

Музыкально – дидактические игры



Дидактическая игра - одна из форм обучающего воздействия взрослого на ребенка. В то же время игра - основной вид деятельности детей.

Таким образом, дидактическая игра имеет **две цели:**

- одна из них обучающая, которую преследует взрослый,
- другая - игровая, ради которой действует ребенок.

Основное назначение музыкально-дидактических игр:

- формировать у детей музыкальные способности,
- в доступной игровой форме помочь им разобраться в соотношении звуков по высоте,
- развить у них чувство ритма, тембровый и динамический слух,
- побуждать к самостоятельным действиям с применением знаний, полученных на музыкальных занятиях.

Музыкально-дидактические игры должны быть просты и доступны, интересны и привлекательны.

В процессе игр дети не только приобретают специальные музыкальные знания, у них формируются необходимые черты личности, и в первую очередь чувство товарищества, ответственности.

Музыкально-дидактические игры должны быть интересно и красочно оформленными. Например, карточки с изображением музыкальных образов — яркими, художественными, точно соответствовать содержанию игры.

**Картотека
музыкально-
дидактических игр**

«Цветик-семицветик».

Дидактическая игра на развитие памяти и музыкального слуха

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.



«Три цветка»

Дидактическая игра на определение характера музыки

Цель: закрепление понятия о характере музыки; формирование эмоциональной отзывчивости.

Игровой материал:

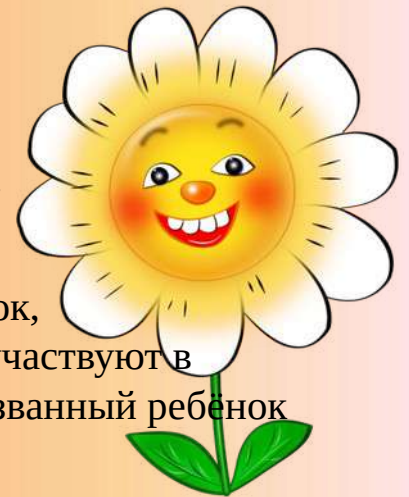
- Три цветка из картона (в середине цветка нарисовано "лицо" - спящее, плачущее, или весёлое), изображающих три типа характера музыки:
 - добрая, ласковая, убаюкивающая (колыбельная);
 - грустная, жалобная;
 - весёлая, радостная, плясовая, задорная.

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

Ход игры:

1 вариант. Педагог исполняет произведение. Вызванный ребёнок берёт цветок, соответствующий характеру музыки, и показывает его. Все дети активно участвуют в определении характера музыки. Если произведение известно детям, то вызванный ребёнок говорит его название и имя композитора.

2 вариант. Перед каждым ребёнком лежит один из трёх цветков. Педагог исполняет произведение, и дети, чьи цветы соответствуют характеру музыки, поднимают их.



«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:

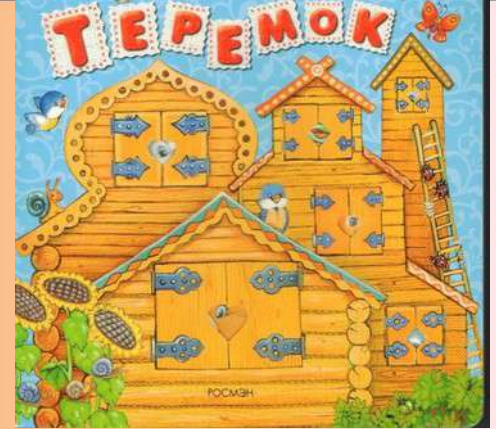
Стоит в поле теремок, теремок.

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, допекает вторую фразу: «По тропиночке уйду», также придумывая свой мотив этой фразы, и уходит.



«Солнышко»

Дидактическая игра на определение высоты звуков.

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 поставленных задач.



«Музыкальные птенчики»

Дидактическая игра на закрепление знаний о высоте звука.

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

Игровой материал:

Картина с изображением дерева, ветки которого расположены в виде нотного станца; 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.

