

Чудесный мешочек

Цель: закрепление пройденного материала.

Игровой материал: небольшой мешочек, красиво оформленный аппликацией. В нём игрушки: мишка, заяц, птичка, кошка, петушок. Можно использовать персонажи из кукольного спектакля.

Ход игры. Музыкальный руководитель:

- Дети, к нам на занятие пришли гости. Но где же они спрятались? Может быть здесь? (показывает мешочек). Сейчас мы послушаем музыку и узнаем, кто там.

Музыкальный руководитель проигрывает мелодии знакомых детям произведений:

«Петушок», «Серенькая кошечка» В. Витлина,
«Воробушки» М. Красева, «Медведь» В. Ребикова и др. дети узнают музыку, кто-либо из них достаёт из мешочка соответствующую игрушку и показывает



Подумай, отгадай!

Цель: закрепление пройденного материала.

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

Ход игры.

Детям раздают по одной карточке. Звучит мелодия: «Зайчик» М.Старокадомского, «Медведь» В.Ребикова, «Воробушки» М.Красева. дети узнают мелодию и поднимают нужную карточку.



Найди игрушку

Цель: закрепление пройденного материала.

Игровой материал:

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

Ход игры.

Игрушки лежат на столе. Дети сидят полукругом. Музыкальный руководитель предлагает послушать мелодию и выбрать (называет имя ребёнка) соответствующую игрушку. Игра заканчивается, когда на столе не останется ни одной игрушки.



Буратино

Цель: закрепление пройденного материала.

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

Ход игры.

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

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



Сладкий колпачок

Цель: закрепление пройденного музыкального материала.

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

Ход игры. Дети сидят полукругом. По всему залу расставлены колпачки.

Приходит грустный Петрушка (взрослый или кукла би-ба-бо). Он приготовил детям сладкое угощение, положил под колпачок, а под какой - забыл. Надо колпачок обязательно найти!

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



Музыкальный секрет

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

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

Ход игры. Музыкальный руководитель рассказывает детям об интересном путешествии, которое сегодня им предстоит совершить. Только нужно взять с собой волшебный колокольчик. Он будет указывать путь. Музыкальный руководитель переносит колокольчик вдоль по тропинке на игровом поле, над определенным «камнем» он звенит. Сняв и перевернув «камень», музыкальный руководитель читает задание и исполняет его. Дети определяют жанр, характер, называют произведение и имя композитора. Затем в конце пути колокольчик находит корзинку с угощением, открыточками или небольшими сувенирами, спрятанную в помещении группы.



Поможем Дюймовочке

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

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

Музыкальный руководитель,

Вы помните, ребята, чудесную сказку про

Дюймовочку? *(Дети отвечают.)* Посмотрите, какой перед

вами красивый цветок! Может быть, мы найдем ее там,

внутри? *(Раскрывает лепестки и вынимает куколку.)* Вот и

она! *(Сажает ее между цветами, которые лежат*

зрассыпную на столе.) Помните, в сказке Дюймовочка

мечтала о стране эльфов? Мы поможем ей попасть туда,

если выполним все музыкальные задания, которые

находятся под этими цветами.

Переворачивая каждый цветок, детям предлагают

исполнить знакомый танец, песню или оркестровое

произведение, стихи. В конце игры Дюймовочка

обсуждается среди эльфов и выбирает себе из них принца.

Эту игру хорошо проводить после утренника, в свобод-

ное вечернее время. В задания включаются

произведения прошедшего утренника.

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



Игры на развитие
звукОВОЙСОТНОГО
слуха



Музыкальное лото

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

Ход игры.

Ребёнок- ведущий играет мелодию на одном из инструментов вверх, вниз или на одном звуке. Дети должны на карточке выложить ноты-кружочки от первой линейки до пятой или от пятой до первой, или на одной линейке. Игра проводится в свободное от занятий время.



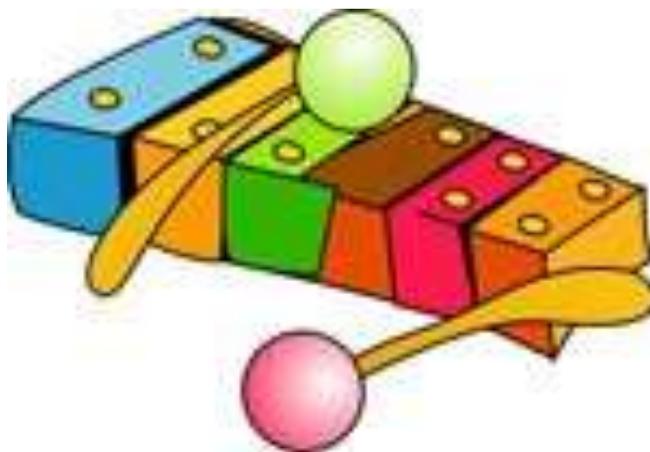
Ступеньки

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

Ход игры.

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

В игре участвует несколько детей.



Повтори звук

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

Ход игры.

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

- Посмотрите, на этой карточке нарисованы три бубенчика.

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

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

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

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

Три поросёнка

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

Ход игры. Дети рассаживаются полукругом.

