

# МУЗЫКАЛЬНО-ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

## СОДЕРЖАНИЕ:

1. «Музыкальное лото»
2. «Ступеньки»
3. «Найди нужный колокольчик»
4. «Угадай колокольчик»
5. «Повтори звуки»
6. «Три поросенка»
7. «Прогулка»
8. «Наше путешествие»
9. «Определи по ритму»
10. «Учитесь танцевать»
11. «Выполни задание»
12. «Определи инструмент»
13. «На чем играю?»
14. «Слушаем внимательно»
15. «Музыкальные загадки»
16. «Громко-тихо запоем»
17. «Колобок»
18. «Найди щенка»
19. «Наши песни»
20. «Сколько нас поет?»
21. «Слушаем музыку»
22. «Волшебный волчок»
23. «Что делают в домике?»
24. «Назови композитора музыки»
25. «Веселая пластинка»
26. «Какая музыка?»
27. «Составь оркестр»
28. «Музыкальное лото по памяти»
29. «Кто больше знает?»
30. «Какой инструмент лишний?»
31. «Аист и лягушата»
32. «Веселый дождик»
33. «Ежик»
34. «Три цветка»
35. «Сладкий колпачок.»
36. «Сороконожка»
37. «Тихо и громко»
38. «Мотоциклист»
39. «В каком направлении?»
40. «Растущие цветы»
41. «Создай свой танец!»
42. «Кати или кидай!»
43. «Слушай и беги!»
44. «Перевернись и поздоровайся!»
45. «Концерт»
46. «Цветик-семицветик»
47. «Теремок»
48. «Солнышко»
49. «Музыкальные птенчики»
50. «Музыкальная поляна»
51. «Кот и мыши»
52. «Веселые мячи»
53. «Буратино»
54. «Музыкальный магазин»
55. «Музыкальная шкатулка»
56. «Сколько птичек поет»
57. «Колпачки»
58. «Выложи мелодию»
59. «Вертушка»
60. «До, ре, ми»
61. «Море»
62. «Музыкальная шапочка»
63. «Кто это может быть!»
64. «Мое солнце»
65. «Снежный ком»
66. «Как живешь?»
67. «Эхо»

## «Музыкальное лото»

Цель: развитие звуковысотного слуха

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.

## 2. «Ступеньки»

Цель: развитие звуковысотного слуха

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.

## 3. «Найди нужный колокольчик»

Цель: развитие звуковысотного слуха

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.

## 4. «Угадай колокольчик»

Цель: развитие звуковысотного слуха

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/

## 5. «Повтори звуки»

*Цель:* развитие звуковысотного слуха

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

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

Воспитатель показывает маленькую карточку, например, с желтым бубенчиком. Тот, кто узнал, как звучит этот бубенчик, поет «динь-динь-динь» (*соль* первой октавы). Воспитатель дает ему карточку, и ребенок закрывает ею желтый бубенчик на большой карточке.

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

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

## 6. «Три поросенка»

*Цель:* развитие звуковысотного слуха

*Игровой материал.* На планшете изображены лес и сказочный дом. В нем вырезано одно окошко, в котором вращающийся диск с изображением трех поросят: Нуф-Нуф в синей шапочке, Наф-Наф в красной шапочке, Ниф-Ниф в желтой шапочке. Если диск вращать с обратной стороны планшета, то в окошке домика появляются поочередно все поросята. Вверху на игровом поле прикреплены три пластинки от металлофона. Под пластинкой *фа* первой октавы нарисована мордочка поросенка в синей шапочке — Нуф-Нуфа, под пластинкой *ля* первой октавы — поросенок в красной шапочке — Наф-Наф, под пластинкой *до* второй октавы — поросенок в желтой шапочке — Ниф-Ниф. Здесь же прикреплен молоточек от металлофона, который свободно и легко вынимается из петельки, 8—12 больших карт (по числу играющих), каждая разделена на три части (три окошка) с изображением шапочек трех поросят: синей, красной и желтой.

## 7. «Прогулка»

*Цель:* Развитие ритмического слуха

*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 (см. с. 28), 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.

## **8. «Наше путешествие»**

*Цель:* Развитие ритмического слуха

*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).

