игра для развития детского творчества

«Музыкальные птенчики»

Цель: закрепление знаний о высоте звука (высокий и низкий), развитие детского творчества.

Игровой материал.

Демонстрационный: картина с изображением дерева, ветки которого расположены в виде нотоносца; птички – 5 шт., набор шапочек для «птичек».

Раздаточный: картина с изображением дерева, ветки которого расположены в виде нотоносца; птички – 5 шт. комплект готовится на каждого ребёнка.

Ход игры:

Педагог

- Наступила весна, вернулись из тёплых краёв птицы, свили гнёзда и вывели птенчиков. Обрадовались птенчики, что научились летать, и стали летать с веточки на веточку порхать, песенки петь.

Педагог выбирает маму-птичку и птенчиков. Надевает на них шапочки и даёт им в руки изображения птиц.

Дети (поют попевку): Мы птенчики весёлые, умеем мы летать

И с веточки на веточку нам весело порхать

Дети - птенчики, поют свою песенку и раскладывают изображения по верхним веткам дерева, называя по их именам: птенчик РЕ, птенчик СИ

Не хочу к тебе лететь, буду здесь я песни петь.

Затем свою песенку поёт мама, она «слетает вниз» и зовет к себе малышкой.

А мамочка волнуется: лети-ка птенчик, вниз!

Спою я колыбельную, и ты уснёшь, малыш!

Каждый птенчик поочередно пропевает свой звук, слетает с дерева и садится рядом с мамой. По окончании игры все дети пропевают имена (названия нот) птенчиков и возвращают их на веточки.

«Музыкальный телефон»

Игровой материал. К планшету прикреплен вращающийся диск от телефона со стрелкой. Вокруг диска помещены рисунки, передающие содержание знакомых детям песен.

Ход игры. Дети сидят полукругом, перед ними воспитатель- ведущий, он показывает игру, объясняет, что это музыкальный телефон и дети могут заказать по нему любую песню — она будет исполнена. Вращается диск телефона вправо, стрелка останавливается против рисунка, на котором изображены, например, гуси. Все поют песню «Гуси» А. Филиппенко. Затем выходит ребенок, вращает диск, исполняется другая песня, которую поют все дети или индивидуально, по желанию. Перед исполнением песни дети должны назвать ее и имя композитора. В дальнейшем дети играют самостоятельно по типу концерта по заявкам.

«Музыкальная шкатулка»

Игровой материал. Красочно оформленная шкатулка, карточки с рисунками, иллюстрирующими содержание знакомых песен (на обороте карточки 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.

«Веселый маятник»

Игровой материал. На планшете изображен маятник, под ним рисунки, соответствующие содержанию какого-либо вида детской исполнительской деятельности: игра на музыкальных инструментах, пение, танец, чтение стихотворения.

Ход игры. Дети рассаживаются полукругом, в центре ведущий, он держит маятник. Ведущий устанавливает стрелку маятника на рисунке, изображающем поющих детей. Все или заранее выбранные дети исполняют знакомую песню без музыкального сопровождения. Ведущий указывает стрелкой и объявляет следующий номер (называет имя ребенка и вид его деятельности). Таким образом организуется концерт детской художественной самодеятельности.

Игра проводится как развлечение.

«Музыкальная карусель»

Игровой материал. Карусель — подвижный шестигранник, на каждой стороне которого крепится рисунок, характеризующий один из видов детской деятельности.

Ход игры. Дети садятся по кругу, ведущий в центре за столом, на котором устанавливается карусель. Дети загадывают, кто будет первым играть на металлофоне. Ведущий раскручивает карусель. Когда она останавливается, дети определяют, кто сидит перед картинкой с изображением играющего на металлофоне. Этот ребенок должен исполнить на металлофоне какую-либо мелодию.

Таким образом дети определяют, кто будет петь, танцевать, читать стихи.

