

Картотека музыкальных игр

для детей от 5 до 7 лет



СОДЕРЖАНИЕ

| | | |
|----|--|----|
| 1. | <i>Игры на развитие звуковысотного слуха</i> | |
| | Кто поёт? | 3 |
| | Лесенка | 3 |
| | Музыкальное лото | 3 |
| | Труба | 4 |
| | Угадай колокольчик | 4 |
| | Повтори звуки | 4 |
| | Ступеньки | 5 |
| | Музыкальные птенчики | 5 |
| | Домик – крошечка | 6 |
| | Птичий концерт | 7 |
| 2. | <i>Игры на развитие чувства ритма</i> | |
| | Определи по ритму | 7 |
| | Музыкальный квадрат | 8 |
| | Прогулка | 8 |
| | Танец воды | 8 |
| | Карусель | 8 |
| | Учитесь танцевать | 9 |
| | Выполни задание | 9 |
| | Весёлые гудки | 9 |
| | Глашенька учит танцевать | 10 |
| | Слушай и повтори | 10 |
| | Песня гриба | 10 |
| | По какому предмету стучу? | 11 |
| | Передай ритм | 11 |
| | Музыкальные стульчики | 11 |
| | Барабанщики | 11 |
| | С кем дружит зайчонок? | 12 |
| | Какая бывает зима? | 12 |
| | Ритмический оркестр | 13 |
| | Шаг и бег | 13 |
| | Имена и ритмы | 14 |
| | Веселый паровозик | 14 |
| | Сладкое дерево | 14 |
| | Сосульки | 15 |
| 3. | <i>Игры на различие тембровой окраски</i> | |

| | | |
|----|---|----|
| | Сколько нас поёт? | 15 |
| | На чем играю? | 15 |
| | Музыкальный домик | 16 |
| | Выбери инструмент | 16 |
| | Что музыкальный инструмент расскажет о себе? | 17 |
| | Кто поёт? | 17 |
| | Определи инструмент | 17 |
| | Музыкальные загадки | 18 |
| 4. | <i>Игры на различие динамики</i> | |
| | Узнай сказку | 18 |
| | Звенящие колокольчики | 18 |
| | Громко – тихо запоём | 19 |
| | Домик для музыки | 19 |
| | Колобок | 19 |
| 5. | <i>Игры на восприятие музыки</i> | |
| | Буратино | 20 |
| | Песня – танец – марш | 20 |
| | Подбери музыку | 20 |
| | Слушаем музыку | 21 |
| | Сложи песенку | 21 |
| | Солнышко и тучка | 21 |
| | Цвет-настроение | 21 |
| | Какую линию выбрать? | 22 |
| | Три цветка | 22 |
| | Удивительный светофор | 23 |
| | На лугу | 23 |
| | Музыкальная шкатулка | 24 |
| 6. | <i>Игры на развитие памяти и музыкального слуха</i> | |
| | Громко, тихо запоём | 24 |
| | Наши песни | 25 |
| | Какая музыка? | 25 |
| | Сколько птичек поет? | 25 |
| | Музыкальный магазин | 26 |
| 7. | <i>Игры на закрепление пройденного материала</i> | |
| | Сладкий колпачок | 26 |
| | Музыкальный секрет | 27 |
| | Поможем Дюймовочке | 27 |

Игры на развитие звуковысотного слуха

Кто поёт?

Цель: Развивать у детей способность различать регистры (высокий, низкий, средний).

Игровой материал: Три карточки из картона с изображением мамы, папы, сына.

Ход игры: Педагог рассказывает о музыкальной семье, показывает картинки и говорит, что все в этой семье любят музыку, но поют разными голосами. Папа – низким, мама – средним, сын – тоненьким, высоким. Педагог исполняет три пьесы и объясняет, что пьеса, звучащая в низком регистре, называется «Рассказ папы» (о военном походе); пьеса, звучащая в среднем регистре, называется «Колыбельная песня» (мама поёт сыну); в высоком регистре – «Маленький марш» (мальчик напевает и марширует). После повторного исполнения каждой из пьес дети отгадывают, чья музыка звучала, выбирают нужную картинку и показывают её, объясняя свой выбор.

Музыкальный материал: «Рассказ папы», «колыбельная песня», «Маленький марш» Г.Левкодимова.

Лесенка

Цель: Различать высоту звуков и направление мелодии вверх, вниз.