Вы можете продолжить рассказ или придумать свой рассказ.

## **9. «Определи по ритму»**

*Цель:* Развитие ритмического слуха

*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 (рис. 19, 20).

*Ход игры.* Ребенок-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 дает ведущий).

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

## **10. «Учитесь танцевать»**

*Цель:* Развитие ритмического слуха

*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.

### **11. «Выполни задание»**

*Цель:* Развитие ритмического слуха

*Игровой материал.* Фланелеграф, карточки с изображением коротких и длинных звуков (см. игру «Прогулка», с. 38), детские музыкальные инструменты (металлофон, арфа, баян, триола).

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

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

### **12. «Определи инструмент»**

*Цель:* Развитие тембрового слуха.

*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.

### **13. «На чем играю?»**

*Цель:* Развитие тембрового слуха

*Игровой материал.* Карточки (по числу играющих), на одной половине которых изображение детских музыкальных инструментов, другая половина пустая; фишки и детские музыкальные инструменты (рис. 21).

*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.

#### **14. «Слушаем внимательно»**

*Цель:* Развитие тембрового слуха

*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.

#### **15. «Музыкальные загадки»**

*Цель:* Развитие тембрового слуха *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).

#### **16. «Громко-тихо запоем»**

*Цель:* Развития диатонического слуха.

*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.

#### **17. «Колобок»**

*Цель:* Развития диатонического слуха.

*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.

### 18. «Найди щенка»

*Цель:* Развития диатонического слуха.

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

*Ход игры.* Дети договариваются, в какую из бочек они спрячут щенка, и зовут водящего:

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

Далее игра проводится так же, как и предыдущая.

### 19. «Наши песни»

*Цель:* Развития диатонического слуха.

*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.

### 20. «Сколько нас поет?»

*Цель:* Развития памяти и слуха.

*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, рис. 22—23).

*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.

## 21. «Слушаем музыку»

*Цель:* Развития памяти и слуха.

*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.

## 22. «Волшебный волчок»

*Цель:* Развития памяти и слуха.

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

*Ход игры. Вариант 1.* В записи 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.

## 23. «Что делают в домике?»

*Цель:* Развития памяти и слуха.

*Игровой материал.* На планшете изображены сказочные домики с открывающимися ставнями. В окошках домиков находятся рисунки, соответствующие музыке: танец, марш и колыбельная (рис. 25). 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.

## 24. «Назови композитора музыки»

*Цель:* Развития памяти и слуха.

*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.

## 25. «Веселая пластинка»

*Цель:* Развития памяти и слуха.

*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.

## 26. «Какая музыка?»

*Цель:* Развития памяти и слуха.

*Игровой материал.* Проигрыватель, пластинки с записями вальса, пляски, польки; карточки с изображением танцующих вальс, народную пляску и польку.

*Ход игры.* Детям раздают карточки. Музыкальный руководитель, исполняет на фортепиано (в грамзаписи) музыкальные пьесы, соответствующие содержанию рисунков на карточках. Дети узнают произведение и поднимают нужную карточку.

## 27. «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).

Предварительная работа. Знакомство на музыкальных занятиях с музыкальными инструментами, их звучанием, принадлежностью к разным видам оркестров.

Игровой материал. Карточки с изображением музыкальных инструментов.

*Вариант 1.*

Методика проведения. 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.*

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

*Вариант 3.*

Методика проведения. «Музыкальный магазин». Педагог предлагает детям поиграть в «Музыкальный магазин». Дети должны узнать, какие инструменты есть в магазине. Детские музыкальные инструменты раскладывают за ширмой. Ведущий – Продавец исполняет простой ритмический рисунок на каком-либо инструменте, или мелодию. Дети по звучанию должны узнать инструмент, за правильный ответ ребёнок получает карточку с изображением этого инструмента. У кого набирается больше карточек, тот становится продавцом музыкального магазина.

*Вариант 4.*

Методика проведения. «Музыкальный домик».

Педагог показывает пособие «Музыкальный домик». Рассказывает, что домик необычный, в нем живут музыканты, играющие на разных музыкальных инструментах. Если хорошо прислушаться, то можно определить, звуки каких инструментов слышны из разных окон домика. Педагог включает музыкальные отрывки со звучанием различных инструментов, дети поднимают карточки с изображением звучащего инструмента. Педагог для проверки ответа открывает окно домика, в котором «живёт» названный музыкант-исполнитель.