"Веселые подружки»

Дидактическая игра на развитие чувства ритма.

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 хлопнуть ритм в ладоши. Ритмы так же можно демонстрировать детям, исполняя их на фортепиано.



«Музыкальная поляна»

Дидактическая игра на закрепление знаний о длительности звуков.

Цель: знакомство с музыкальными длительностями; развитие чувства ритма детей.

Игровой материал:

Фланелеграф. Составить игровое поле: в верхний угол прикрепить солнышко, а внизу небольшие цветочки, фигуру девочки. Три больших василька и пять маленьких для фланелеграфа.

Ход игры:

Педагог: Как весело летом! Мы ходили по мягкой траве, загорали, купались.
Посмотрите на поляну: девочка собирает цветы и поёт.

Василёк, василёк,
Мой любимый цветок.

Вызванный ребёнок выкладывает цветочками на фланелеграфе попевку.

Все дети отхлопывают её и пропевают. Можно сделать на всех детей карточки и большие и маленькие цветочки, чтобы в игре участвовал каждый ребёнок.

«Музыкальное окошко»

Дидактическая игра на определение высоты звучания голоса
и узнавание музыкального инструмента.

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.

Дальше 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.

«КОТ И МЫШИ»

Дидактический материал: Маленькие разноцветные текстильные мышки.

Корзинка или домик для мышек. Цвета мышек повторяют цвет звукоряда. Набор больших цветных нот. Шапочка Кота.

Цель:

- закрепление имени и месторасположения ноты.
- развитие музыкально-ритмических навыков, навыков чистого интонирования, формирование способностей к драматизации.

Описание игры: Дети выбирают кота. Он отправляется «спать». Дети-мышки. У каждого в руках – мышка определенного цвета. В сторонке, на полу лежат нотки. Это – норки мышей. Осторожно и тихо (как мышки) двигаясь по комнате, дети поют песенку

«Хитрые мышки тихо очень

В погреб спускаются темной ночью.

Хочется мышкам всем ужасно

Вкусной сметанки, сыра с маслом. (подходят поближе)

Кот-лежебока, что ты не слышишь, (грозят пальчиком коту)

Что ты не слышишь, как скребутся мыши? Пи-пи-пи!. (кот просыпается и «ловит» мышей, а они убегают в свои норки – нотки, приговаривая:

«Мышки в норки забегают, свои нотки называют!» Каждый ребенок –мышка называет свою нотку по имени и говорит, где нотка располагается на нотном стане. Игра повторяется со следующим котом. Если кот поймал мышку, она выбывает из игры. Для этого пойманный ребенок-мышка подходит к магнитной доске и выставляет свою нотку на нотном стане. Пойманная мышка отправляется в корзину или в домик для мышек.



«Веселые мячи»

Дидактический материал: Разноцветные мячики (цвета повторяют цвет ноток) в корзинке.

Цель: освоение имени и цвета нот звукоряда.

расширение музыкального словаря, развитие навыков интонирования, музыкально-ритмических навыков.

Описание игры: Дети сидят на ковре в кругу. Ведущий поет песенку, движением включая в игру мяч из корзинки. Мяч катится по ковру от ребенка к ребенку:

«На ковер садитесь дети

Раз, два, три, начнем игру.

Быстро красный мячик-нотку

Покатаем по ковру.

Раз-два, не зевай, мячик по полу катай! (повторить несколько раз)

Раз- два, не зевай, имя нотки называй!»

Песенка останавливается. Ребенок, в руках у которого оказывается этот мяч, по его цвету определяет и называет имя нотки. Этот мяч выбывает из игры. Действие продолжается со следующими мячами. В заключении можно включить в игру все мячи, напевая:

«А теперь продолжим вместе

Наши мячики катать

Нотки все из звукоряда

Будем дружно называть.

Раз, два, не зевай, имя нотки называй!».

Дети по очереди, следом за ведущим называют имена ноток, держа в руках мячик определенного цвета.



«Музыкальный зонтик»

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

«Где мои детки?»

