

Картотека

**дидактических музыкальных игр
для детей старшего дошкольного
возраста**



«Сломанный телевизор»

Задачи:

Развитие внутреннего слуха, навыков точного и свободного владения интонацией. Развитие ритмической организации и внимания.

Описание игры:

Дети поют знакомую песню. По знаку музыкального руководителя замолкают, продолжая петь про себя, стараясь не потерять нить движения мелодии (телевизор сломался: изображение осталось, звук пропал). В момент включения звука (также по сигналу музыкального руководителя) важно не потерять интонационную и смысловую линию. Включение должно быть точным.

«Передай эту песенку по кругу»

Задачи:

Развитие стремления к физическому и психологическому раскрепощению, свободе движений. Формирование ритмической организации.

Описание игры:

Дети становятся в круг и делятся на две равные группы. Одна группа сопровождает песню, прихлопывая ладошками по указанию педагога метр, ритм, различные длительности. Вторая группа копирует движения ведущего, который находится в центре круга. Дети поют песню без остановки. На последней фразе ведущий меняется местами с избранным им ребёнком из круга. Игра продолжается. По знаку музыкального руководителя группы меняются ролями.

«Угадайка»

Задачи:

Формирование постоянного стремления к правильному интонированию. Активизация слухового восприятия.

Описание игры:

Один ребёнок встаёт спиной к группе детей, кто-то из них исполняет попевку. Задача ребёнка, стоящего спиной, - отгадать по тембру голоса солиста-исполнителя.

«Слушай, сочини и смотри»

Задачи:

Формирование стремления к более глубокому и осмысленному проникновению в музыкальный материал. Развитие умения фиксировать различные его этапы.

Описание игры:

Детям предлагается прослушать музыку из любого мультипликационного фильма (без видео ряда) и представить себе историю, отражающую услышанное. Дети по очереди делятся своими рассказами. Завершается игра просмотром мультфильма и анализом образных совпадений.

«Музыкальный театр»

Задачи:

Активизация интереса детей к различным видам инструментов. Формирование ритмического мышления. Развитие фантазии. Тренировка памяти.

Материал:

Бубен, колокольчики, ксилофон, металлофон, треугольник), и сюжеты сказок.

Описание игры:

Дети должны рассказать сказку, используя музыкальные инструменты. Каждый участник игры представляет свой инструмент. Педагог предлагает сказочный сюжет, а дети подбирают инструмент, подходящий по звучанию каждому герою сказки, а затем нужный ритмический рисунок. Например. Карабас-Барабас –бубен, Буратино – ксилофон, Мальвина – колокольчик, Пьеро – треугольник, Артемон – трещотка.

Текст сказки озвучивается.

«Когда начинают звучать предметы»

Задачи:

Развитие воображения, творческого начала (окружающий мир становится более объёмным и многогранным)

Материал:

Подбор необходимых для игры предметов (лист бумаги, карандаш, линейка и т.д.). стихотворные тексты.

Описание игры:

В начале игры поочерёдно используются разные предметы для достижения максимального количества звуковых ассоциаций. Например: лёгкое

колебание листа бумаги ассоциируется с шумом ветра; сжимание листа бумаги в руках - с шагами на снегу; звук медленно рвущейся бумаги – со скрипом дерева; резкие удары карандашом по листу бумаги напоминают потрескивание горящих поленьев; лёгкое постукивание – капли дождя; удары по кромке бумаги – стук дятла и т.д. Аналогично можно использовать каждый предмет, подключая всевозможные фантазии педагога и детей.

После достижения максимального количества вариантов наступает переход к следующему этапу – звуко сочетаний. Далее педагог ставит задачи изображения конкретных картин. Природа: лес, море, ливень. Природная стихия: буря, шторм, ливень, вьюга. Передача чувств: гнев, радость, покой, нежность. На следующем этапе игры усложняются до определённого сюжета. Например, озвучивание стихотворения.

«Поющие руки»

Задачи:

Развивать пластику движений рук, творческое воображение.

Описание игры:

После слушания музыки педагог предлагает детям представить. Что они жители сказочной страны, в которой люди не умеют разговаривать. Общаться можно только с помощью языка движений, мимики. Педагог обсуждает с ними варианты образных движений: волнообразные, круговые, встряхивания, постукивание пальцами и т.д. Передача темпа и динамики достигается разной амплитудой, скоростью, силой движения.

«Старый добрый пеликан»

Задачи:

Знакомство с понятиями: аккомпанемент, регистры, сильная доля. Форте (громко), пиано (тихо).

Описание игры:

Дети должны озвучить аккомпанемент мелодии голосами тамбурина, птички, мышки, собаки, часы.

- положить на одну коленку лист бумаги и ударять ладошкой на сильную долю(большой пеликан), пальчиком – маленький пеликан.
- держа перед собой лист, бить по нему ладонью – тамбурина, щёлкать пальчиком – птичка.
- тряссти листом бумаги перед собой – мышка.
- свернуть лист бумаги в трубочку, ударять им по столу четвертными долями – часы.
- рвать лист бумаги на сильную долю – собака.