В младшей и средней группах в эту игру можно играть, используя детские музыкальные инструменты (бубен, треугольник, металлофон, барабан, ложки, колокольчик). Играть на них за ширмой.

## **28. «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.

Предварительная работа. Знакомство на музыкальных занятиях с музыкальными инструментами, их звучанием, принадлежностью к разным видам оркестров.

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

Методика проведения. 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.

## 29. «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.

Методика проведения. 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.

## 30. «Какой инструмент лишний?»

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

Предварительная работа. Знакомство на музыкальных занятиях с музыкальными инструментами, их звучанием, внешним видом, принадлежностью к разным видам оркестров: духовому, детскому, эстраднему, а также развивать память, выдержку и внимание.

Игровой материал. Карточки с изображением различных музыкальных инструментов.

Методика проведения. 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.

## 31. «Аист и лягушата»

(На мотив белорусской народной польки «Янка»)

*Задачи:* Совершенствование прыжкового движения с продвижением вперед.

*Ход игры:*

Скачут, скачут лягушата-

*дети -лягушата прыгают*

Скок-поскок, скок-поскок.

*на двух ногах в произвольном направлении*

Скачут бойкие ребята-

Прыг на кочку, под листок.

Аист вышел на болото

*«лягушата» выполняют «пружинки», аист*

Погулять, погулять.

*вокруг ходит.*

Прячьтесь живо, лягушата,

*лягушата приседают и не шевелятся*

Чтоб не смог вас отыскать!,

*аист ходит между ними, задевая рукой*

*пошевелившихся*

Методические рекомендации: На слова «...погулять, погулять» должна быть небольшая пауза (остановка), голос при этом забирается вверх. Последняя фраза произносится четко, с акцентом на каждое слово.

### 32. «Веселый дождик»

Задача: Развитие чувства ритма.

Дети берут инструменты (колокольчик, палочки и др.) и ритмично отмечают ритмическую пульсацию.

Дождик капнул на ладошку-

Кап-кап, кап-кап-кап!

На цветок и на дорожку-

Кап-кап, кап-кап-кап!

Застучал по крыше он-

Кап-кап, кап-кап-кап!

И раздался чистый звон-

Кап-кап, кап-кап-кап!

-А какая это шишка?

*протягивают ладошки вперед*

-Я не знаю,- шепчет мишка.

*пожимают плечами*

Научим мишку мы считать:

Один, два, три, четыре, пять. *дети*

*загибают пальчики и считают их*

### 33. «Ежик»

Задача: Развитие ритмической координации, выразительности движений, способности координировать движения с музыкой и текстом, развитие внимания.

Ход игры: Дети встают в круг, взявшись за руки. Ежи сидит в центре круга.

Жил в лесу колючий ежик, да, да, да.

*идут по кругу*

Был клубочком и без ножек, да, да, да.

Не умел он хлопать -

*качают головой*

Хлоп-хлоп-хлоп.

*Хлопки.*

Не умел он топать-

*качают головой*

топ-топ-топ.

*притопы*

Не умел он прыгать

*качают головой*

Прыг-прыг-прыг.

*на двух ногах*

Только носом шмыгал-

*головой*

Шмыг-шмыг-шмыг.

*показать пальчиком нос*

В лес ребята приходили, да, да, да.

*те же движения*

И ежа плясать учили, да, да, да.

Научили хлопать - хлоп, хлоп, хлоп.

Научили топать - топ, топ, топ.

Научили прыгать - прыг, прыг, прыг

А он их носом шмыгать, шмыг, шмыг,

шмыг.

### 34. «Три цветка»

Дидактическая игра на определение характера музыки.

Демонстрационный материал: три цветка из картона (в середине цветка нарисовано «лицо»- Спящее, плачущее или весёлое), изображающих три типа характера музыки:

1. Добрая, ласковая, убаюкивающая (колыбельная)

2. Грустная, жалобная.

3. Весёлая, радостная, плясовая, задорная.