Музыкальный руководитель:

Красивый дом! Живут в нём вам Нуф-Нуф, Наф-Наф и Ниф-Ниф. они очень любят петь. Они спрятались в домике и выйдут только тогда, когда вы споёте так, как поют они. У Ниф-Нифа самый высокий голос:

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

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

У Наф-Нафа немного повыше» (поёт и играет на пластинке ля первой октавы).

педагог объясняет правила игры : дети по очереди вращают диск. В окошке домика появляется поросёнок, например, в жёлтой шапочке. Ребёнок должен спеть: «Я Ниф-Ниф» – на звуке до второй октавы и т. д.

Домик крошечка

Игровой материал.

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

Ход игры. Музыкальный руководитель:

Стоит в поле теремок, теремок.

Как красив он и высок, да высок.

По ступенькам мы идём, все идём.

Свою песенку поём, да поём.

Приходите в теремок, в теремок.

Будем печь большой пирог, да пирог.

С помощью считалки выбираются трое детей, каждый берёт себе любую фигурку зверюшки.

Персонаж идёт по ступенькам вверх и поёт первую фразу: **По ступенькам я иду...**

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

- В дом чудесный захожу!

Придумывая свой мотив, - и «заходит» в дом.

Каждый ребёнок, придумывая мотив второй фразы, не должен повторять чужой мотив.

Когда все персонажи «зайдут» в дом, начинается постепенное движение вниз, в обратном порядке. Персонаж спускается по ступенькам и поёт: **- По ступенькам вниз иду...** Затем, стоя у первой ступеньки, допевает вторую фразу: **- По тропиночке уйду.** Также придумывая свой мотив этой фразы, и уходит

Весёлые петрушки

Игровой материал. Ширма, металлофон, карточки с изображением петрушек, одетых в костюмы разных цветов: красный, желтый и синий (по количеству участников игры); карта-панно с пятью линейками, на которых сидят петрушки с колокольчиками: петрушка в синем костюме — на верхней линейке, петрушка в желтом — в середине, петрушка в красном — на нижней линейке.

Ход игры.

Ведущий играет высокий звук на металлофоне и спрашивает: «Какой петрушка звенит в колокольчик?» Ребенок поднимает и показывает карточку с изображением петрушки в синем костюме. Когда звучит звук в среднем регистре, ребенок поднимает петрушку в желтом костюме; когда звучит звук в нижнем регистре — в красном.

В данной игре можно использовать для постановки задачи-стимула рассказ о новогодней елке:

- На елке висело много игрушек: красивые шары, яркие хлопушки и бусы, сосульки и шишки, разноцветные звонкие колокольчики и веселые озорные петрушки. Когда дома все ложились спать, озорные петрушки начинали звенеть в колокольчики. Наверху, у самой макушки, расположился петрушка в синем костюме и звенел в колокольчик, издававший высокий звук. В середине елки, в густых ветвях, висел петрушка в желтом костюме. Его колокольчик издавал средний звук. А в самом низу красавицы елки находился петрушка в красном костюме, и его колокольчик звенел низко: "Бом-дили, бом-дили". Елка очень любила слушать перезвон колокольчиков всех петрушек.

Птичий концерт

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

Ход игры.

Дети учатся воспроизводить разные по высоте звуки: в диапазоне секунды, терции, квинты. Дети сидят полукругом. Ведущий или воспитатель поет, а дети отвечают.

Ведущий. На березовой верхушке

Целый день поет кукушка:

Дети. Ку-ку, ку-ку, ку-ку!

Ведущий. А синица целый день

Поет громко:

Дети. Тень-тень, тень-тень!

Ведущий. Вторит дятел им:

Тук-тук-тук, Долбя клювом старый сук.

Дети. Тук-тук-тук!



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

Где мои ребятки?

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

Ход игры.

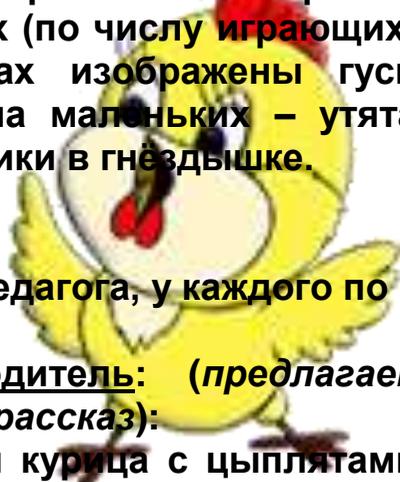
Дети сидят напротив педагога, у каждого по маленькой карточке.

Музыкальный руководитель: *(предлагает поиграть и начинает рассказ):*

- В одном дворе жили курица с цыплятами, гусь с гусятами, утка с утятами, а на дереве птица с птенчиками. Однажды подул сильный ветер. Пошёл дождь, и все спрятались. Мамы – птицы потеряли своих детей. Первой стала звать своих детей утка *(показывает картинку)*: «Где мои утята, милые ребята? Кря-кря!» (поёт на ре первой октавы).

Дети, у которых на карточках изображены утята, поднимают их и отвечают:

«Кря-кря, мы здесь» (поют на звуке ля первой октавы).