Игровой материал: Две квадратные карточки (7см) с изображением лесенки в пять ступенек. На одной карточке изображена девочка, идущая вверх; на другой – вниз.

Ход игры: После ознакомления с попевкой «Лесенка» педагог играет на фортепиано и предлагает детям узнать, куда идёт девочка, а затем показать карточку с соответствующим изображением.

Музыкальный репертуар: «Лесенка» Е.Тиличевой.

Музыкальное лото

Игровой материал: Карточки с изображением пяти линеек, кружочки-ноты, музыкальные инструменты (балалайка, металлофон, триола).

Ход игры: Ребёнок-ведущий играет мелодию вверх, вниз или на одном звуке (на одном из инструментов). Дети должны выложить на карточке ноты кружочки от первой линейки до пятой или на одной линейке.

Труба

Игровой материал: 8 карточек типа лото с цветной полоской внизу (2 с красной, 2 с си-ней, 2 с зелёной, 2 с жёлтой). На каждой карте по 5 клеток, в 3-х – изображение трубы наклоненной вниз или поднятой вверх. На всех карточках по две пустые клеточки, они по-разному перемежаются с теми, на которых есть рисунок. Труба, опущенная вниз, обозначает низкий звук, вверх – высокий. Карточки с цветным изображением труб.

Ход игры: Ведущий раздаёт детям по две длинные карточки с полосками одного цвета. Маленькие карточки складываются одна на другую картинками вниз. Воспитатель с маленькими карточками и металлофоном садится за ширму. Предлагает детям спеть песню «Труба» и говорит, что звук «соль» - это опущенная труба, а звук «до» 2-й октавы – это поднятая труба. Ведущий берёт верхнюю карточку рисунком к себе и проигрывает звук, соответствующий изображению трубы. Отвечает тот ребёнок, у которого на карте есть такая труба. Если он отвечает правильно, то получает карточку и закрывает ею рисунок у себя на карте.

Угадай колокольчик

Игровой материал: Карточки по числу играющих, на каждой нарисованы три линейки, цветные фишки-ноты (красный, жёлтый, зелёный), три музыкальных колокольчика или металлофон.

Ход игры: Ребёнок-ведущий звенит поочерёдно то одним, то другим, то третьим колокольчиком или играет на металлофоне три различных звука, дети располагают кружочки на соответствующих линейках. Красный – низкий звук, жёлтый – средний звук, зелёный – высокий звук.

Повтори звуки

Игровой материал: Карточки с изображением трёх бубенчиков: красный – «дан», зелёный – «дон», жёлтый – «динь»; металлофон; три больших карточки с изображением таких же бубенчиков.

Ход игры: Ведущий-воспитатель показывает детям большую карточку с бубенчиками и рассказывает о том, что каждый бубенчик имеет свой цвет, свою высоту и своё имя. Красный бубенчик звучит низко и поёт «Дан-дан». Зелёный бубенчик звучит повыше и поёт «Дон- дон- дон». Жёлтый бубенчик звучит высоко и поёт «Динь-динь-динь». После воспитатель предлагает детям спеть, как каждый бубенчик и раздаёт всем карточки с изображением бубенчиков. Воспитатель поёт и играет определённый звук на металлофоне,

ребята узнают, какой из бубенчиков звучит, поют и поднимают карточки, соответствующие этому звуку.

Ступеньки

Цель: развитие звуковысотного слуха.

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.

Музыкальные птенчики

Цель: закрепление знаний о высоте звука (высокий и низкий), развитие детского творчества.

Игровой материал.

Демонстрационный: картина с изображением дерева, ветки которого расположены в виде нотоносца; птички – 5 шт., набор шапочек для «птичек». Раздаточный: картина с изображением дерева, ветки которого расположены в виде нотоносца; птички – 5 шт. комплект готовится на каждого ребёнка.

Ход игры:

Педагог

- Наступила весна, вернулись из тёплых краёв птицы, свили гнёзда и вывели птенчиков. Обрадовались птенчики, что научились летать, и стали летать с веточки на веточку порхать, песенки петь.

Педагог выбирает маму-птичку и птенчиков. Надевает на них шапочки и даёт им в руки изображения птиц.

Дети (поют попевку):

Мы птенчики весёлые,
Умеем мы летать
И с веточки на веточку
Нам весело порхать.

Дети - птенчики, поют свою песенку и раскладывают изображения по верхним веткам дерева, называя по их именам: птенчик РЕ, птенчик СИ и т. д.