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

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

ХОД ИГРЫ

1 вариант. Музыкальный руководитель исполняет произведение.

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

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

### **35. «Сладкий колпачок»**

Дидактическая игра на закрепление пройденного материала.

Игровой материал

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

#### ХОД ИГРЫ

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

### **36. «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)

### **37. «Тихо и громко»**

Главная цель

Развитие выдержки и умения слушать.

Дополнительные цели

Развитие способности прогнозировать события.

Развитие способности концентрировать внимание.

Что понадобится

Равное количество бубенцов и бубнов с тарелочками — по одному инструменту на каждого участника. Портативный синтезатор или музыкальная аудиозапись.

Количество участников

От 6 до 10.

Основной вариант

Участники делятся на две группы соответственно типам инструментов, садятся напротив друг друга и готовятся играть по очереди. Ведущий объясняет, что группа с бубенцами должна играть тихо, а группа с бубнами — громко. Звучит музыка, и группы соответствующим образом играют.

Замечания

В каждой группе может быть «руководитель», или «дирижер». Поначалу можно делать перерыв между различными по стилю музыкальными фрагментами. Возможно, некоторым участникам нужно помочь слушать и ожидать своей очереди, когда играет другая группа.

Другие варианты: Можно использовать контрастную музыку — как энергичную, так и спокойную. У каждой группы может быть своя песня или музыкальная тема.

### 38. «Мотоциклист»

Главная цель

Развитие умения слушать.

Дополнительные цели

Формирование контроля за движениями и повышение скорости реакции.

Предоставление возможности высвободить энергию.

Формирование пространственных представлений.

Стимулирование творческой вокализации.

Что

Одна губная гармошка

понадобится

Количество

От 3 до 6.

участников

Основной

вариант

Группа располагается в комнате, оставив достаточно места для бега. Одного из участников выбирают на роль мотоциклиста, который будет кружиться по комнате на воображаемом мотоцикле. Ведущий или один из участников имитирует на казу звуки мотоцикла: момент запуска, ускорение, замедление, поворот ручки «газа».

Замечания

Полезно потренироваться в имитации звуков до начала движения мотоциклиста.

Эта игра может служить поводом для разговора о безопасности на дорогах.

Другие варианты

Ведущий может расставить в комнате стулья, чтобы «мотоциклист» двигался по кругу и т.д.

Одновременно ездить на мотоцикле под аккомпанемент того же казу могут два участника.

### **39. «В каком направлении?»**

Главная цель

Развитие умения слушать и концентрировать внимание

Дополнительные цели

Развитие осознания своей принадлежности к группе.  
Формирование представлений о направлении.  
Развитие выдержки.

Что понадобится

Бубенцы и портативный синтезатор

Количество участников

От 4 до 10.

Основной вариант

Группа садится в круг. Когда зазвучит музыка (в среднем регистре синтезатора), играющие начинают передавать бубенцы по часовой стрелке. Внезапно ведущий берет на синтезаторе две самые высокие ноты, и группа изменяет направление движения бубенцов, передавая их против часовой стрелки. Музыка продолжает звучать, и каждый раз, когда слышны две высокие ноты, направление движения бубенцов изменяется

Замечания

Нет необходимости в том, чтобы играющий на синтезаторе хорошо владел инструментом. Однако он должен суметь убедиться в том, что направление движения бубенцов изменяется вовремя и остается неизменным до тех пор, пока не прозвучат две высокие ноты.

Другие варианты

Можно передавать и другие небольшие инструменты, такие, как маракасы. Портативный синтезатор можно заменить другими мелодическими инструментами, например, ксилофоном. Сигнал для изменения направления движения бубенцов можно подавать, ударя палочками по тарелке или барабану. В этом случае вместо синтезатора используют аудиозапись.

### **40. «Растущие цветы»**

Главная цель

Развитие способности к лидерству и укрепление уверенности в себе.

Дополнительные цели

Повышение заинтересованности участников быть активными в игре.  
Развитие умения наблюдать.