4.6. Игры для развития тембрового слуха

«Музыкальный магазин»

Цель: Развитие чувства ритма, творческих способностей детей.

Игровой материал: Детские музыкальные инструменты (металлофон, бубен, музыкальный молоточек, ложки, погремушки и т.д.)

Ход игры.

Покупатель просит прослушать звучание инструмента, который он хочет купить. Ребенок, исполняющий роль продавца играет на этом инструменте несложный ритмический рисунок и предлагает покупателю попробовать самому звучание выбранного инструмента. Покупатель повторяет за продавцом ритмический рисунок.

Игра помогает развитию самостоятельной деятельности детей и проводится в свободное от занятий время.

«Весело - грустно»

Цель. Развивать у детей представление о характере музыки (веселая – спокойная – грустная).

Описание дидактического пособия. Карточка, разделенная на три квадрата: на первом изображен ребенок с веселым, улыбающимся лицом; на втором – со спокойным выражением лица; на третьем – с грустным. Три фишки с цифрами 1, 2, 3.

Методика проведения. Дети слушают пьесу веселого, грустного или спокойного характера и с помощью пособия определяют ее характер (закрывают фишкой соответствующее изображение на одном из квадратов карточки в такой последовательности, в какой изменялся характер музыки), объясняют свои действия. Цифры на фишках показывают эту последовательность.

На следующем занятии дети прослушивают незнакомую пьесу, заранее зная об этом. Они определяют ее настроение и придумывают название, поясняя при этом свои действия. Остальные дополняют ответ, выражая свои чувства. Затем дети выполняют следующие задачи: с помощью пособия определяют характер незнакомой пьесы и передают его в движении. После, по желанию дети индивидуально сочиняют колыбельную мелодию на слова:

«Спят и травы и цветы, баю, баю, спи и ты». Дети пробуют импровизировать на музыкальных инструментах.

«Музыкальный паровоз»

Цель. Развивать умение различать тембр различных музыкальных инструментов.

Игровой материал: Пособие «Паровоз», детские музыкальные инструменты, карточки с изображением музыкальных инструментов.

Методика проведения

НА ПЕРВОМ ЭТАПЕ. Педагог показывает детям пособие, сообщает, что это не обычный, а музыкальный паровоз.

Вот смотрите - паровоз

Он вагончики повез.

Путь у него дальний,

Ведь поезд музыкальный.

Педагог беседует с детьми о музыке, объясняя, что она может не только передавать разные чувства, но и рассказывать с помощью выразительных средств о том, что встречается в жизни. Детям исполняют две пьесы, в которых переданы характерные особенности звучания разных музыкальных инструментов.

НА ВТОРОМ ЭТАПЕ.

Паровоз гудит, поет. Инструменты к нам везет.

А вот какие он везет, вам надо угадать. И в каждом вагончике свой инструмент. Звучит фонограмма музыкальной пьесы, ребенок называет инструмент, который звучал и подходит к паровозу и открывает окошко первого вагончика. Дети дают оценку выполнению задания, исправляют не точности. Затем детям предлагается послушать следующую пьесу. Задание повторяется.

НА ТРЕТЬЕМ ЭТАПЕ. Детям предлагается послушать знакомые музыкальные произведения, определить, какие инструменты звучат в этом музыкальном произведении. Выбрать музыкальный инструмент, который звучал в данном музыкальном произведении и под музыкальное сопровождение с играть на нем.

Музыкальный репертуар: «Белка» Римского-Корсакова, «Парень играет на гармошке» Г.Свиридова.

4.7. Игра для развития восприятия музыки

«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.

4.8. Игра на определение характера музыки «Снеговика настроения»

Цель. Эмоционально воспринимать пьесу, откликаться на настроение, переданное в ней.

Игровой материал: демонстрационный: два снеговика, изображающих два настроения грустное, весёлое, изображающие два типа характера музыки: Весёлая, радостная, плясовая, задорная; Грустная, жалобная. На каждого ребёнка комплект из двух карточек – снеговиков, отражающий характер музыки.

