

<p style="text-align: center;">«Веселые лягушата».</p> <p>Ход игры: Дети стоят в кругу и пропевают текст: У болота на опушке мы, лягушки-хохотушки. Будем в ложки мы играть, звонко песни распевать. Ква-ква, ква-ква. Ква-ква, ква-ква! Педагог на ложках проигрывает простой ритм, дети повторяют его, играя на ложках. Для музыкального сопровождения используется любая веселая мелодия двухдольного размера.</p>	<p style="text-align: center;">«Веселые матрешки».</p> <p>Ход игры: В игре принимают участие несколько играющих. У взрослого в руках большая яркая матрешка, у детей – маленькие. «Большая матрешка учит танцевать маленьких», - говорит взрослый. Он отстукивает своей матрешкой по столу несложный ритмический рисунок. Участники игры повторяют этот ритмический рисунок своими матрешками. При повторении игры ведущим может стать ребенок, правильно выполнивший задание.</p>
<p style="text-align: center;">«Три медведя».</p> <p>Игровой материал: плоские фигурки медведей из картона, раскрашенные в русском стиле. У детей карточки с изображением трех медведей и кружочки.</p> <p>Ход игры: Педагог: Вы помните, ребята, сказку «Три медведя»? В последней комнате Машенька легла на минуточку в кроватку и заснула. А в это время медведи вернулись домой. Вы помните, как их звали? (Дети отвечают). Послушайте, кто первым зашел в избушку? (Выстукивает ритмический рисунок на инструменте на одном или двух звуках. Дети называют, кто пришел.) Педагог (выводит фигурку) : Как мишка идет? Медленно, тяжело. Отхлопайте ритм ладошками, как он идет? А теперь найдите, куда положить фишку. (Дети кладут кружочки на соответствующее изображение.)</p>	<p style="text-align: center;">«Прыг, прыг, скок».</p> <p>Цель: Развивать ритмическую память, метрическое чувство.</p> <p>Ход игры: Ребенок, выбранный зайчиком, сидит в кругу с барабаном в руках. Дети, взявшись за руки, спокойным шагом с песней идут по кругу на 1-2 предложения. На третье – они останавливаются и хлопают в ладоши на акценты, на которые «зайчик» прыгает с продвижением вперед, стучит на барабане простой ритм, дети должны повторить его, хлопая в ладоши. После выбирается новый «зайчик».</p> <p>Текст песни: Что ты, зайнышка, сидишь? Что ты, зайнышка, молчишь? Раз прыжок, два прыжок! Прыг, прыг, скок! Зайка, зайка не молчи, в барабан ты постучи!</p>

«Куколка любит танцевать».

Цель: Развивать чувство ритма.

Ход игры: Звучит любая русская народная мелодия.

Педагог: Сегодня, ребята, я познакомлю вас с удивительной куколкой Глашенькой. Ох, и плясать-то она искусница! Сама умеет и вас научит! Как она протопает, так и вы повторяйте.

Дети повторяют ритмический рисунок хлопками, притопами. Можно взять в руки ложки, палочки, бубны.. если разделить детей по подгруппам и дать разные музыкальные инструменты, то получится оркестр.

«По тропинке».

Цель: Закреплять способы звукоизвлечения на бубнах, маракасах, ложках. Развивать ритмический слух детей.

Ход занятия: Дети с песней двигаются цепочкой на запев, на проигрыш отстукивают ритмический рисунок, который задает педагог. Текст песни: 1. По тропинке в лес идем, в лес идем, в лес идем.

Ежика в лесу найдем, ежика найдем! (играют на маракасах)

2. По тропинке в лес пойдем, в лес пойдем, в лес пойдем.

Зайчика в лесу найдем, зайчика найдем.

(играют на ложках)

3. По тропинке в лес идем, в лес идем, в лес идем.

Мишку мы в лесу найдем, Мишку мы найдем.

(играют на бубнах)

«Веселый колокольчик».

Цель: Развивать ритмический слух детей, умение правильно извлекать звук на колокольчике.