<u>Что понадобится</u>	По музыкальному инструменту для каждого участника, два или три больших бумажных цветка на палках
<u>Количество участников</u>	От 3 до 4.
<u>Основной вариант</u>	Один из группы играет на музыкальном инструменте, а остальные слушают. Вместе со звуками инструмента цветок (который на длинной палке держит кто-то из взрослых, не видимый для играющих) появляется из-за пианино или другого предмета мебели. Если музыка стихает, цветок перестает «расти». Если музыка быстрая и громкая, цветок «растет» быстрее. Когда цветок уже больше не может «расти», все начинают танцевать или изображать «увядание» цветка — это зависит от характера музыки.
<u>Замечания</u>	По возможности, занятие лучше проводить в комнате с высокими потолками, чтобы цветок мог «расти» достаточно долгое время.
<u>Другие варианты</u>	Два участника могут играть на разных инструментах одновременно, «ведя» за собой два цветка. Один из участников может помогать управлять цветком. Можно использовать разные цветы или по-разному окрашенные.

#### 41. «Создай свой танец!»

<u>Главная цель</u>	Повышение уверенности при исполнении соло на музыкальных инструментах.
<u>Дополнительные цели</u>	Поощрение творчества. Развитие выдержки и совершенствование умения слушать.
<u>Что понадобится</u>	Приблизительно двадцать разноцветных лоскутов, размером около 20 см <sup>2</sup> каждый. Портативный синтезатор или музыкальная аудиозапись танцевальной музыки различных стилей.
<u>Количество участников</u>	От 3 до 6.
<u>Основной вариант</u>	Один из участников исполняет соло, а остальные — зрители. Солист раскладывает на полу лоскуты так, как ему нравится, и выбирает музыку. После этого он танцует, импровизируя с лоскутами: прыгая по ним, как по кочкам, или кружась вокруг них. Когда танец завершен, солисту аплодируют, и он передает лоскуты следующему участнику.
<u>Замечания</u>	Если зрители утомляются, им можно предложить присоединиться к танцу, хлопая в



ладоши.

Некоторые участники могут захотеть выбрать для своего танца определенные музыкальные фрагменты — очень быстрые или очень медленные.

### Другие варианты

Зрители могут сопровождать танцора на своих инструментах.

Два участника могут захотеть танцевать одновременно, или же солист может пожелать, чтобы ему сопровождал на определенном инструменте кто-то из группы.

Если позволяют размеры комнаты, вместо лоскутов в танце можно использовать обручи.

Эта игра может быть удачным продолжением игры «Приклеенная нога» (последняя), в которой все участники танцуют одновременно.

## **42. «Кати и кидай!»**

### Главная цель

Развитие способности к сотрудничеству в группе.

### Дополнительные цели

Развитие способности различать звуки.

Развитие зрительного контакта.

Развитие способности соотносить движения со звуками.

### Что понадобится

Два контрастных по звучанию музыкальных инструмента. Один мяч.

### Количество

От 6 до 10

### участников

### Основной вариант

Группа садится в круг, а одного участника просят взять инструменты и сесть вне круга. Кто-то из сидящих в кругу берет мяч. Группа решает, каким из инструментов будет подаваться сигнал кидать мяч, а каким — его катить. Участники перебрасывают или перекатывают друг другу мяч в зависимости от того, на каком инструменте играет сидящий вне круга. Во время паузы мяч остается у кого-то из группы.

### Замечания

Возможно, ведущему придется напоминать участнику, играющему на музыкальных инструментах, о том, что во время смены инструмента ему следует делать паузу.

Играющему вне круга, чтобы не отвлекаться, лучше смотреть в сторону, а не на группу.

Может быть, придется напоминать участникам о том, что при всех манипуляциях с мячом им следует

оставаться в сидячем положении.

Другие варианты

Играющий за кругом может петь контрастные по звучанию песни.

Можно использовать мячи разного типа и размера.

Можно использовать и другие предметы, например, мешочки с фасолью или обручи (чтобы перекатывать по полу).

Можно пробовать разные способы передачи мяча, например, ногами.

Можно использовать три или более инструментов.

**43. «Слушай и беги!»**

Главная цель

Развитие умения координировать слуховое восприятие с двигательной активностью.

Дополнительные цели

Повышение скорости реакции.

Побуждение к сотрудничеству в группе.