«Копилка»

Задачи:

Закреплять слова, характеризующие настроение музыкального произведения и музыкальный образ. Способствовать адекватному применению знаний о музыке в анализе музыкального произведения. Выявлять предпочтения, побуждать к выражению мотивированной оценки.

Описание игры:

После прослушивания музыкального произведения педагог просит ребят сложить ладошки «чашечкой», затем обращается к детям:

«Какая вместительная у каждого у вас копилка!» Что мы будем в неё складывать? Дети предлагают различные варианты. Педагог продолжает: «Давайте собирать в копилку красивые слова, которые правильно расскажут о прослушанной музыке. Обращает внимание на то, что нужно быть внимательными. Если слово нам подходит – мы закрываем его в копилке. Если не соответствует настроению музыки – ладошки разводятся в стороны.

«Волшебный сундучок»

Задачи:

Закреплять слова, характеризующие настроение музыкального произведения и музыкальный образ. Способствовать адекватному применению знаний о музыке в анализе музыкального произведения.

Материал:

Цветные фишки.

Описание игры:

Волшебный сундучок, накрытый ярким шёлковым платком, стоит на столике. Педагог обращает внимание на звучащую механическую музыку, и предлагает найти место, откуда она слышна. Дети находят волшебный сундучок. Педагог предлагает детям прослушать разные музыкальные произведения и положить в волшебный сундучок слова, которыми можно рассказать о её настроении. За каждый правильный ответ ребёнок получает фишку. Если прозвучит «неправильное слово» - сундучок захлопывается.

«Конкурс певцов»

Задачи:

Развивать эмоциональную отзывчивость на музыку. Способствовать осознанию выразительности музыкального образа, слуховой дифференциации музыкальной ткани произведения. Способствовать выражению ценностного отношения.

Описание игры:

Педагог объявляет о том, что проходит конкурс певцов. Объясняет, что на вокальном конкурсе певцы исполняют обязательную программу, т.е. одинаковые произведения, а жюри оценивает их мастерство. Называет произведение, которое должны исполнить все участники конкурса. Выбирается жюри – воспитатель и два ребёнка. После этого желающие принимают участие. Побеждает тот, кто выразительно исполнит мелодию.

«Придумай песенку»

Задачи:

Внимательно слушать музыку. Сочинить свою мелодию подобного настроения.

Описание игры:

После прослушивания музыки педагог говорит о том, что на музыкальных занятиях звучало очень много разной музыки, посвящённой лету, и каждая имела своё неповторимое настроение. Разные композиторы написали разную музыку о лете. А какую бы вы сочинили? Давайте произнесём волшебные слова, которые помогут нам это сделать. Называют их. Например, весёлое, яркое и т.д.

«Скульпторы»

Задачи:

Передача образа с помощью пантомимы.

Описание игры:

В игре дети осмысливают стилизованную идею и передают её в статичной пластике тела. После прослушивания музыки педагог вводит в игру детей. Дети действуют парами. Один ребёнок исполняет роль скульптора, другой – глины. Ребёнок-скульптор придаёт глине форму в соответствии с собственными впечатлениями о прослушанной музыке. Ребёнок-глина должен быть послушным, мягким, податливым. Когда работа завершена, скульптор рассказывает всем о своём художественном замысле, средствах, которыми он передан.

«Наряд бабочки»

Задачи:

Способствовать осознанию выразительного музыкального образа., фактуры музыкальной ткани на основе ассоциативной связи осязательных и слуховых впечатлений. Развивать образность словаря, воображение.

Описание игры:

После прослушивания музыки Шумана «Бабочки» (№1-5) педагог говорит, что сегодня бабочки собрались на карнавал. Каждая бабочка долго подбирала себе платье, ведь оно должно быть не только красивым, но и хорошо сидеть по фигуре. Оно должно соответствовать настроению, характеру каждой бабочки. Бабочки крутились перед зеркалом, но никак не смогли выбрать себе платье. Педагог показывает планшет с бабочками, изготовленный из разных тканей: шёлк, органза, бархат..., просит рассмотреть каждый наряд и подобрать для каждой музыкальной бабочки бальное платье. По окончании – танец бабочек.

«Музыкальный зонтик»

Задачи:

Учить детей чувствовать и воспроизводить ритмический пульс речи (стихов) и музыки. Развивать слуховое внимание, чувство ритма, навыки элементарного музицирования в оркестре. Воспитывать интерес к игре на музыкальных инструментах.

Материал:

Музыкальные инструменты. Зонтик, на грани которого приклеены изображения этих инструментов.

Описание игры:

Дети стоят в кругу. Под весёлую ритмичную музыку воспитатель вращает зонтик. Сопровождая свои действия словами:

«Зонтик медленно вращаем.