Ход игры: Детям раздают по два колокольчика каждому. Педагог поет нечетные фразы со словами, а дети - четные со звукоподражаниями, подыгрывая себе на колокольчиках.

1. Веселый колокольчик – Динь, динь, динь.

Смеется и хохочет – динь, динь, динь.

2. Он пел зимой чуть слышно – динь, динь, динь.

Но снова солнце вышло – динь, динь, динь.

3. И звонкие капли – динь, динь, динь.

В ответ ему запели – динь, динь, динь. (см. нотное приложение)

«Не зевай».

Цель: научить детей воспринимать и ритмично воспроизводить несложный ритмический рисунок, совершенствовать умение различать структуру музыкального произведения.

Ход игры: Игра проводится с детьми, сидящими на ковре в кругу. Дети поют текст и передают по кругу музыкальные инструменты. Педагог может ставить перед детьми различные задачи:

- точно воспроизводить остинатную ритмическую формулу, после чего передавать соседу музыкальный инструмент;

- чередовать громкое и тихое исполнение;

- менять поочередно приемы исполнения на музыкальных инструментах.

Текст песни: Раз-два-три, не зевай! Поиграл – передай!

Раз – два-три, не спеши, как играть научи!

<p style="text-align: center;">БОЛЬШИЕ И МАЛЕНЬКИЕ</p> <p>Программное содержание: Учить детей различать короткие и длинные звуки, уметь прохлопать ритм.</p> <p>Ход игры: Педагог предлагает детям послушать, кто идет по дорожке и повторить, как звучат шаги своими хлопками. Когда дети научатся различать короткие и длинные хлопками, педагог предлагает на слух определить «большие и маленькие» ножки, выполняя хлопки за ширмой или за спиной.</p> <p>- 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!</p> <p>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.</p> <p>Игровые правила: Слушать звуки разной длительности, не мешать другим.</p> <p>Игровые действия: Отгадывать длительность звуков, прохлопывать их соответственно.</p> <p>Игровая цель: Угадать первым.</p>	<p style="text-align: center;">В ЛЕСУ</p> <p>Программное содержание: Развивать у детей звуко-высотный слух, учить различать высокие, низкие и средние звуки. Развивать чувство ритма, учить различать короткие и длинные звуки.</p> <p>Ход игры: Педагог знакомит детей с высокими и средними звуками, после того, как дети достаточно хорошо усвоили это, им предлагают поиграть и угадать, кто живет в лесу. Для этого педагог исполняет мелодию «Мишка» в низком регистре, или «Зайка» в среднем, или «Птичка» в высоком регистре. Дети отгадывают и накрывают фишкой соответствующую картинку.</p> <p>В другом варианте игры педагог обращает внимание детей на ритм шагов различных зверей: Долгие звуки, когда шагает медведь и короткие, когда прыгает зайка. В этом варианте игры дети по ритму шагов должны определить, кто идет по лесу, или, наоборот, уметь прохлопать ритм шагов медведя или зайца.</p> <p>-Как по лесу у нас Зайка прыгает сейчас. У него соседи- Бурые медведи А на ветке птичка, Птичка – невеличка!</p>
<p style="text-align: center;">ВЕРТУШКА</p> <p>Программное содержание: Развивать у детей представления об изобразительных возможностях музыки.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Игровые правила: Отвечать индивидуально, а петь хором.</p> <p>Игровые действия: Вращать вертушку, угадывать знакомые мелодии.</p> <p>Игровая цель: Вспомнить как можно больше песен.</p>	<p style="text-align: center;">ВЫЛОЖИ МЕЛОДИЮ.</p> <p>Программное содержание: Развивать ритмический слух, упражнять детей в определении ритмического рисунка мелодии.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Игровые правила: Слушать знакомые мелодии, не мешать и не подсказывать другим.</p> <p>Игровые действия: Отгадывать песни, прохлопывать их ритмический рисунок, выкладывать его графическое изображение и наоборот.</p> <p>Игровая цель: Первым выложить рисунок мелодии.</p>

ДО, РЕ, МИ.

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

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

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

Игровые правила: Отвечать индивидуально, а петь хором.