Птицы и птенчики

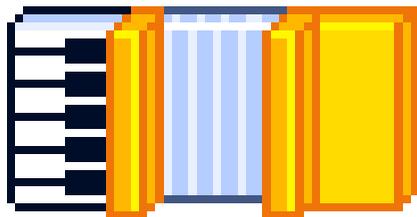
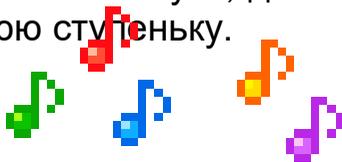
Игровой материал: лесенка из трёх ступенек, металлофон, игрушки (3-4 большие птицы и 3-4 птенчика)

Ход игры.

Участвует подгруппа детей. У каждого ребёнка по одной игрушке.

Музыкальный руководитель играет на металлофоне высокие звуки.

Дети, которые держат птенчиков, должны выйти и поставить игрушек на верхнюю ступеньку. Затем звучат низкие звуки, дети ставят больших птиц на нижнюю ступеньку.



Угадай-ка!

Игровой материал: 4-6 больших карточек – каждая разделена на две части. На одной половине изображён гусь, на другой – гусёнок (утка-утёнок, кошка-котёнок, корова-телёнок и т.д.) Фишки – по две на карточку.

Ход игры.

Игра проводится с подгруппой детей (4-6) за столом. У каждого одна карта и две фишки.

Музыкальный руководитель произносит: «Га-га-га» (поёт на ре первой октавы).

Дети, у которых на карточке изображён гусь, должны закрыть его фишкой.

Музыкальный руководитель произносит: «Га-га-га» (поёт на ля первой октавы).

Дети закрывают фишкой картинку с гусёнком. И т.д.



Кто в домике живёт?

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

Ход игры.

Музыкальный руководитель рассаживает детей и показывает дом-теремок, в котором живут кошка с котёнком, птица с птенчиком и медведь с медвежонком.

Музыкальный руководитель:

- На первом этаже живут мамы, на втором – их дети. Однажды все ушли гулять в лес, а когда вернулись домой, то перепутали, кто, где живёт. Поможем им найти свои комнаты.

Раздаёт каждому по одной карточке.

Проигрывается знакомая мелодия в различных регистрах.

Ребёнок, у которого соответствующая карточка, вставляет её в окошечко первого этажа напротив рисунка, изображенного на домике.

Звучит та же мелодия, но на октаву выше.

Ребёнок с соответствующей карточкой помещает её в окошечко на втором этаже.



Курица и цыплята

Игровой материал: домик, кукла Маша, металлофон. Всё раскладывается на столе. У детей в руках игрушечные птицы (курица и цыплята).

Ход игры. Дети рассаживаются вокруг стола.

Музыкальный руководитель (берёт куклу):

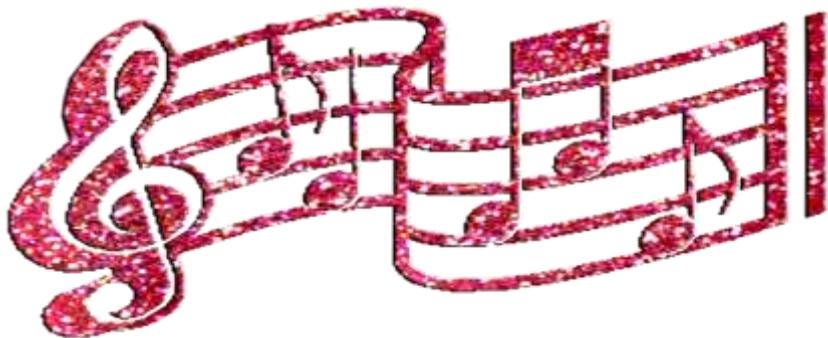
В этом домике живёт кукла Маша, у неё есть много кур и цыплят. Их пора кормить, но они разбежались. Маша, позови своих кур. Послушайте, ребята, кого зовёт Маша. (*Играет на металлофоне ре второй октавы*) Дети с цыплятами в руках встают и ставят их перед Машей. Кукла кормит птиц.

Педагог просит детей спеть тоненьким голосом, как цыплята «пи-пи-пи». Затем кукла Маша зовёт кур – (*педагог играет на металлофоне ре первой октавы.*)

Дети ставят фигурки кур на стол перед Машей и поют на этом же звуке «ко-ко-ко».



Игры на закрепление
длительности
звучков



Музыкальная поляна

Игровой материал.

Демонстрационный: 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.

Музыкальный руководитель.

Как весело летом! Мы бегали по мягкой травке, загорали, купались и прибежали на поляну. А там девочка Танечка собрала цветочки, да не простые, а музыкальные. И получилась песенка.

Василек, василек,

Мой любимый цветок.

Вызванный ребенок выкладывает цветочками попевку. Все дети хлопают ее ладошками и пропевают. Можно сделать на всех детей карточки и большие и маленькие цветочки, чтобы в игре участвовал каждый ребенок.



Весёлый паровозик



Игровой материал.

Демонстрационный: паровозик с вагончиками, в каждом окошке изображен ребенок. Окна прорезаны по контуру справа, слева, внизу и по верхнему сгибу отгибаются вверх. Открывается изображение ноты по длительности (целая, половинная, четвертная, восьмая).