Глазки ручкой закрываем.

Зонтик будет выбирать,

На чём тебе сейчас играть».

По окончании звучания музыки дети открывают глаза, и каждый ребёнок берёт тот инструмент, изображение которого видит перед собой. Затем все вместе играют в оркестр.

«Музыкальное лото».

Задачи:

Развитие звуковысотного слуха.

Материал:

Карточки по числу играющих. На каждой нарисованы 5 линеек (нотный стан), кружочки-ноты, детские музыкальные инструменты.

Описание игры:

Ребенок-ведущий играет мелодию на одном из инструментов вверх, вниз или на одном звуке. Дети должны на карточке выложить ноты-кружочки от 1 до 5 линейки или на одной. Игра проводится в свободное от занятий время.

«Ступеньки».

Задачи:

Развитие звуковысотного слуха.

Материал:

Лесенка из 5-7 ступенек, игрушки, детские музыкальные инструменты.

Описание игры:

Ребенок-ведущий исполняет на любом инструменте мелодию, а другой определяет движение мелодии вверх, вниз или на одном звуке. Ребенок игрушкой показывает движение по ступенькам.

«Ритмические кубики»

Задачи:

Развивать у детей представление о ритме.

Материал:

Деревянные брусочки короткие и длинные.

Описание игры:

Педагог исполняет попевку, обращая внимание на характер и четкий ритм. При повторном исполнении предлагается прохлопать ритм руками, а затем выложить брусочками ритмический рисунок попевки. Короткие брусочки – короткие звуки. Длинные брусочки – длинные звуки. Музыкальный материал: «Сорока», «Андрей воробей» и т.д.

«Веселый поезд».

Задачи:

Закреплять умение различать изменение темпа музыки.

Материал:

Игрушка паровозик, деревянные кубики.

Описание игры:

Педагог исполняет пьесу, в которой передан образ движущего поезда; сначала медленно, потом быстрее, быстро, к концу движение замедляется. При повторном исполнении предлагается 1 ребенку двигать игрушечный поезд в ритме пьесы.

«Разноцветные кубики»

Задачи:

Закреплять умение различать в музыкальном произведении части, вступление, заключение.

Материал:

8 кубиков разного цвета

Описание игры:

Исполняется пьеса, состоящая из 3 частей, где 1 и 2 части повторяются и 2 контрастна по характеру. При повторном исполнении пьесы дети выкладывают кубики так, чтобы 1 и 3 кубик был одинакового цвета, а 2 – другого.

Музыкальный репертуар: «Маленькая пьеса» Левкодимова.

«День рождения»

Дидактическая игра на определение характера музыки.

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

Ход игры.

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.

«Что делает матрёшка»

Дидактическая игра на усвоение характера музыки

Игровой материал.

Демонстрационный: Плоские фигурки из картона, разрисованные в русском стиле.

Ход игры.

Детям раздают по одной карточке. Музыкальный руководитель исполняет «Баю-бай» Витлина, «Во саду ли в огороде», русская народная музыка. Дети, слушая музыку, определяют, что делать? Под спокойную музыку качают матрешек, под веселую музыку матрешки пляшут.

«Где мои детки?»

Игра для развития звуковысотного слуха

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

Ход игры.

Дети сидят полукругом напротив воспитателя, у каждого по одной маленькой карточке.

Музыкальный руководитель предлагает поиграть и начинает рассказ:

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

Дети, у которых на карточках изображены утята, поднимают их и отвечают: «Кря-кря, мы здесь» (поют на звуке ля второй октавы).

Музыкальный руководитель забирает у ребят карточки и продолжает: «Обрадовалась уточка, что нашла своих утят. Вышла мама-курица и тоже стала звать своих детей: «Где мои цыплята, милые ребята? Ко-ко!» (поет на ре первой октавы). Игра продолжается, пока все птицы не найдут своих детей.

«Гусеница»

Дидактическая игра на развитие чувства ритма

Демонстрационный: Гусеница, выполненная из яркой бумаги-самоклейки с одной стороны и бархатной бумаги с другой (головка и несколько разноцветных отдельных животиков).

Ход игры.

Придумать гусенице имя.

1. Педагог выкладывает на фланелеграфе головку гусеницы и предлагает детям придумать ей имя. Например: ДА-ША. Прохлопать разными вариантами, протопать, проиграть на музыкальных инструментах этот ритм.
2. Педагог выкладывает над головой гусеницы из кружочков или других фигур ритмическую формулу имени гусеницы. В дальнейшем это делают дети.
3. Приставить к головке два животика гусеницы. Проговорить, прохлопать, проиграть на музыкальном инструменте (по выбору ребенка) получившийся ритмический рисунок.
4. Усложнение: разделить детей на две команды. Одна команда отхлопывает в ладоши ритмический рисунок одного животика, другая отшлепывает по коленям ритмический рисунок другого.