Игровые действия: Выбирать соответствующее изображение, накрывать фишкой.

Игровая цель: Вспомнить как можно больше песен.

ЗАЙЦЫ.

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

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

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

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

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

Игровая цель: Первым показать, что делают зайцы.

КОГО ВСТРЕТИЛ КОЛОБОК ?

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

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

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

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

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

Игровая цель: Угадать первым.

СЛУШАЙ ВНИМАТЕЛЬНО.

Программное содержание: Проводить музыкальный анализ основных жанров музыки по слуховому восприятию, развивать музыкальную память, способность различать песню, танец, марш, развивать песенное и танцевальное творчество по жанрам музыки.

Ход игры: Когда дети научились различать музыку по жанровому признаку, предложить им творческие задания: самостоятельно придумать мелодию определенного жанра или вспомнить песню в этом жанре; тому, кто быстрее и лучше справится, предоставляется право назначить следующий жанр.

Кроме задания по песенному творчеству можно использовать задания по танцевальному творчеству, т.е. предложить детям придумать и исполнить движения, соответствующие жанру музыкального произведения. При подведении итогов игры дети сами выбирают наиболее понравившееся им исполнение и повторяют его все вместе.

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

Игровые действия: Угадывание жанра, выполнение соответствующих движений.

Игровая цель: Угадать первым.

КТО В ДОМИКЕ ЖИВЕТ?

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

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

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

Игровые правила: Прослушать музыкальный фрагмент, не подсказывать другим.

Игровые действия: Отгадывать мелодию, выбирать соответствующее ей изображение.

Игровая цель: Угадать первым.

ЛЕСЕНКА.

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

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

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

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

-До, ре, ми, фа, Вот иду я вверх, Вверх иду, соль, ля, си. И спускаюсь вниз. Вниз иду. (на трезвучии).

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

Развивать музыкальный слух – умение отличать напевное звучание мелодии от отрывистого. Развивать представление об изобразительных возможностях музыки.

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

Игровые правила: Внимательно слушать, не мешать другим.

Игровые действия: Показ рукой.

Игровая цель: Самостоятельно закончить музыкальную фразу.

МОРЕ.

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

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

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

Игровые правила: Прослушать музыкальный фрагмент, не подсказывать другим.

Игровые действия: Отгадывать мелодию, выбирать соответствующее ей изображение.

Игровая цель: Угадать первым.

МУЗЫКАЛЬНАЯ КАРУСЕЛЬ

Программное содержание: Учить детей различать изменение темпа в музыке.

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

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

Завертелись карусели.

А потом, потом, потом (бегут)

Все бегом, бегом, бегом.

Тише, тише, не спешите! (замедляют ход)

Карусель остановите! (останавливаются).

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

Игровые правила: Внимательно слушать мелодию, не мешать другим.

Игровые действия: Движения в хороводе с изменением темпа.

Игровая цель: Принять участие в хороводе.

МУЗЫКАЛЬНОЕ ЛОТО.

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

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

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

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

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

Игровая цель: Первым угадать и выложить мелодию.

НАЙДИ МАМУ.

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

Ход игры: Педагог знакомит детей с высокими и низкими звуками, говорит, что у куклы Маши есть птички: курочка, уточка и т. д., они поют низкими голосами. И есть птенчики: цыплята, утята и т.д., они поют высокими, тоненькими голосами. Птенчики весь день играли во дворе и проголодались, и стали искать свою маму, чтобы она их покормила:

•- Пи, пи, пи! Это я! Где же мама моя? – запели цыплята тоненьким голоском. А мама курочка им отвечает:

•- Все ко мне. Цыплятки, милые ребятки!

И все остальные птенчики стали звать своих мам.

В ходе игры дети могут поочередно исполнять роль как птиц, так и птенчиков, используя при этом картинки с их изображением.

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

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

Игровые действия: Пропеть звукоподражания за педагогом.

Игровая цель: Помочь птицам найти своих птенчиков

НАЙДИ И ПОКАЖИ.

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

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

Где мои утята, милые ребята? Кря-кря!