Игровой материал. Четыре больших карточки и несколько маленьких (по числу играющих).

На больших карточках изображены гусь, курица, утка, птица. На маленьких – утята, цыплята, птенчики в гнездышке, гусята.

Ход игры. У детей по одной маленькой карточке. Педагог предлагает поиграть и начинает рассказ: « в одном дворе жили курица с цыплятами, гусь с гусятами, утка с 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 карточки утят, поднимают их и отвечают: « Кря – кря, мы здесь». (Поют на ля первой октавы). Игра продолжается пока все дети не найдут своих детей.



«Чудесный мешочек.»

Игровой материал. В небольшом мешочке мишка, заяц, птичка, кошка, петушок.

Ход игры. Участвует вся группа. Педагог говорит, что на занятие пришли гости и спрятались, наверное, в мешочке. Играет знакомые произведения: «Петушок» р. н. п., «Серенькая кошечка» В. Витлина, «Воробушки» М. Красева, «Медведь» В. Ребикова, и др. Дети узнают музыку и достают из мешочка соответствующую игрушку.





«Птицы и птенчики.»

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

Ход игры. Участвует подгруппа детей. У каждого по одной игрушке. Педагог играет на металлофоне низкие и высокие звуки, например, до второй октавы. Дети, которые держат птенчиков выходят и ставя их на верхнюю ступеньку, на звучание низкой до, дети ставят больших птиц на нижнюю.

«Курица и цыплята.»

Игровой материал. Домик, кукла, металлофон, все на столе. У детей игрушечные птицы (курица и цыплята).

Ход игры. Маша-кукла зовет кормить птиц, например звук ре второй октавы, дети с цыплятами встают и ставят их перед Машей, кукла кормит птиц. Педагог просит спеть их как цыплята –пи, пи, пи. Кукла зовет кур (ре первой октавы), дети ставят фигурки кур и поют на этом же звуке – ко, ко, ко.



«Угадай – ка.»

Игровой материал. Четыре, шесть больших карточек, на одной половине – гусь, а на второй – гусенок, (кошка – котенок, и т. д.).

Фишки по две на карточку.

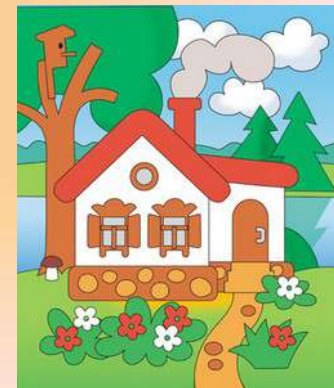
Ход игры. С подгруппой детей. У каждого одна карточка и две фишки. Педагог произносит – га, га, га, (поет на ре первой октавы). Дети у которых на карточке гусь, должны закрыть его фишкой. Педагог произносит – га, га, га, (поет на ля первой октавы), дети закрывают фишкой картинку с гусенком.



«Кто в домике живет.»

Игровой материал. На карточке красочный терем в два этажа: нижние окна большие, верхние – поменьше. Под каждым окном изображены рисунки : кошка, медведь, птица. Внутри окон вставные кармашки куда вставляются картинки перечисленных животных и их детенышей.

Ход игры. В доме на первом этаже живут мамы, на втором – их дети. Однажды все перепутали, кто где живет. Поможем им найти свои комнаты. Раздает каждому по карточке. Проигрывает знакомую мелодию. Ребенок с соответствующей карточкой вставляет ее в окошко напротив рисунка, изображенного на домике. Если звучит та же мелодия, но на октаву выше, то встает ребенок с карточкой котенка и помещает ее на второй этаж. Так же про птичку, медведя.



«Найди игрушку.»

Игровой материал. Игрушки, соответствующие содержанию песен: зайчик, медведь, кошечка и т. д.

Проигрыватель с пластинками программных произведений.

Ход игры. Педагог предлагает прослушать мелодию и выбрать соответствующую игрушку. Игра заканчивается когда на столе не остаются игрушки.

«В лесу.»