Что понадобится

Несколько больших ударных инструментов, например, барабанов или тарелок, по одному.

Количество участников

От 3 до 4.

Основной вариант

Ведущий расставляет ударные инструменты как можно дальше друг от друга в разных углах просторной комнаты. Когда зазвучит музыка, каждый участник находит для себя инструмент и начинает на нем играть. При наступлении тишины все участники разбегаются и занимают места возле новых инструментов в ожидании, что музыка зазвучит вновь и они продолжают игру.

Замечания

Прежде чем убежать от инструмента, участникам следует оставить возле него палочки. Когда чередуются тихие и громкие музыкальные фрагменты, участники слушают более внимательно.

Другие варианты

Можно использовать музыкальные инструменты меньшего размера, разложив их на столе или на стульях.

Один из участников может с помощью свистка подавать группе сигнал поменяться инструментами

**44. «Перевернись и поздоровайся!»**

Главная цель

Развитие умения поворачиваться лежа.

Дополнительные

Побуждение к социальным контактам.

<u>цели</u>	Привлечение внимания к тактильным ощущениям.
<u>Что понадобится</u>	Большой мат или толстый ковер, на котором можно лежать
<u>Количество</u>	От 4 до 10.
<u>участников</u>	
<u>Основной вариант</u>	Участники ложатся на маты. Лежа на спине, образуют круг таким образом, чтобы их руки оказались в центре. Все вместе поют песню (см. ниже), и каждый участник перекачивается на бок (или ему помогают это сделать) и дотягивается до своего соседа, который тоже разворачивается в его сторону, и они приветствуют друг друга прикосновением. После этого каждый перекачивается на другой бок, чтобы «поздороваться» с еще одним соседом. Допев песню, участники меняются местами, и игра продолжается уже с новыми партнерами.
<u>Замечания</u>	В некоторых группах необходимо оговорить направление поворота для каждого участника до того, как начнется игра. Возможно, ведущему придется замедлять или ускорять темп песни в зависимости от того, как скоро участники смогли поприветствовать друг друга.

#### 45. «Концерт»

<u>Главная цель</u>	Формирование контроля за движениями.
<u>Дополнительные цели</u>	Развитие уверенности в себе. Развитие сотрудничества в группе. Поощрение выдержки
<u>Что понадобится</u>	Бубен (с тарелочками или без них) для каждого участника, кроме водящего. Портативный синтезатор или музыкальная аудиозапись.
<u>Количество</u>	От 4 до 10.
<u>участников</u>	
<u>Основной вариант</u>	Одному участнику предлагают быть солистом и встать в центр круга. Остальные берут бубны. Звучит музыка, и все танцуют вокруг солиста, играя на своих инструментах. Все это время солист стоит не двигаясь. Внезапно музыка обрывается, и танцующие замирают, как статуи, держа инструменты на вытянутой руке в любом удобном для них положении. Тогда солист подходит к каждому и играет на всех инструментах по очереди.
<u>Замечания</u>	Нового солиста может выбирать предыдущий. Предпочтительно, чтобы участники двигались по всей комнате, а не только в кругу.
<u>Другие варианты</u>	Солистами могут быть два участника одновременно.

Можно использовать другие небольшие ударные инструменты.

Ведущий может аккомпанировать солисту, исполняя контрастную по характеру музыку.

#### 46. «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. «Болельщик» 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.

#### 47. «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.

#### 48. «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.

Мои детки засмеялись,  
По линейкам разбежались.  
Помогите их собрать  
И по именам назвать.

(Говорит.)

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.

#### 49. «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:

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

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.

## 50. «Музыкальная поляна»

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

## 51. «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.

## 52. «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, не зевай, мячик по полу катай!

Раз, два, три, начнем игру.

(повторить несколько раз)

Быстро красный мячик-нотку

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

Покатаем по ковру.

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.

### 53. «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.

### 54. «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 мелодии 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.

### 55. «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.

### **56. «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.

### **57. «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.

### **58. «Выложи мелодию»**

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

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

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

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

## 59. «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.

## 60. «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.

## 61. «Море»

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

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

карточек показывает изменение характера музыки на протяжении всей пьесы.