А утята ей отвечают:

Кря-кря, мы здесь!

Обрадовалась уточка, что нашла своих утят. Вышла мама-курица и т.д.

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

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

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

Игровая цель: Помочь птицам найти своих птенчиков.

ОПРЕДЕЛИ ПО РИТМУ.

Программное содержание: Передавать ритмический рисунок знакомых попевок и узнавать их по изображению ритмического рисунка.

Ход игры: Разучивая с педагогом попевку дети прохлопывают ее ритм, научившись этому они учатся узнавать знакомые попевки по предложенному рисунку. Рекомендуемые попевки:

«Петушок» рус.н.м.

«Мы идем с флажками» Е.Тиличевой рус.н.м.

«Дождик»

Петушок, петушок, Дождик, дождик

Золотой гребешок! Веселей!

Что ты рано встаешь, Капай, капай,

Деткам спать не Не жалей !

даешь?

Мы идем с флажками,

Красными шарами.

В ритмических рисунках квадраты обозначают короткие звуки, прямоугольники – длинные звуки.

Программное содержание: Прослушивать попевку до конца, не мешать, отвечать другим.

Игровые действия: Угадывать знакомые попевки, выбирать соответствующие им графические изображения, прохлопывать ритм попевки.

Игровая цель: Угадывать первым.

<p style="text-align: center;">СЛУШАЙ ВНИМАТЕЛЬНО.</p> <p>Программное содержание: Развивать представление об основных жанрах музыки, способность различать песню, танец, марш.</p> <p>Ход игры: Педагог исполняет музыкальные произведения разного жанра: колыбельную, польку, марш. Обращает внимание детей на их особенности, предлагает найти отличительные черты. Одному ребенку на слух предлагается определить жанровую принадлежность заданной мелодии и выбрать соответствующую картинку, остальные дети указывают свой ответ на игровых полотнах с изображением, соответствующим различным жанрам музыки.</p> <p>Ход игры: Педагог исполняет музыкальные произведения разного жанра: колыбельную, польку, марш. Обращает внимание детей на их особенности, предлагает найти отличительные черты. Детям предлагается поиграть – определить на слух жанровую принадлежность заданной мелодии, выбрать на игровом полотне картинку с соответствующим изображением и накрыть ее фишкой. При этом ребенок должен пояснить, как называется этот жанр музыки и что под такую музыку можно делать.</p> <p>Игровые правила: Прослушать мелодию до конца, не мешать другим.</p> <p>Игровые действия: Угадывание жанра, выполнение соответствующих движений.</p> <p>Игровая цель: Угадать первым.</p>	<p style="text-align: center;">СОЛНЫШКО И ТУЧКА.</p> <p>Программное содержание: Развивать у детей представление о различном характере музыки (веселая, спокойная, грустная).