Игровой материал. На планшете – лес, 2-3 дерева, пенек, приклеен кармашек с фигурками животных. Картонажная фигурка девочки ставится рядом с лесом.

Ход игры. Педагог говорит, что в лесу за деревом кто-то спрятался, нужно помочь отгадать кукле кто там сидит. Послушайте песенку и отгадайте. Исполняются знакомые музыкальные произведения.





«Найди и покажи.»

Игровой материал. Карточки с изображением больших, средних и маленьких рыбок.

Ход игры. Подгруппе детей (по 4 человека) дается по одной карточке. Педагог играет звуки, а дети своими фигурками показывают высоту звука по карточке.

«Найди нужный колокольчик.»

Игровой материал. Набор бумажных колокольчиков разного размера для детей, металлофон.

Ход игры. Педагог играет звук на металлофоне, дети определяют какой звук прозвучал по высоте: если низкий – то поднимают большой колокольчик, если прозвучал высокий звук – то дети поднимают маленький колокольчик.



«Подумай и отгадай.»

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

Ход игры. Детям раздают по одной карточке. Звучат мелодии «Зайчик» М. Старокадамского, «Медведь» В. Ребикова, «Воробушки» М. Красева. Дети узнают мелодию и поднимают нужную карточку.



«Найди игрушку»

Цель: закрепление пройденного материала.

Игровой материал:

Игрушки, соответствующие содержанию песен: зайчик, медведь, кошечка, петушок и т.д.

Ход игры.

Игрушки лежат на столе. Дети сидят полукругом.

Музыкальный руководитель предлагает послушать мелодию и выбрать (называет имя ребёнка) соответствующую игрушку.

Игра заканчивается, когда на столе не останется ни одной игрушки.



«Буратино»

Цель: закрепление пройденного материала.

Игровой материал: коробка, на ней нарисован Буратино.

С боковой стороны коробка открывается, туда вставляются карточки с иллюстрациями к различным программным песням и пьесам (ёлочка, машина, санки, кукла, паровоз и т.д.), знакомым детям.

Ход игры.

Музыкальный руководитель объясняет детям, что к ним в гости приехал Буратино и привёз с собой песни, а какие – дети сами должны отгадать.

Музыкальный руководитель проигрывает произведения, дети отгадывают. Для проверки ответа из коробки достают соответствующую картинку.



«Сладкий колпачок»

Цель: закрепление пройденного музыкального материала.

Игровой материал.

Демонстрационный: колпачки разных цветов по количеству музыкальных номеров и ещё один – для конфет, карточки с заданием (спеть знакомую песню, исполнить танец, хоровод, 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! Музыкальный руководитель предлагает Петрушке подойти к любому колпачку (кроме того, где лежит сюрприз), и дети выполняют задание. Найденное под ним. Под последним колпачком – угощение. Колпачок с 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.



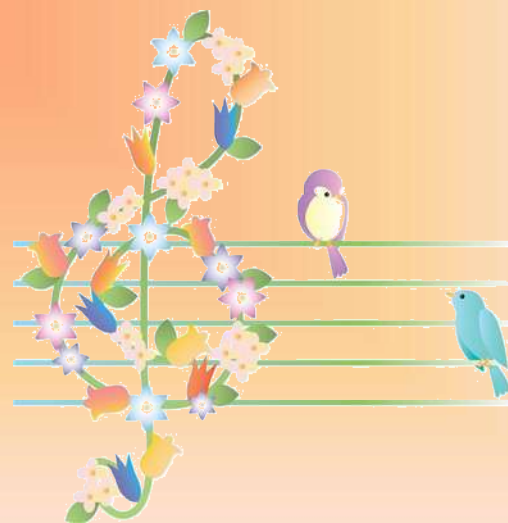
«Музыкальное лото»

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

Ход игры.

Ребёнок- 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.



«Ступеньки»

Игровой материал: лесенка из пяти ступенек, игрушки (матрёшка, мишка, зайчик), детские музыкальные инструменты (аккордеон, металлофон, губная гармошка).

Ход игры.

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

В игре участвует несколько детей.