Не хочу к тебе лететь,
Буду здесь я песни петь.

Затем свою песенку поёт мама, она «слетает вниз» и зовет к себе малышей.

А мамочка волнуется:
Лети-ка птенчик, вниз!
Спою я колыбельную,
И ты уснёшь, малыш!

Каждый птенчик поочередно пропевает свой звук, слетает с дерева и садится рядом с мамой. По окончании игры все дети пропевают имена (названия нот) птенчиков и возвращают их на веточки.

Домик – крошечка

Цель: закрепление знаний детей о постепенном движении мелодии вверх и вниз.

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:

Педагог:

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.

Птичий концерт

Цель: развитие звуковысотного слуха.

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.

Игры на развитие чувства ритма

Определи по ритму

Игровой материал: Карточки с изображением ритмического рисунка знакомой детям песни, часть карточки пустая. Картинки, иллюстрирующие эти песни, музыкальные инструменты: ложки, треугольник, молоточки, барабан.

Ход игры: Ребёнок-ведущий исполняет ритмический рисунок песни на одном инструменте. Дети по ритму определяют песню и картинкой закрывают пустую половинку карточки.

Музыкальный квадрат

Ход игры: Игра проводится под любую мелодию. На «раз» - хлопнуть двумя руками по коленям, на «два» - хлопнуть в ладоши, на «три» - повернуть руки ладонями вверх, на «четыре» - повернуть руки ладонями вниз.

Прогулка

Игровой материал: Музыкальные молоточки по числу играющих.

Ход игры: Воспитатель говорит детям: «Сейчас мы пойдём гулять, а помогать нам будут музыкальные молоточки. Вот мы с вами спускаемся по лестнице (медленно ударяет молоточком), дети повторяют ритмический рисунок. А теперь мы вышли на улицу и стали бегать (быстро ударяет молоточком), дети повторяют. Девочки стали играть в мяч (медленные удары). Но вот загредел гром и начался частый дождик (частые удары). Дети испугались и убежали (очень частые удары).

Танец воды

Игровой материал: Карточки с изображением различных линий: «забор», «волна», «черта», «капелька», «снежинка».

Ход игры: Попросить ребёнка войти в роль музыканта или художника и нарисовать или сыграть танец воды, изображённый на карточке. Дети должны попрыгать, поплавать рукой по клавишам, нарисовать дождик или речку, снег.

Карусель

Цель: Учить детей чувствовать изменение темпа от медленного к умеренному и быстрому, а затем от быстрого к умеренному и медленному.

Игровой материал: Небольшая игрушечная карусель, легко приводимая в движение.

Ход игры: Исполняется пьеса, в которой чётко прослеживается изменение темпа. Педагог обращает внимание детей на эту особенность произведения и при повторном исполнении предлагает кому-либо из детей передать постепенное изменение темпа в музыке с помощью игрушечной карусели. Вращая рукой верхнюю часть

карусели, ребёнок раскачивает её то усиливая, то замедляя движение карусели в соответствии с изменениями темпа музыки.

Музыкальный материал: «Карусель» Г. Левкодимова.

Учитесь танцевать

Цель: развитие чувства ритма.

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

Цель: развитие чувства ритма.

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

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.

Весёлые гудки

Цель: развитие чувства ритма.

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:

Педагог:

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.

Глашенька учит танцевать

Цель: развитие чувства ритма.

Игровой материал:

Демонстрационный: большая куколка, разрисованная в русском стиле. Она вырезана из фанеры и закреплена на подставке, высота ее 65 см. Одна рука прикреплена так, что может двигаться вправо-влево. Внизу у кисти приделан кубик, так, чтобы он стучал по краю сарафана. Можно также сделать и другую руку, чтобы работать ими одновременно или поочередно.

Ход игры:

Звучит русская народная мелодия «Ах, ты береза».

Педагог:

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

Дети повторяют ритмический рисунок хлопками, ногами. Можно взять в руки ложки, кубики, палочки, бубен. Если разделить детей по подгруппам и дать разные предметы, то получится оркестр.

Слушай и повтори

Ход игры: Дети свободно располагаются на ковре, у каждого в руках музыкальный инструмент. Педагог проигрывает на ложках или на ксилофоне простой ритмический рисунок, предлагает детям повторить его. Ведущим может быть ребенок.