</p> <p>Ход игры: Детям раздают игровые полотна с изображением солнца, тучки и солнца за тучкой, которые соответствуют веселой, грустной и спокойной музыке. Педагог исполняет поочередно песни разного характера (плясовую, колыбельную, спокойную), и предлагает детям поиграть – накрыть фишкой изображение, соответствующее по настроению характеру музыки. В младшей группе предлагаются только контрастные по звучанию веселые и грустные мелодии.</p> <p>Программное содержание: Развивать музыкальную память, представление детей о различном характере музыки (веселая, спокойная, грустная). Развивать слуховое восприятие, элементарное музыкально-аналитическое мышление – умение сравнивать, сопоставлять музыку различного характера.</p> <p>Игровые правила: Прослушать мелодию до конца, не мешать другим.</p> <p>Игровые действия: Отгадывание характера музыки, выбор соответствующего изображения.</p> <p>Игровая цель: Угадать первым.</p>
<p style="text-align: center;">ТИХО – ГРОМКО.</p> <p>Программное содержание: Закреплять умение детей в различении динамических оттенков музыки: тихо (р), громко (), не слишком громко ().</p> <p>Ход игры: Детям раздают игровые полотна с карточками одного цвета, но разной насыщенности тона, объясняя, что голубой цвет соответствует тихой музыке, темно-синий – громкой, синий – не слишком громкой. Далее педагог исполняет песню с чередованием динамических оттенков. Детям предлагается накрыть фишкой карточку, соответствующую по цвету динамическому оттенку музыки. Рекомендуются цветные сочетания:</p> <p>Для старших групп: для младших групп: Голубой – синий - темно-синий голубой – синий Розовый – красный розовый – красный – бордовый желтый – коричневый Бледно-желтый – оранжевый – коричневый</p> <p>По-разному музыка может звучать. Оттенки ее научись различать. Громко и тихо я буду напевать, Слушать внимательно, чтоб отгадать.</p> <p>Программное содержание: Развивать музыкальную память по динамическому восприятию музыки, закреплять умение детей в различении оттенков музыки : тихо (р), громко (), не слишком громко ().</p> <p>Программное содержание: Прослушивать мелодию, не мешать другим, не подсказывать.</p> <p>Игровые действия: Отгадать силу звучания музыки, выбрать соответствующий цветовой тон.</p> <p>Игровая цель: Угадать первым.</p>	<p style="text-align: center;">ТРИ ПОРОСЕНКА.</p> <p>Программное содержание: Учить детей различать по высоте звуки мажорного трезвучия (до-ля-фа).</p> <p>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.</p> <p>Программное содержание : Развивать музыкальную память и звуковысотный слух, умение по слуховому восприятию различать высокие, низкие и средние звуки в пределах мажорного трезвучия: до-ля-фа.</p> <p>Игровые правила: Прослушать напев, не мешать отвечать другим и не подсказывать.</p> <p>Игровые действия: Отгадать высоту звука, показать ее положением руки или самостоятельно напеть.</p> <p>Игровая цель: Угадать первым, чтобы увидеть изображение.</p>
<p style="text-align: center;">УЗНАЙ БУБЕНЧИК.</p>	<p style="text-align: center;">УЗНАЙ ПО ГОЛОСУ.</p>