Методика проведения

НА ПЕРВОМ ЭТАПЕ. Педагог исполняет незнакомую пьесу, заранее предупредив детей об этом. И просит детей определить характер музыки, используя музыкальные термины.

НА ВТОРОМ ЭТАПЕ. После прослушивания какого-либо отрывка, характеризующего образ, дети отгадывают, кто изображен в музыке, поднимая соответствующую карточку.

НА ТРЕТЬЕМ ЭТАПЕ.

Желающие дети самостоятельно под музыку придумывают образ грустного и веселого снеговика.

«Ромашки настроения»

Цель. Развивать у детей представление о различном характере музыки (веселая, жизнерадостная; спокойная, колыбельная; грустная, жалобная).
Игровой материал: демонстрационный: три цветка, изображающих три настроения грустное, весёлое, спокойное, изображающие три типа характера музыки: Добрая, ласковая, убаюкивающая, спокойная (колыбельная); Грустная, жалобная; Весёлая, радостная, плясовая, задорная. На каждого ребёнка комплект из трех карточек – ромашек, отражающих характер музыки.

Методика проведения

НА ПЕРВОМ ЭТАПЕ.

Вот – ромашковый букет

У меня - милее нет.

Как нежны мои милашки –

Желтоглазые ромашки.

Педагог исполняет произведение. Прослушав музыку, вызванный ребенок берет цветок, соответствующий характеру музыки, и показывает его. Все дети активно участвуют в определении характера музыки. Если

произведение известно детям, то вызванный ребенок говорит его название и имя композитора. Дети самостоятельно определяют ее характер и поднимают соответствующую карточку, соответствующую характеру музыки.

НА ВТОРОМ ЭТАПЕ.

Перед каждым ребёнком лежит один из трёх цветков.

Педагог исполняет произведение, и дети, чьи цветы соответствуют характеру музыки, поднимают их.

НА ТРЕТЬЕМ ЭТАПЕ.

Нарядные платица, такие все разные

Желтые брошки, эти ромашки-

Ни пятнышка нет вот-вот заиграют

На красивой одежке.

Как дети, в пятнашки.

Педагог предлагает сочинить продолжение попевки, используя эмоции выбранной ромашки. Музыкальный репертуар: «Топотушки» В.Локтева, «Клоуны» Д.Кабалевского, «Жар-жар» каз.н.м., «О чем плачет дождик» Е.Тиличеевой, «Дождик» Е.Тиличеевой, «Осень бродит по лесам» Е.Тиличеевой.

«Разноцветная гусеница»

Цель. Развивать у детей представление о характере музыки, соответствующем определенному цвету.

Игровой материал: Карточки с изображением головы гусеницы и разноцветных «животиков» гусеницы.

Методика проведения

НА ПЕРВОМ ЭТАПЕ. Дети знакомятся с музыкальным произведением. Беседа по содержанию музыкального произведения.

НА ВТОРОМ ЭТАПЕ. После прослушивания музыкальное произведение, педагог предлагает построить гусеницу «животиками», цвета которых соответствуют характеру произведения.

НА ТРЕТЬЕМ ЭТАПЕ. Педагог предлагает детям изобразить в рисунке характер музыкального произведения, используя выбранную им цветовую гамму.

Музыкальный репертуар: программные музыкальные произведения.

4.9. Игра на определение настроения музыки

«Облачки настроения»

Цель. Развитие умения детей определять настроение музыкального произведения, выражать настроение мимикой.

Игровой материал: карточки – облачки с различным выражением оттенков настроения: грусть, злость, веселье, удивление, испуг, горе комплект из карточек-облачков на каждого ребенка, отражающих характер музыки.

Методика проведения

НА ПЕРВОМ ЭТАПЕ. Дети слушают произведения различного характера, беседуют и дают характеристику каждому прослушанному

отрывку произведений. Все дети активно участвуют в определении характера музыки. Вызванный ребенок выбирает соответствующую карточку.