Ход игры.

Музыкальный руководитель.

Вот смотрите — паровоз,
Он вагончики повез.
Путь у него дальний,
Ведь поезд музыкальный.

(Поет попевку.)

Паровоз гудит, поет.
Ноты он гулять везет.

I вариант. Вызванный ребенок открывает любое окошко, показывает ноту, называет ее и пропевает. Все дети повторяют задание.

II вариант. Все дети поют попевку, называя имя ребенка, который будет выполнять задание.

Ноту Катенька везет,
Свою песенку поет.

Названный ребенок открывает выбранное им окошко, определяет и называет ноту по длительности. Все отхлопывают и пропевают на слоги «ля» длительность ноты.

Сладкое дерево

Игровой материал.

Демонстрационный: фланелеграф; игровое поле с изображением дерева, к его веткам прикреплены на веревочках «конфеты», на обратной стороне которых изображены ноты различной длительности.

Раздаточный: металлофон, карточки (30 x 9 см) и полоски из картона: широкие (3x6 см) — долгий звук, узкие (1,5 x 6 см) — короткий. Один комплект готовится на каждого ребенка.

Ход игры.

Музыкальный руководитель.

На большой зеленой ветке —

Музыкальные конфетки.

Как конфетку повернешь —

Звук чудесный пропоешь.

Вызванный ребенок поворачивает «конфетку» и называет длительность ноты, затем все ее пропевают на слоги «ля».

Музыкальный руководитель (*поет попевку*).

Посмотрите, наши детки, —

Это сладкие конфетки.

Дети отхлопывают ритмический рисунок попевки, отстукивают на металлофоне и выкладывают его полосками на карточках.



Воздушные шары

Игровой материал.

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

Раздаточный: карточка и шары, большие и маленькие, по числу ниточек. Комплект готовится на каждого ребенка.

Ход игры.

Музыкальный руководитель.

Медвежонку в магазине
Много шариков купили —
Разноцветных разных ярких.
Был он очень рад подарку,
Все на шары смотрел,
Даже песенку запел.

(Поет попевку.)

Мишка шары купил,
С ними весело ходил. Вот!

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



Зонтики

Цель: закрепление знаний о высоте звука и его длительности, расположении нот на нотном стане.

Игровой материал.

Демонстрационный: фланелеграф с изображением нотного стана. Большие и маленькие кружочки, на одной стороне которых изображены раскрытые зонтики. С обратной стороны каждого большого кружочка (диаметр 10 см) нарисована нота какой-либо длительности (целая, половинная, четвертная, восьмая). Маленькие кружочки (для фланелеграфа) соотносятся по размеру с нотным станом.

Раздаточный: металлофон, карточки на каждого ребенка с нотным станом, маленькие кружочки-зонтики. Можно использовать карточку к игре «Солнышко» и размеры кружочков сделать соответствующими нотному стану на ней.

Ход игры.

Музыкальный руководитель.

Нотки бегали, скакали И под вечер все устали.

Посидим и отдохнем И у зонтика споем.

Нотку-зонтик ты возьми, Сколько длится — назови.

Дети (поют полевку «Зонтик»).

Нотка спряталась у нас, Мы найдем ее сейчас.

Быстро зонтик повернем, Сколько длится — назовем.

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



Игры
на развитие
чувства ритма



Прогулка



Игровой материал: музыкальные молоточки по числу играющих.

Ход игры.

Дети рассаживаются полукругом.

Музыкальный руководитель:

- Сейчас, дети, пойдём с вами на прогулку, но она необычная, мы будем гулять в группе, а помогать нам будут музыкальные молоточки. Вот мы с вами спускаемся по лестнице (*педагог медленно ударяет молоточком по ладони*). Дети повторяют.

Дети повторяют такой же ритмический рисунок.

Музыкальный руководитель:

- А теперь мы вышли на улицу. Светит солнышко, все обрадовались и побежали. Вот так! (*частыми ударами передаёт бег*). Дети повторяют.

Музыкальный руководитель:

- Таня взяла мяч и стала медленно ударять им о землю (*медленно ударяет молоточком*).

Музыкальный руководитель:

- Но вдруг на небе появилась туча, закрыла солнышко, и пошёл дождь. Сначала это были маленькие редкие капли, а потом начался сильный ливень (*постепенно ускоряет ритм ударов молоточком*). Дети повторяют.

Музыкальный руководитель:

- Испугались ребята и побежали в детский сад (*быстро и ритмично ударяет молоточком*)

К нам гости пришли

Игровой материал: игрушки бибабо (медведь, зайчик, лошадка, птичка), бубен, музыкальный молоточек, колокольчик.

Ход игры.

Музыкальный руководитель: (*предлагает детям подойти к нему*)

Дети, сегодня к нам в гости должны прийти игрушки.