<p>Программное содержание: Упражнять детей в различении трех звуков разной высоты (звуки мажорного трезвучия) до-ля-фа.</p> <p>Ход игры: После исполнения попевки «Бубенчики» Е.Тиличеевой педагог показывает детям карточки с изображением трех разных бубенчиков: верхний бубенчик желтого цвета – Динь, средний бубенчик зеленого цвета – Дан и нижний бубенчик красного цвета – Дон. После этого педагог предлагает детям спеть попевку и показать рукой, на какой высоте располагается каждый из бубенчиков. Когда дети достаточно хорошо освоили это, им показывают рукой и голосом, где он находится, т.е. какой это звук – высокий, средний или низкий.</p> <p>Бубенчики висят, Качаются, звенят. Повторим мы их звон: Динь-динь, дан-дан, дон-дон.</p> <p>Программное содержание: Развивать музыкальную память и звуковысотный слух, умение по слуховому восприятию различать высокие, средние и низкие звуки в пределах мажорного трезвучия: до-ля-фа.</p> <p>Игровые правила: Прослушать напев, не мешать отвечать другим и не подсказывать.</p> <p>Игровые действия: Отгадать высоту звука, показать ее положением руки или самостоятельно напеть.</p> <p>Игровая цель: Угадать первым, чтобы увидеть изображение.</p>	<p>Программное содержание: Учить детей воспринимать и различать на слух различные звукоподражания.</p> <p>Ход игры: Педагог показывает детям картинки, на которых нарисованы животные: кошка, собачка, курочка, корова, петушок и т.д. и говорит о том, что все они говорят разными голосами. Например, кошка поет «Мяу», собачка – «Гав», курочка – «Ко-ко-ко» и т.д. Когда дети это усвоят, педагог предлагает им поиграть. Он говорит о том, что у куклы Маши много разных животных: и кошка, и собачка и т.д. Их всех пора кормить, но они разбежались. Послушайте, кого зовет Маша: -Ко-ко-ко!</p> <p>Дети повторяют за педагогом повторяющиеся звукоподражания, называют животное и выбирают соответствующую картинку, пока не соберут все.</p> <p>Программное содержание: Развивать элементарную музыкально-аналитическую деятельность детей – учить различать простейшие звукоподражания по слуховому восприятию и соотносить музыкальный образ с изображением на картинке.</p> <p>Игровые правила: Сначала слушать звукоподражания, затем повторить их за педагогом.</p> <p>Игровые действия: Выбирать картинки, соответствующие звукоподражаниям.</p> <p>Игровая цель: Собрать все картинки.</p>
<p>УЗНАЙ, КАКОЙ ИНСТРУМЕНТ ЗВУЧИТ.</p> <p>Программное содержание: Развивать у детей умение различать тембр звучания различных детских музыкальных инструментов.</p> <p>Ход игры: Педагог рассказывает детям, что встречал веселых музыкантов, которые играли на разных музыкальных инструментах. А вот на каких инструментах они играли должны отгадать дети сами. Для этого педагог использует ширму и имеющиеся в музыкальном уголке детские музыкальные инструменты: бубен, погремушку, дудочку и т.д. Прослушав звучащий за ширмой инструмент, дети называют его и выбирают картинку с его изображением. В игре можно использовать песенку: -Музыкальных инструментов Музыкальных инструментов Знаем мы, ребята, три. Знаем мы, ребята, пять. А какой сейчас сыграет, А какой сейчас сыграет, Ну-ка быстро говори. Ты попробуй отгадай. Музыкальных инструментов Знаем мы, ребята, семь. А какой сейчас сыграет Отгадаем дружно все.</p> <p>Программное содержание: Развивать музыкальную память через тембровый слух – учить детей различать по слуховому восприятию тембр звучания различных детских музыкальных инструментов.</p> <p>Игровые правила: Слушать внимательно звучание инструментов, не мешать отвечать друг другу.</p> <p>Игровые действия: Выбрать картинки с соответствующими инструментами.</p> <p>Игровая цель: Первым собрать всех музыкантов.</p>	<p>ЧЬЯ МУЗЫКА ?</p> <p>Программное содержание: Развивать у детей представление о национальном характере музыки.</p> <p>Ход игры: Педагог знакомит детей с произведениями русского, узбекского, украинского фольклора, обращает внимание на отличительные особенности музыки разных народов, показывает при этом картинки, изображающие детей в национальных костюмах. Когда дети уже достаточно хорошо знакомы с народной музыкой, детям предлагают выбрать картинки, соответствующие по рациональным особенностям исполненной педагогом песне. И наоборот, педагог показывает детям картинку и просит исполнить песню того народа, национальный костюм которого изображен на картинке.</p> <p>Программное содержание: Развивать музыкально-аналитическое мышление: умение по слуховому восприятию сравнивать и сопоставлять произведения с различными музыкальными оттенками, придающими музыке определенный национальный характер, национальные особенности. Закреплять умение сопоставлять слуховой образ со зрительным (детали национального костюма).</p> <p>Игровые правила: Прослушать фольклорный напев до конца, не мешать отвечать другим.</p> <p>Игровые действия: Отгадывать национальную принадлежность мелодии, выбирать соответствующее изображение.</p> <p>Игровая цель: Угадать первым.</p>
<p>Три цветка</p>	<p>Сладкий колпачок.</p>