НА ВТОРОМ ЭТАПЕ. У каждого ребенка лежат карточки разных характеров. Педагог исполняет произведения, и дети, чьи карточки соответствуют характеру музыки, поднимают их.

НА ТРЕТЬЕМ ЭТАПЕ. Детям предлагается с помощью мимики и движения выразить настроение прослушанного произведения, проявить свое творчество. Музыкальный репертуар: по выбору музыкального руководителя.

4.10. Игра на развитие музыкального образа и представления о регистрах

«Три медведя»

Цель. Закрепить умение ассоциировать музыкальное произведение с образами животных; развивать представление о регистрах (высокий, средний, низкий).

Игровой материал: демонстрационный: иллюстрации сказки три медведя, на каждого ребенка комплект из трех карточек: папа-Михайло Иванович, мама-Настасья Петровна и Мишутка.

Методика проведения

НА ПЕРВОМ ЭТАПЕ. Был большим и серьезным медведем папа - Михайло Иванович. Очень любили лесные соседи маму, Настасью Петровну. Ну, а Мишутка придумывал шутки. Песенки и прибаутки. Так они жили и жили. И ни о чем не тужили. Теперь послушайте музыкальную сказку.

Педагог исполняет пьесу И.Арсеева «Три медведя». Дети, прослушав, отгадывают музыкальные загадки. Каждая пьеса звучит в определенном регистре: папа - в низком, мама - в среднем, Мишутка - в высоком.

НА ВТОРОМ ЭТАПЕ. После прослушивания какого-либо отрывка, характеризующего образ, дети отгадывают, кто изображен в музыке, поднимая соответствующую карточку.

НА ТРЕТЬЕМ ЭТАПЕ.

После прослушивания пьесы, дети (трое) импровизируют движения под музыку, пытаясь передать образ большого, тяжелого, неуклюжего Михайло Ивановича, чуть живее, хотя тоже неуклюжую Настасью Петровну и веселого, живого и игривого Мишутку.

Музыкальный репертуар. «Три медведя» И.Арсеева.

4.11. Игра на развитие динамических оттенков

«Море»

Цель. Знакомить детей с особенностями классического музыкального произведения. Учить воспринимать образное содержание музыки. Развивать представление об изобразительных возможностях музыки, ее способности отображать явления окружающей природы.

Игровой материал: три карточки с изображением моря – спокойного, взволнованного, бушующего; грамзапись, наборы картинок с изображением волн моря на каждого ребенка.

**Методика проведения
НА ПЕРВОМ ЭТАПЕ.**

Педагог предлагает послушать детям пьесу Римского-Корсакова «Море» и рассказывает, что композитор нарисовал яркую картину моря, показывая разные его состояния: взволнованное, бушующее и тихое, спокойное.

*Море вздуется бурливо, разольется в шумном беге,
Закипит, подымет вой, и очутятся на бреге,
Хлынет на берег пустой, в чешуе, как жар горя, Тридцать три богатыря.*

Затем педагог знакомит детей с пособием.

НА ВТОРОМ ЭТАПЕ.

Педагог предлагает проследить, как меняется характер музыки на протяжении звучания всей пьесы.

Один из детей с помощью карточек показывает эти изменения, т.е. раскладывает карточки в той последовательности, которая соответствует развитию музыкального образа.

НА ТРЕТЬЕМ ЭТАПЕ. Педагог предлагает детям танцевальными движениями под музыку с помощью шарфов, лент, платочков, изобразить состояние моря (взволнованное, бушующее и тихое спокойное). Музыкальный репертуар. «Море» Н.Римского-Корсакова

**4.12. Игра на развитие слухового восприятия
«Колобок»**

Цель. Развивать у детей представление о регистрах (высокий, средний, низкий).