Слышится стук в дверь, воспитатель подходит к двери и незаметно надевает на руку мишку

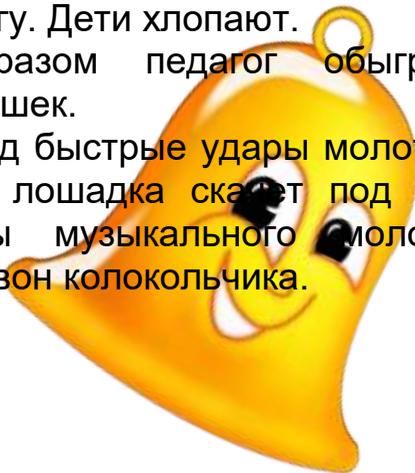
Музыкальный руководитель:

- Здравствуйте, дети, я пришёл к вам в гости, чтобы с вами играть и плясать. Лена, сыграй мне на бубне, я попляшу.

Девочка медленно ударяет в бубен, мишка в руках воспитателя ритмично переступает с ноги на ногу. Дети хлопают.

Аналогичным образом педагог обыгрывает приход других игрушек.

Зайчик прыгает под быстрые удары молоточком на металлофоне, лошадка скачет под чёткие ритмичные удары музыкального молоточка, птичка летит под звон колокольчика.



Что делают дети?

Игровой материал: карточки (по числу играющих), на одной половине которых изображены дети (они поют, маршируют, спят), вторая половина пустая; фишки.

Ход игры.

Детям раздают по одной карточке. Педагог исполняет знакомые музыкальные произведения: колыбельную, марш и любую песню, которую знают и поют дети. Тот, кто узнал музыкальное произведение, закрывает фишкой пустую половину карты.



Зайцы

Игровой материал: на планшете изображены лес, поляна (в центре сделаны разрезы, куда могут вставляться картинки – «зайцы спят», «зайцы пляшут»).

Ход игры.

Музыкальный руководитель: *(предлагает детям пойти погулять на полянку, нарисованную на картинке)*

- Здесь живут маленькие зайчики, а что они делают, вы узнаете сами, когда услышите музыку.

Звучит мелодия колыбельной или танцевальной музыки. Дети определяют её и по просьбе воспитателя вставляют соответствующую картинку в прорези на планшете. Если ребёнок узнал музыкальное произведение, дети аплодируют.



Определи по ритму

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

Ход игры.

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

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



Учитесь танцевать

Игровой материал: большая матрёшка и маленькие по числу играющих.

Ход игры.

Игра проводится с подгруппой детей. Все сидят вокруг стола. У воспитателя большая матрёшка, у детей – маленькие. «Большая матрёшка учит танцевать маленьких» – говорит воспитатель и отстукивает своей матрёшкой по столу несложный ритмический рисунок. Все дети одновременно повторяют этот ритм своими матрёшками. При повторении игры ведущим может стать ребёнок, правильно выполнивший задание.



Выполни задание

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

Ход игры.

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

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



Три медведя

Игровой материал.

Демонстрационный: плоские фигурки медведей из картона, раскрашенные в русском стиле – Михайло Потапыча, Настасьи Петровны, мишутки.

Раздаточный: у детей карточки с изображением трёх медведей и кружочки.

Ход игры.

Музыкальный руководитель:

Вы помните, ребята, сказку «Три медведя»? (*дети отвечают*)

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 первый зашёл в избушку?

Выстукивает ритмический рисунок на инструменте на одном или двух звуках. Дети называют, кто пришёл.

Музыкальный руководитель (выводит фигуру). Как мишка идёт? Медленно, тяжело. Отхлопайте ритм ладошками, как он идёт? А теперь найдите, куда положить фишку.

Дети кладут кружочки на соответствующее изображение.



Весёлые подружки

Игровой материал.

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

Раздаточный: деревянные ложки по две на каждого ребёнка.

Ход игры.

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

Музыкальный руководитель:

- Познакомьтесь, ребята, к нам в гости пришли весёлые подружки: Дашенька, Глашенька, Сашенька, Иринушка, Маринушка. (*выставляет их в одну шеренгу*). Они очень любят плясать и хотят вас научить. Вот так умеет Дашенька! Музыкальный руководитель берёт матрёшку и выстукивает деревянной подставкой ритмический рисунок. Дети повторяют ритм деревянными ложками.

Фигурки могут быть разной величины (от маленькой до большой), в этом случае ритмы даются по сложности (от лёгкого до более сложного). Ритмы также можно демонстрировать детям, исполняя их на фортепиано.



Весёлые гудки

Игровой материал.

Демонстрационный:

фланелеграф, рисунки паровоза и парохода.

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

Ход игры.

Музыкальный руководитель:

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

Дети отхлопывают ритм и выкладывают его полосками у себя на карточках.

Аналогично игра проводится с паровозом.



Прогулка в парке

Игровой материал. Металлофоны (по числу играющих).

Ход игры.

Дети сидят за столами. Перед каждым ребенком металлофон

Воспитатель. Сегодня мы с вами пойдем в парк на детскую площадку. Эта прогулка необычная, так как мы будем только представлять себе, что мы делаем.

Итак, начнем.

Был прекрасный день, и мы с вами решили пойти в парк. Оделись и стали спускаться по лесенке (*дети имитируют на металлофонах спуск по лестнице вниз — с верхнего регистра к нижнему*).

Вышли на улицу и побежали вверх по дорожке, прямо на детскую площадку (*дети имитируют это на металлофонах звучанием от нижнего регистра к верхнему в быстром ритме*). Увидели качели и начали на них качаться, напевая песенку:

Вот качели на лугу,
Я качаться побегу,
Вверх-вниз, Вверх -
вниз. Дети исполняют песенку и подыгрывают себе на металлофонах.