Песня гриба

Ход игры: Педагог предлагает детям поиграть в игру «Эхо» и дает установку на запоминание ритма и пропевание слов в тексте. У каждого ребенка в руках музыкальный инструмент.

Текст песни: Дождь идет... дождь идет,

Дождь грибной... дождь грибной.

Я расту... я расту

Под сосной... под сосной.

Лес притих.... Лес притих

Под дождем... под дождем.

Еж сидит... еж сидит
Под кустом ... под кустом.

По какому предмету стучу?

Цель: Учить различать и соотносить музыкальные и шумовые звуки, развивать тембровой и ритмический слух.

Ход игры: На столе за ширмой лежат деревянные палочки, треугольник, коробочки с горохом. Дается установка на восприятие шумовых звуков.

Надо музыку послушать, инструменты подобрать.

Их звучание запомнить и по тембру различать.

Дети слушают и запоминают на слух звуки, издаваемые за ширмой, затем прослушивают музыкальные произведения: «Смелый наездник» Р. Шуман, «Сарабанда» А. Корелли, «Галоп» Ж. Оффенбаха из оперы «Орфей в аду».

При повторном слушании музыкальных пьес дети сопровождают их звучание ритмичным постукиванием палочек, встряхиванием коробочек, ударами в треугольники. Шумовое звучание соответствует характеру музыкальных произведений.

Передай ритм

Цель: развитие ритмического слуха, слуховой памяти.

Ход игры: Дети становятся друг за другом и кладут руки на плечи впереди стоящего. Ведущий (последний в цепочке) отстукивает ритм на плече того, за кем стоит. И тот передает ритм следующему ребенку. Последний участник (стоящий впереди всех) «передает» ритм, хлопая в ладоши или отстукивая молоточком на металлофоне.

Музыкальные стульчики

Цель: Развивать творческую активность детей, их слуховую память, учить точно, воспроизводить ритмический рисунок.

Ход игры: Стулья стоят по кругу, на каждом – шумовой или музыкальный инструмент. Под музыку дети ходят по кругу вокруг стульчиков, а с окончанием мелодии берут в руки тот инструмент, который лежит перед ними на стуле. Ведущий отбивает ритмический рисунок, который дети повторяют.

Барабанщики

Цель: Развивать творческую активность детей, слуховую память, чувство ритма.

Ход игры: Дети строятся друг за другом в колонну. Под звуки марша идут по залу. Как только меняется ритмический рисунок, останавливаются и поворачиваются лицом к центру. По очереди имитируют игру на барабанах или просто хлопают в ладоши заданный ритм. Тому, кто точнее передаст ритмический рисунок, дают барабан. Он идет впереди колонны и играет на барабанах.

С кем дружит зайчонок?

Цель: Формировать у детей слуховые ощущения фразы, ее начало и окончание. Сохранять темп движений на протяжении всей игры, развивать чувство ритма.

Ход игры: Дети стоят в кругу лицом друг к другу (в руках у детей музыкальные инструменты). Педагог держит зайчонка в руках и со словами идет по кругу с внешней стороны.

Зайка – верный, добрый друг, к нам пришел играть он в круг.

С кем он дружит, назовите, никого не пропустите.

В конце первого предложения педагог останавливается напротив кого-нибудь из детей и лапкой зайчонка дотрагивается до одного игрока. Остальные называют его имя (например, «с Сашей»). Ребенок отстукивает на инструменте ритм, дети его повторяют. На второе предложение по кругу с игрушкой идет «Саша» и лапкой зайчонка дотрагивается до одного из игроков. Дети называют имя этого участника игры и т. д.

Какая бывает зима?

Цель: Развивать творческую активность детей, учить передавать на музыкальном инструменте простой ритмический рисунок, одновременно пропевая слова.

Ход игры: В центре круга на детском стуле стоит игрушечный слон и колокольчик. Взявшись за руки, дети двигаются по кругу со словами:

Слон совсем не знает, какой зима бывает.

К кому колокольчик придет, тот ответ слону дает.

Ребенок, остановившись напротив слона, берет колокольчик и передает ее по кругу на сильную долю музыкального произведения в четырехдольном размере и умеренном темпе. При этом он пропевает приметы зимы, например, «снежная, холодная, белая и т. д.», одновременно играя на колокольчике.

Разучивание игры начинается с подготовительного упражнения на развитие метра, в дальнейшем – перейти к пропеванию признаков существительного.