Игровой материал: Карточка из плотного картона, разделена на две части: слева изображен весёлый колобок; справа вырезано окошко. С обратной стороны – заклеено. В щель вставляется полоска из картона в виде линейки, разделённой на четыре равные части, на каждой из которой изображён тот или иной персонаж сказки (заяц, лиса, волк, медведь). Линейка должна передвигаться, чтобы каждый раз в окошке появлялся в новом персонаже.

Методика проведения

НА ПЕРВОМ ЭТАПЕ. Дети вспоминают сказку «

Колобок», перечисляют всех героев, которые встречаются

колобку на пути. Затем педагог исполняет в разной последовательности музыкальные пьесы характеризующие персонажи сказки. Каждая пьеса звучит в определённом регистре: «заяц» - высокий, «лиса» - средний, «волк» - низкий, «медведь» – очень низкий. После прослушивания какой-либо пьесы дети отгадывают, кто изображён в музыке (кого встретил колобок), и пользуясь пособием, устанавливает линейку с картинками в

соответствующее положение, так что рядом с колобком оказывается тот персонаж, образ которого передан в музыке.

НА ВТОРОМ ЭТАПЕ. Педагог исполняет все пьесы поочередно (в любой последовательности). Дети по двое выполняют задание: один с помощью пособия выбирает карточку, соответствующую тому персонажу, который изображен в музыке; другой движется под музыку, подражая действиям данного персонажа. Остальные дети оценивают задание.

НА ТРЕТЬЕМ ЭТАПЕ. Четверо детей выходят и по очереди загадывают остальным загадки: «по секрету» сообщают педагогу, кого из персонажей сказки будут изображать, он исполняет соответствующую пьесу, а ребенок импровизирует движения своего персонажа. Остальные дети по желанию отгадывают загадки: берут пособие и находят на линейке изображение персонажа, музыка которого только что прозвучала.

Музыкальный репертуар: «Кого встретил колобок?» Г. Левкодимова.

4.13. Игра на различие динамических оттенков

«Краски музыки»

Цель. Развивать у детей умение различать динамические оттенки в музыке и уметь находить им ассоциацию с определенным цветом.

Игровой материал: квадраты разных цветов: красный, зеленый, голубой, любая игрушка, раздаточные карточки по количеству детей трех цветов: красный, зеленый, голубой.

Методика проведения

НА ПЕРВОМ ЭТАПЕ.

Педагог исполняет пьесу. Дети определяют ее веселый танцевальный характер, отвечает на вопросы педагога о том, как звучит музыка, какие изменения в ней происходят (звучит то громче, то тише). При повторном исполнении пьесы, все внимательно следят за динамическими изменениями в музыке: от негромкого звучания первой части к тихому звучанию во второй части и громкому звучанию в третьей части. Дети слушают музыку, а потом показывают карточку соответствующего цвета (красная – громкое звучание, зеленая – умеренное звучание, голубая - тихое звучание).

НА ВТОРОМ ЭТАПЕ. Перед исполнением пьесы педагог вызывает к себе ребенка и дает ему три квадрата разного цвета - красный, зеленый, голубой. Во время исполнения музыки ребенок, повернувшись к детям, поднимает тот или иной квадрат в соответствии с динамическими изменениями в музыке: на первую часть (не слишком громкую) поднимает зеленый квадрат; на вторую часть (тихую)- голубой; на третью часть (громкую)-красный. Дети дают оценку выполнению задания, исправляют неточности.

НА ТРЕТЬЕМ ЭТАПЕ. Дети выбирают водящего, он выходит из зала. Все договариваются, куда спрятать игрушку. Водящий должен найти ее, руководствуясь, громкостью звучания песни (за ранее выученной), которую поют все дети: звучание усиливается по мере приближения к месту, где находится игрушка, или ослабевает по мере удаления от нее. После

успешного выполнения задания все дети свободно пляшут под музыку, используя знакомые танцевальные движения.

Музыкальный репертуар: «Громкая и тихая музыка» Г.Портнова.