«Повтори звук»

Игровой материал: карточки (по числу играющих) с изображением трёх бубенчиков: красный – «дан», зелёный – «дон», жёлтый – «динь»; маленькие карточки с изображением таких же бубенчиков (на каждый по одному); металлофон.

Ход игры.

Музыкальный руководитель (*показывает детям большую карточку с бубенчиками*):

- Посмотрите, на этой карточке нарисованы три бубенчика.

- Красный бубенчик звенит низко, мы назовем его «дан», он звучит так (поёт до первой октавы): дан-дан-дан.
- Зелёный бубенчик звенит немного выше, мы назовём его «дон», он звучит так (поёт ми первой октавы): дон-дон-дон.
- Жёлтый бубенчик звенит самым высоким звуком, мы назовём его «динь», и звучит он так (поёт соль первой октавы): динь-динь-динь.

Педагог просит детей спеть, как звучат бубенчики: низкий, средний, высокий. Затем всем детям раздают по одной большой карточке.

Музыкальный руководитель показывает маленькую карточку, например, с жёлтым бубенчиком. Тот, кто узнал, как звучит этот бубенчик, поёт «динь-динь-динь» (соль первой октавы). Педагог даёт ему карточку, и ребёнок закрывает ею жёлтый бубенчик на большой карточке.

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

«Три поросёнка»

Игровой материал: на планшете изображены лес и сказочный дом. В нём вырезано одно окошко, в котором вращающийся диск с изображением трёх поросят: Нуф-Нуф в синей шапочке, Наф-Наф в красной шапочке, Ниф-Ниф в жёлтой шапочке

Ход игры.

Дети рассаживаются полукругом.

Музыкальный руководитель:

Посмотрите, дети, какой красивый дом!

Живут в нём знакомые вам поросята Нуф-Нуф, Наф-Наф и Ниф-Ниф.

Поросята очень любят петь. Они спрятались в домике и выйдут только тогда, когда вы споёте так, как поют они. У Ниф-Нифа самый высокий голос:

«Я Ниф-Ниф» (поёт и играет на пластинке до второй октавы).

У Нуф-Нуфа самый низкий голос (поёт и играет на пластинке фа первой октавы).

У Наф-Нафа немного повыше» (поёт и играет на пластинке ля первой октавы). Затем педагог объясняет правила игры, которые заключаются в следующем: дети по очереди вращают диск. В окошке домика появляется поросёнок, например, в жёлтой шапочке. Ребёнок должен спеть: «Я Ниф-Ниф» – на звуке до второй октавы и т. д.



«Музыкальный магазин»

Цель: развитие восприятия музыки и музыкальной памяти.

Игровой материал: игрушечный проигрыватель с вращающимся диском, пластинки с иллюстрациями к знакомым песням, инструменты (металлофон, арфа, аккордеон, баян, губная гармошка и т. д.).

Ход игры.

Покупатель просит прослушать звучание инструмента, который он хочет купить. Ребёнок – продавец должен сыграть на этом инструменте несложный ритмический рисунок или мелодию знакомой песни. Если же покупают пластинку, то продавец ставит её на вращающийся диск проигрывателя и голосом воспроизводит мелодию. От его исполнения зависит, будет ли куплена данная пластинка. Иногда сами покупатели могут попробовать звучание инструмента.

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



«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.



«Приглашение»

Цель: Игра развивает креативные возможности ребенка и способствует формированию навыков совместной творческой деятельности.

Основной музыкальный фон – р.н.п.« Калинка». Музыкальные инструменты: маракасы, треугольник, ложки, барабан, металлофон и др.

Ведущим в этой игре выступает взрослый (воспитатель), который играет на музыкальном инструменте или же включает аудиозапись с этой мелодией.

Задача каждого «музыканта» – дополнять общий мелодичный рисунок звучанием своего инструмента. Но не в хаотичном порядке, а в том ритме, который определит ведущий.

Ход игры: Один или несколько детей ходят на мелодию куплета песни «Калинка», вокруг стола, на котором лежат музыкальные инструменты.