Воспитатель. Покатались на качелях и стали играть в мяч, договаривая:

Мой веселый звонкий мяч,
Ты куда помчался вскачь!

Дети имитируют прыгающий мяч на металлофонах.

Воспитатель. Но вдруг начался дождь. Сначала он шел медленно, затем все быстрее и быстрее: Кап... кап... (*дети имитируют на металлофонах звучание капели*). Мы испугались дождя и побежали в детский сад: топ, топ, топ...

Каждый ребенок изображает на металлофоне, как он бежит.

После того как дети поймут смысл игры, они могут сами рассказывать истории о себе или о своих товарищах, озвучивая их на металлофоне.



Игры
на определение
характера музыки



Три цветка

Игровой материал.

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

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

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

Ход игры

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

II вариант. Перед каждым ребенком лежит один из трех цветков. Музыкальный руководитель исполняет произведение, и дети, чьи цветы соответствуют характеру музыки, поднимают их.

День рождения

Игровой материал.

Демонстрационный: мягкие небольшие игрушки (заяц, птичка, собачка, лошадка, кошка, цыпленок и др.). Небольшой кукольный столик со стульчиками, чайная посуда, яркие коробочки-подарки для Зайчика.

Ход игры.

Музыкальный руководитель.

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 идет! Я вам сыграю музыку, а вы догадайтесь, кто же первый идет? Музыкальный руководитель исполняет произведение, дети высказывают свое 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 музыкальный руководитель спрашивает детей, что подарят зайчику дети. Это может быть песенка или танец, знакомые детям.

Удивительный светофор

Игровой материал.

Демонстрационный: фланелеграф, большой светофор.

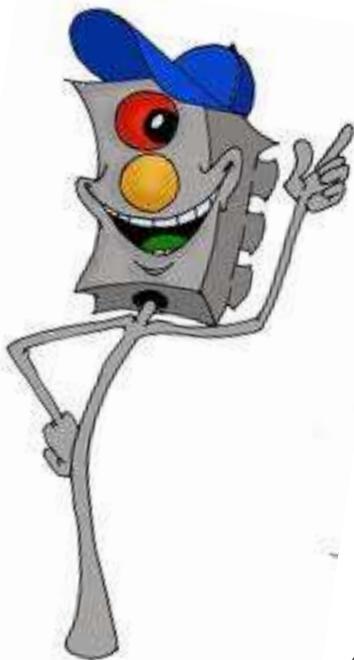
Раздаточный: карточки на каждого ребенка с изображением светофора и три фишки. Внутри кружочков-фонарей на светофорах дети, выполняющие три действия: спят, маршируют, пляшут.

Ход игры. Музыкальный руководитель (*показывает большой светофор*).

Вот горит светофор. С ним, дружок мой, ты не спорь!
Что покажет он — узнай, А захочешь — выполняй!

Дети сидят за столами. Перед ними карточки и фишки. Музыкальный руководитель исполняет произведение, дети закрывают фишкой соответствующий кружок на светофоре. Затем вызванный ребенок показывает нужное изображение на большом светофоре и имитирует действие. Дети называют произведение, определяют характер музыки.

Под музыкальные произведения, условно относящиеся к зеленому сигналу светофора, дети могут передвигаться в пространстве, проявляя свое творчество в движении. Игру можно проводить на музыкальном занятии или в свободно е время.



Вот так зайцы!

Игровой материал.

Демонстрационный: игровое поле, изображающее лесную поляну. Деревья стоят на поляне на подставочках. Их можно поворачивать другой стороной, где изображен заяц, спящий или пляшущий. Поляна — лист ватмана, располагающийся на столе или на полу, с нарисованной зеленой травой, грибами, цветами, ягодами и т.д. Дерево — два контура склеиваются в верхней части, внизу расходятся, обеспечивая устойчивость. К одной из сторон дерева снизу прикреплено изображение зайца. Аналогично изготавливается береза и куст.

Ход игры.

Музыкальный руководитель. Как хорошо летом в лесу на поляне! Светит ласковое солнышко, летают бабочки, мотыльки! Прибежали любопытные зайцы и по одному спрятались за дере-

вьями и кустами. Вот хитрецы! Что же они там делают? Сейчас узнаем!

Педагог играет музыку, дети определяют ее характер. Вызванный ребенок заходит за деревья и поворачивает те, где нарисовано соответствующее характеру музыки изображение зайца. Все видят, что делают зайцы: спят или пляшут.

Задания можно менять: вызванный ребенок по одному поворачивает деревья и кусты, соответственно этому педагог исполняет музыку. Дети определяют, правильно ли она подобрана. Подобрана. Педагог может «ошибаться».



Солнышко и тучка

Описание:

Карточка разделена на три квадрата двумя вертикальными линиями. На отдельных карточках изображено сияющее солнышко, солнышко, чуть прикрытое тучкой («спящее») и тучка с дождем. Рисунки условно соответствуют разному характеру музыки: бодрому, жизнерадостному; спокойному, колыбельному; грустному.