<p>Дидактическая игра на определение характера музыки.</p> <p>Игровой материал Демонстрационный : три цветка из картона (в середине цветка нарисовано «лицо»- Спящее, плачущее или весёлое), изображающих три типа характера музыки:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Добрая, ласковая, убаюкивающая (колыбельная) 2. Грустная, жалобная. 3. Весёлая, радостная, плясовая, задорная. <p>Можно изготовить не цветы, а три солнышка, три тучки и т.д. Раздаточный: у каждого ребёнка- один цветок, отражающий характер музыки.</p> <p>ХОД ИГРЫ 1 вариант. Музыкальный руководитель исполняет произведение. Вызванный ребёнок берёт цветок, соответствующий характеру музыки, и показывает его. Все дети активно участвуют в определении характера музыки. Если произведение известно детям, то вызванный ребёнок говорит его название и имя композитора. 2 вариант. Перед каждым ребёнком лежит один из трёх цветков. Музыкальный руководитель исполняет произведение, и дети, чьи цветы соответствуют характеру музыки, поднимают их.</p>	<p>Дидактическая игра на закрепление пройденного материала.</p> <p>Игровой материал Демонстрационный: колпачки разных цветов по количеству музыкальных номеров и ещё один- для конфет, карточки с заданием (спеть знакомую песню, исполнить танец, хоровод) на карточках- рисунки по сюжету произведения или текст, который читает взрослый. Конфеты на каждого ребёнка.</p> <p>ХОД ИГРЫ Дети сидят полукругом. По всему залу расставлены колпачки. Приходит грустный Петрушка. Он приготовил детям сладкое угощение, положил под колпачок. А под какой- забыл. Надо этот колпачок обязательно найти! Музыкальный руководитель предлагает Петрушке подойти к любому колпачку (кроме того, где лежит сюрприз), и дети выполняют задание, найденное под ним. Под последним колпачком- угощение. Колпачок с угощениями может находиться не только в поле зрения детей, но и быть где-то спрятан.</p>
<p style="text-align: center;">День рождения</p> <p>Дидактическая игра, на определение характера музыки.</p> <p>Игровой материал Демонстрационный материал: мягкие небольшие игрушки (заяц, птичка, собачка, лошадка, кошка, цыпленок и др.). Небольшой кукольный столик со стульчиками, чайная посуда, маленькие яркие коробочки- подарки для Зайчика.</p> <p>ХОД ИГРЫ Муз. Рук.: Посмотрите, ребята, какой сегодня Зайчик необыкновенный, даже праздничный бантик повязал. (Зайчик хлопчет по хозяйству. Ставя на стол игрушечную посуду. Я догадалась, у Зайчика сегодня день рождения, и он пригласил гостей. Вот уже кто-то идёт! Я вам сыграю музыку, а вы догадайтесь. Кто же первый идёт? Муз. Руководитель исполняет произведение, дети высказывают своё мнение о характере музыки, узнают музыкальный образ. После этого появляется игрушка- «гость» с подарком и дарит его зайчику. Затем игрушку сажают к столу. Таким образом, последовательно исполняются все произведения. В конце игры муз. Руководитель спрашивает детей. Что подарят зайчику дети. Это может быть песенка или танец, знакомые детям.</p>	<p style="text-align: center;">Дождик: кап!</p> <p>Ритмическая речевая игра для средней группы Развитие чувства ритма</p> <p>Дети сидят на стульчиках и чётко произносят текст с ритмичным движением рук и ног.</p> <p>1. Птица: кар. Кар, кар! Ветер: хлоп, хлоп, хлоп! (дети ритмично хлопают в ладоши) Дождик кап, кап. Кап1 (хлопают ладонями по коленям) Ноги шлёп, шлёп, шлёп! (топают попеременно ногами) 2. Дети: ха, ха, ха! (вытягивают руки вперёд, ладонями вверх) Мама: ах, ах, ах! (качают головой, держась за неё руками) Дождик кап, кап, кап, (хлопают ладонями по коленям) Туча: бах. Бах, бах! (топают ногами)</p>
Сороконожка	

Дети выстраиваются в колонну. Кладут руки друг другу на плечи, изображая сороконожку. Учатся чётко проговаривать текст, в ритме стихотворения выполнять движения. Выполняется без музыки.

- 1.Шла сороконожка
По сухой дорожке (дети идут ритмичным шагом, слегка пружиня)
- 2.Вдруг закапал дождик: кап!
-Ой промокнут сорок лап! (Дети останавливаются, слегка приседают)
- 3.Насморк мне не нужен
Обойду я лужи! (идут высоко поднимая колени, будто шагая через лужи)
- 4.грязи в дом не принесу
Каждой лапкой потрясу (останавливаются. Трясут одной ногой)
- 5.И потопаю потом
Ой, какой от лапок гром! (дети топают ногами)

Картотека

Музыкально- дидактических игр