На припев берут понравившийся инструмент и играют на нём в том ритме, который определил ведущий.



«Музыкальные загадки»

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

Ход игры.

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

Игра проводится в свободное от занятий время



«Слушаем внимательно»

Игровой материал: записи инструментальной музыки, знакомой детям; картинки с изображением музыкальных инструментов (пианино, аккордеон, скрипка и т. д.)

Ход игры.

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

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



«Определи инструмент»

Игровой материал: металлофон, колокольчики, ложки, палочки...

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 ребёнок правильно выполняет музыкальное задание, то все дети хлопают. После правильного ответа играющий имеет право загадать следующую загадку. Если ребёнок ошибся, то он сам слушает задание.

Игра проводится в свободное от занятий время.



«Наш оркестр»

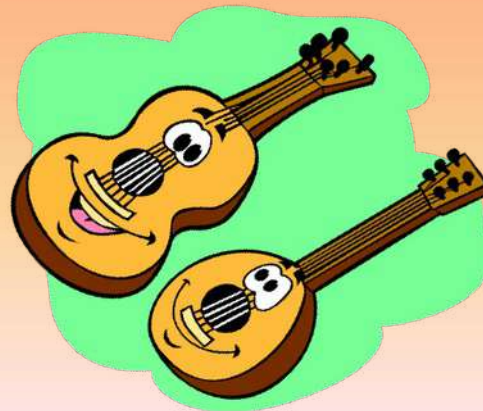
Игровой материал: детские музыкальные игрушки и инструменты (домры, балалайки, дудочки, колокольчики, бубны, треугольники), большая коробка.

Ход игры.

Музыкальный руководитель говорит детям, что в детский сад пришла посылка, показывает её, достаёт музыкальные инструменты и раздаёт их детям (предварительное знакомство с каждым инструментом проводится на музыкальном занятии).

Все играют на этих инструментах так, как им хочется.

После «творческой» игры детей воспитатель предлагает послушать, как играет оркестр детей старшей группы.



«Сколько птичек поет»

Игровой материал. Большая карточка размером 5x15 см и три маленькие карточки размером 5x5 см с изображением птичек (на каждого ребенка).

Ход игры.

Дети сидят за столами. Когда звучит один звук, ребенок выкладывает на большую карточку одну птичку; когда звучит два звука, выкладывает две карточки и т.д.

Для создания игрового момента деятельности можно рассказать детям сказку, в которой ставится задача-стимул. Ее решение способствует выполнению дидактической цели игры. Например: «В одном сказочном лесу жили маленькие гномы. Они любили приходить к большому раскидистому дубу и слушать пение птиц. Однажды вместе с ними пришел самый маленький гном и стал слушать пение птиц. Когда пела одна птичка, он ее хорошо слышал. Но вдруг запело несколько птиц, и он не смог услышать и определить, сколько птиц поет. Он очень расстроился и даже стал плакать от досады». Давайте все вместе поможем ему отгадать, сколько поет птичек.

«Нам игрушки принесли»

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

Ход игры.

Музыкальный руководитель (*берёт коробку, перевязанную лентой, достаёт оттуда кошку и поёт песню «Серенькая кошечка» В. Витлина.*)

- В коробке лежат ещё музыкальные игрушки, которые кошка даст детям, если они узнают их по звучанию.

Педагог незаметно от детей играет на музыкальных игрушках. Дети узнают их. Кошка даёт игрушки ребёнку. Тот звенит колокольчиком (постукивает музыкальным молоточком, играет на дудочке). Затем кошка передаёт игрушку другому ребёнку.



«Колпачки»

Игровой материал: три красочных бумажных колпачка, детские музыкальные инструменты: губная гармошка, металлофон, балалайка.

Ход игры.

Подгруппа детей сидит полукругом, перед ними стол, на нём под колпаками лежат музыкальные инструменты.

Музыкальный руководитель вызывает к столу ребёнка и предлагает ему повернуться спиной и отгадать, на чём он будет играть. Для проверки ответа разрешается заглянуть под колпачок.