Ход игры:

Число участников определяется количеством комплектов пособия. Детям раздают карточки (по одному комплекту) и предлагают послушать три музыкальных произведения. Дети поочередно определяют характер каждого из них, закрывая пустые квадраты на прямоугольной карточке квадратами с условным изображением.

Музыкальный репертуар: «Рондо-Марш» Д. Кабалевского, «Ходит месяц над лугами» С. Прокофьева, «Зима» М. Крутицкого.



Море

Цель: Развивать у детей представление об изобразительных возможностях музыки, ее способности отображать явления окружающей природы.

Описание: Три карточки условно передают различное состояние моря: на первой «море взволнованное»; на второй «море бушующее»; на третьей «море успокаивающееся, буря затихает».

Ход игры: Дети слушают в грамзаписи «Море» Н. Римского-Корсакова. После исполнения 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. Затем педагог знакомит детей с пособием, объясняет условные изображения, передающие то или иное состояние моря. Музыкальный руководитель предлагает еще раз послушать произведение и проследить, как изменяется характер музыки на протяжении звучания всей пьесы. Один из детей с помощью карточек показывает эти изменения, т. е. раскладывает карточки в той последовательности, которая соответствует развитию музыкального образа.

Музыкальный репертуар. «Море» Н. Римского-Корсакова (отрывок из вступления к опере «Садко»).

Игры на развитие
памяти и музыкального
слуха



Песня - танец - марш

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

Ход игры.

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

Выигрывает тот, кто получит большее число значков.

Игра проводится на занятии и в свободное от занятий время.



Назови композитора музыки

Игровой материал: записи программных произведений М. Глинки, П. Чайковского, Д. Кабалевского.

Ход игры.

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

Игра проводится на занятии, а также может быть использована в качестве развлечения.



Цветик-семицветик

Игровой материал.

Демонстрационный: большой цветок, состоящий из семи лепестков разного цвета, которые вставляются в прорезь в середине цветка. На обратной стороне лепестка – рисунки к сюжетам прослушиваемых произведений по разделу программы «Слушание музыки»

1. «Кавалерийская» (Д. Б. Кабалевский).
2. «Клоуны» (Д. Б. Кабалевский).
3. «Новая кукла» (П. Чайковский).
4. «Болезнь куклы» (П. Чайковский).
5. «Апрель. Подснежник» (П. Чайковский).
6. «Шествие гномов» (Э. Григ).
7. «Дед Мороз» (Р. Шуман).

Ход игры.

Дети сидят полукругом.

Приходит садовник (педагог) и приносит необыкновенный музыкальный цветок. Вызванный ребёнок вынимает из середины любой лепесток, поворачивает его обратной стороной и видит рисунок по сюжету музыкального произведения. Если это произведение известно ему, то ребёнок должен назвать его и имя композитора. Музыкальный руководитель проигрывает или включает запись. Все дети активно участвуют в определении характера и темпа музыки данного произведения, его жанра.

Если игра проводится на занятии, то достаточно использовать 2-3 лепестка, а если в свободное время, то все лепестки.

Слушаем музыку

Игровой материал: 4-5 картинок, иллюстрирующих содержание знакомых детям музыкальных произведений (это могут быть и инструментальные пьесы), магнитофон.

Ход игры.

Дети сидят полукругом.

Перед ними на столе располагают картинки так, чтобы они были видны всем играющим. Проигрывают какое – либо музыкальное произведение. Вызванный ребёнок должен найти соответствующую картинку, назвать произведение и композитора, написавшего эту музыку. Если ответ правильный все хлопают. Игра проводится на музыкальном занятии и в свободное от занятий время.



Наши песни

Игровой материал: карточки-картинки (по числу играющих), иллюстрирующие содержание знакомых детям песен, металлофон, магнитофон, фишки.

Ход игры.

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

Игра проводится в свободное от занятий время.



Какая музыка?

Игровой материал: магнитофон, записи 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.



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.



Игры на развитие
тембрового
слуха



Нам игрушки принесли

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

Ход игры.

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

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

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



Колпачки

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

Ход игры.

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

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



Наш оркестр

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

Ход игры.

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

Все играют на этих инструментах так, как им хочется.

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



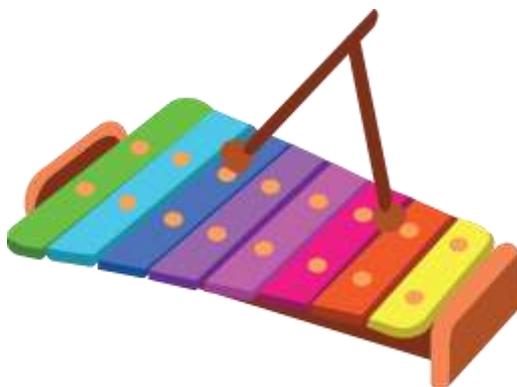
Определи инструмент

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

Ход игры.

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

Игра проводится в свободное от занятий время.

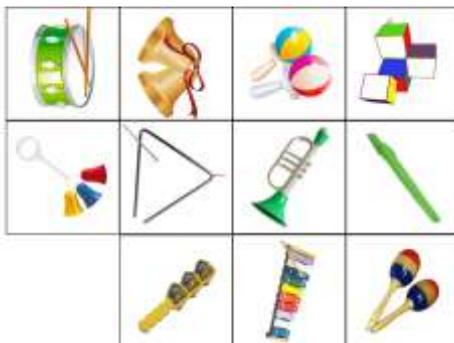


На чём играю?