Программное содержание: Закреплять умение различать динамические оттенки в музыке: тихо (p), громко (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.

## **62. «Музыкальная шапочка»**

С помощью музыкальной шапочки мы поиграем в одну очень веселую и очень полезную игру.

В игре мы будем передавать шапочку из рук в руки под музыку, а как только песенка закончится и музыка остановится, тот, у кого в руках окажется шапочка одевает ее на голову выходит в круг. А мы с вами полюбуемся и похлопаем в ладоши, а затем назовем одно положительное качество этого человека.

Звучит музыка: «Ну, ребята, не зевайте, шапочку передавайте, только перестанут петь, надо шапочку надеть. Тра-ла, тра-ля, тра-ля-ля (3 раза) И любитесь народ как же шапочка идет». Отдать надо шапочку тому, кого хотел бы поблагодарить.

Игра продолжается с того человека, у кого в руках шапочка.

## **63. «Кто это может быть!»**

Дети встают в два круга внешний и внутренний образуют пары.

Надо посмотреть друг другу в глаза, подумать о том, кто перед тобой. Слова и хорошая музыка помогут детям.

1 пара. Посмотри на человека, стоящего перед тобой. Посмотри ему в глаза, постарайся понять, что у него в душе сейчас? Ему светло, спокойно? Или что-то тревожит? Он напряжен? Чего он боится? Посмотри ему в глаза. О чем они говорят тебе? От чего эти глаза могли бы засветиться счастьем? Что мог бы подарить ему ты? Определитесь, сделайте выбор. Покажите свой выбор. Сделайте то, что вы выбрали. Спасибо. Вы сейчас расстанетесь, не говорите, друг другу ничего - все уже сказано. Внешний круг - делают шаг вправо, и - встречаются новые пары,

2 пара. Побудьте наедине друг с другом. Поглядите, друг другу в глаза, почувствуйте, что друг у друга на душе. Бывает ли тот человек одинок? Хочет ли он любить? Бывает ли ему больно, когда он остается один? Встречается ли он с непониманием и равнодушием? Что подаришь ему ты?

Участники определились, показали свой выбор, выразили чувства. Новый переход, 3 пара: Взгляни на этого человека. Это же настоящий ребенок! Большой ребенок, иногда капризный, он любит ласку и тепло. Иногда ему бывает тоскливо, хочется плакать, но он знает, что этого делать уже нельзя... Чем бы вы могли согреть его? Ваш выбор. Если текст поддерживается светлой музыкой, праздничный выбор делают

почти все дети.

#### **64. «Мое солнце»**

Дети рисуют себя в образе солнца. Все подписывают солнце своим именем и передают его под светлую музыку по кругу, называя, чтобы они хотели подарить солнышку с этим именем.

#### **65. «Снежный ком»**

Фоном игры выступает мелодичная музыка. Закройте глаза и представьте себе: белый, белый снег вокруг, он мягко ложится на землю, окутывая все мягким покрывалом, белые поля, леса, дорожки, дома. Снега наметает все больше и больше, и хочется скорей слепить первую снежную бабу. Представили себе? Очень хорошо, Откройте глаза, скажите, а вы любите лепить снежную бабу? А из чего лепят ком? Правильно, сначала лепят маленький снежок, а потом постепенно накатывают большой снежный ком. Так и мы с вами будем сейчас скатывать ком. Только он будет не из снега, а из добрых приветствий. Сейчас я вам все объясню и покажу. Пойдем... (вдвоем выходим в центр)

#### **66. «Как живешь?»**

На каждый мой вопрос вы будете отвечать дружным хором: “ Вот так!” и жестом показывать нужные действия

- Как живешь?
- А идешь?
- Как бежишь?
- А плывешь?
- Ждешь обед?
- Машешь в след?
- Утром спишь?
- А шалишь?

#### **67. «Эхо»**

(Предлагаю ребенку назвать свое имя и прохлопать его в ладоши, показываю и объясняю)

- А мы все дружно, как эхо за ним повторим.  
Таким образом, все по очереди назовут и прохлопают свое имя.
- Мне было очень приятно с вами познакомиться! Давайте улыбнемся друг другу.  
И я вам улыбнусь. От наших улыбок стало радостнее и теплее.