Ритмический оркестр

Цель: Формирование у детей способности к объединению различных видов деятельности (пение и игра на музыкальных инструментах). Основываясь на полученные ранее знания.

Ход игры: Педагог разбивает детей на 4 равные подгруппы (по 4-6 человек, каждая из которых образует сторону квадрата. В руках у каждой группы однородные ударные инструменты (1-я – бубны, 2-я – ложки, 3-я – маракасы, 4-я – трещотки). В центре квадрата из подгрупп стоит дирижер.

Все дети исполняют песню «Андрей-воробей». По указанию дирижера, обращенному к какой-либо подгруппе детей, она исполняет данную фразу песни и играет на музыкальных инструментах. Усложнять игру можно ускорением темпа, а также использованием одновременного звучания всего оркестра.

Педагог должен обратить внимание на то, чтобы пение детей было протяжным, спокойным. При сочетании пения с игрой, игра не должна заглушать пение. В качестве дирижера сначала выступает педагог, а потом любой ребенок по желанию.

Шаг и бег

Цель: Дать детям представление долгих и коротких звуках.

Ход игры: Педагог дает детям прослушать марш и предлагает определить, что удобнее всего делать под эту музыку. После ответа детей педагог предлагает им прослушать под эту же музыку, произнося слово «шаг-шаг-шаг». Детям предлагается повторить то же самое, заменив «шаг» более удобным слогом «та». Далее педагог демонстрирует детям графическое изображение слога «та».

Звучит аудиозапись с музыкой для легкого бега, и педагог предлагает детям определить, что удобнее всего делать под музыку. После ответа педагог предлагает детям пробежать на носочках, говоря слово «бег-бег-бег». Детям предлагается повторить то же самое, заменив неудобное слово «бег» на короткие слоги «ти-ти». Затем педагог демонстрирует детям графическое изображение слога «ти-ти».

Примечание: Графические обозначения звуков по длительности по усмотрению педагога. Музыкальные фрагменты в аудиозаписи должны звучать не более 30 с. Движения шагом и бегом можно заменить хлопками, шлепками или притопами.

Имена и ритмы

Цель: Развитие у детей чувства ритма.

Ход игры: Педагог предлагает детям поиграть, стараясь выполнять все, что будет предложено. Педагог: «Сколько слогов в имени Клим? (Сколько раз открывается рот, столько и слогов, правильно) Если слоги заменить хлопками, сколько хлопков придется на имя Клим? Конечно, один. А сколько слогов в имени Оля? Верно, два. Какой слог в имени Оля ударный, а какой безударный? (Для того, чтобы определить ударный, пропойте имя, сразу догадаетесь, потому что ударный слог всегда будет долее протяжным.) Разумеется, ударный слог в слове Оля – первый. Какой же хлопок должен быть сильнее, если первый слог ударный? Да, первый хлопок соответствует ударному слогу и поэтому должен быть сильнее, чем второй.

Давайте заменим хлопки в записи вот такими значками-черточками (показывает обозначение долгого и короткого звуков)».

Педагог предлагает детям прохлопать и пропеть имя Оля, Наташа. Затем детям предлагается пропеть и прохлопать свое имя, найти графическое обозначение, подходящее к его имени.

Веселый паровозик

Цель: закреплять у детей знания о длительности звуков.

Демонстрационный материал: паровозик с вагончиками, в каждом окошечке 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: Педагог: Вот – смотрите паровоз, он вагончики повез.

Путь у него дальний, ведь поезд музыкальный.

Вызванный ребенок открывает любое окошко, показывает ноту, называет ее и пропевает. Все дети повторяют задание. Или все поют попевку, называя имя ребенка, который будет выполнять задание. «Ноту Катенька везет, Свою песенку поет». Названный ребенок открывает выбранное им окошко, определяет и называет по длительности. Все отхлопывают и пропевают на слоги «ля» длительности нот.

Сладкое дерево

Цель: Закреплять знания детей о длительности звука.

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

Ход игры: Педагог: 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».

Педагог: Посмотрите, наша детки, - это сладкие конфетки.

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

Сосульки

Цель: Развивать слуховую память, тембровый, ритмический слух.

Ход игры: Дети делятся на три группы по 4-5 человек в каждой.

Первая группа выполняет движения на счет четвертями: наклоны головы вправо-влево, вверх-вниз, сопровождаемые словами «кап-кап».