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

Ход игры.

Детям раздают несколько карточек (3 - 4). Ребёнок – 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, разделённой на 4 – 6 квадратов, даётся изображение различных инструментов (4 – 6), маленьких карточек с изображением таких же инструментов должно быть больше и равно количеству больших карт. Каждому ребёнку дают по одной большой карте и 4 – 6 маленьких.



Слушаем внимательно

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

Ход игры.

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

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



Музыкальные загадки

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

Ход игры.

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

Игра проводится в свободное от занятий время



Угадай, на чем играю

Игровой материал. Ширма, игрушки: зайчик и медведь; погремушки, барабан.

Ход игры.

Ведущий: *(ставит перед детьми на стол ширмочку и показывает зайчика, который играет на погремушке, приговаривая):*

«Я зайчик-побегайчик,
На погремушке играю,
Вас веселю и развлекаю».

Зайчик звенит погремушкой и прячется за ширму. Ведущий показывает детям медведя, идущего в перевалку и играющего на барабане. Медведь играет на барабане и прячется за ширму.

Ведущий:

Мишка с Зайкой убежали,
Нам загадку загадали,
Кто играет, тут узнай,
Нам скорее отвечай.

В данной игре можно добавить количество детских инструментов (3-4) и одновременно ввести задачу-стимул: «Помогите зайчику (мишке и т. д.) определить, какой звучит инструмент?..



Игры на развитие творчества



Приглашение

Цель: Игра развивает креативные возможности ребенка и способствует формированию навыков



совместной творческой деятельности.

Основной музыкальный фон – рпн « Калинка».

Музыкальные инструменты:

маракасы, треугольник, ложки, барабан, металлофон и др.

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

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

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

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

Полученная в результате игры импровизация явится качественно новым музыкальным произведением.

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.



На лугу



Цель: учить детей реагировать на характер музыкального произведения; передавать движениями музыкальный образ насекомых: шмеля, стрекозы, бабочки; реагировать на окончание музыки.

Игровой материал. Трафареты полевых цветов и различных трав. Шапочки разных насекомых (на каждого ребенка).

Ход игры.

На полу разложены трафареты полевых цветов и различных трав. Под музыку дети изображают, как летают бабочки, стрекозы, шмели. С окончанием музыки каждый ребенок должен закончить движение и «опуститься на цветок».

Для того чтобы вызвать интерес к игре, целесообразно создать образную игровую ситуацию: предложить детям вспомнить лето и представить поляну, на которой растут разные цветы, куда всегда прилетают насекомые, чтобы весело порхать с цветка на цветок. Например: «Жарким летним утром на полянке расцвели сразу разные красивые полевые цветы. Здесь были красавица ромашка, ароматная ярко-красная розочка и звонкий синий колокольчик. Все цветы просыпались рано утром и умывались росой. Нежный ветерок раскачивал их головки из стороны в сторону. Цветы ждали, когда же проснутся и прилетят шмели, стрекозы, красавицы бабочки, а также прискачет музыкант-кузнечик. Самыми нетерпеливыми были гвоздички. Они возмущенно говорили своим соседкам-ромашкам: "Когда же прилетят шмели, стрекозы, бабочки? Ведь очень весело, когда вокруг тебя кружатся красивые насекомые". Самым первым на полянке появился кузнечик и стал играть веселую мелодию на своей скрипке. И сразу же прилетели бабочки, стрекозы и шмели. Насекомые кружились, порхали, жужжали. Но неожиданно кузнечик перестал играть, и музыка смолкла. Тут же насекомые опустились на цветы. Давайте, ребята, представим себя насекомыми и изобразим, как они веселятся, летают на цветочной полянке».

Солнышко



Цель: определение высоты звуков, расположения нот на нотном стане.

Игровой материал.

Демонстрационный: большая картина (фланелеграф), изображающая поляну с нотным станом. Нотки-солнышки для фланелеграфа — 8 шт. Размер солнышка соотносится с нотным станом.

Раздаточный: карточка с нотным станом на альбомном листе, вложенная в файл, и нотки-солнышки на двухсторонней липучке на каждого ребенка.

Ход игры.

Музыкальный руководитель.

Жило-было солнышко. Встало утром рано, потянулось и запело свою песенку. *(Напеваet произвольно.)*

Я, солнышко лучистое, Очень-очень чистое!

Люблю я умываться И в лужицах купаться.

(Говорит.) Мои детки засмеялись,

По линейкам разбежались. Помогите их собрать

И по именам назвать.

Я нашла маленькое солнышко *(ставит нотку-солнышко на первую линейку)*, вот оно на первой линейке, а зовут его «ми».

Дети повторяют, выкладывают ритмический рисунок у себя на карточке и все пропевают ее. На каждом занятии количество использованных нот-солнышек может быть различным, в зависимости от поставленных задач.

Музыкальный магазин

Цель: развитие восприятия музыки и музыкальной памяти.

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

Ход игры.

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

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