Вторая группа – на счет восьмыми: движения кистями рук вверх-вниз, сопровождаемые словами «кап-кап-кап-кап».

Третья группа – на счет шестнадцатыми: движения пальчиками вверх-вниз, произносят слова «кап-кап-кап-кап».

Сначала игра проводится поочередно с каждой группой детей. Затем группы соединяются.

Примечание: Можно использовать музыкальное сопровождение.

Игры на различие тембровой окраски

Сколько нас поёт?

Игровой материал: Фланелеграф (планшет со вставными карманами), три матрёшки-картинки (на фланели), карточки по числу играющих, музыкальные инструменты.

Ход игры: Ребёнок-ведущий играет на одном из музыкальных инструментов один звук, два или три одновременно. Дети определяют количество звуков и поднимают карточки с изображением поющих детей (одного, двух или трёх). Вызванный ребёнок выкладывает на фланелеграфе матрешек или вставляет в карманы планшета.

На чем играю?

Цель: Упражнять детей в различении звучания дет. муз. инструментов: ксилофон, флейта, маракас и др. знать песню «Весёлые инструменты» Левкодимова.

Игровой материал: Карточки: на одной половине изображение музыкального инструмента, другая половина пустая, фишки, музыкальные инструменты.

Ход игры: Детям раздают по несколько карточек (3-4). Дети поют песню, ведущий напоминает звучание инструментов. Ребенок-ведущий играет за ширмой мелодию или ритмический рисунок на каком-либо инструменте. Дети отгадывают его по звучанию и накрывают вторую половину карточки.

Музыкальный домик

Цель: Развивать умение различать тембр различных музыкальных инструментов.

Игровой материал: Музыкальные инструменты, карточки с изображением музыкальных инструментов, сказочный домик.

Ход игры: Дети рассаживаются полукругом, на столе стоит сказочный домик, воспитатель рассказывает, что в этом домике живут музыканты. Если внимательно слушать, то можно узнать, кто в домике живёт. Дети внимательно слушают музыку, определяют на слух, какой инструмент звучит, один ребёнок находит инструмент на карточке и показывает его в окошко.

Выбери инструмент

Цель: Развивать у детей представление об изобразительных возможностях музыки.

Игровой материал: Набор маленьких квадратных карточек с изображением детских музыкальных инструментов – металлофона, цитры, гармошки, барабана, тарелок и др. Можно использовать карточки из пособия «Музыкальный домик».

Ход игры: Педагог беседует с детьми о музыке, объясняя, что она может не только передавать разные чувства, но и рассказывать с помощью выразительных средств о том, что встречается в жизни. Детям исполняют две пьесы, в которых переданы характерные особенности звучания разных музыкальных инструментов. Первая пьеса («Белка») звучит нежно, в высоком регистре, напоминая по звучанию металлофон или колокольчик; вторая («Парень играет на гармошке») – напоминает звучание гармошки. После прослушивания дети должны выбрать карточки с соответствующим изображением инструмента.

Музыкальный репертуар: «Белка» Римского-Корсакова, «парень играет на гармошке» Свиридова.

Что музыкальный инструмент расскажет о себе?

Игровой материал: Два одинаковых комплекта музыкальных инструментов. Коробка для одного набора.

Ход игры: Один комплект кладут в коробку, а второй расставляют. Выбирается рассказчик, выбирает инструмент, начинает рассказывать, какая она, что умеет делать, какой у игрушки или инструмента внешний вид, форма, как на нем извлекаются звуки, какие по окраске (цитра – нежные, металлофон – звенящие, барабан – гремящие), на что похож звук инструмента. Какие звуки из природы можно на нём изобразить. Дети могут задавать рассказчику вопросы.

Кто поёт?

Цель: Развивать у детей способность различать регистры (высокий, средний, низкий).

Игровой материал: Три карточки из картона, на которых изображены папа, мама, сынишка.

Ход игры: Педагог рассказывает о музыкальной семье, показывает соответствующие картинки и говорит, что все члены семьи любят музыку и песни, но поют разными голосами. Папа – низким, мама – средним, сын – высоким. Педагог исполняет три пьесы, звучащие в разных регистрах. Объясняет, что пьеса, звучащая в низком регистре, называется «Рассказ папы» (папа рассказывает о военном походе); пьеса, звучащая в среднем регистре, называется «Колыбельная» (мама поёт песню сыну); пьеса, звучащая в высоком регистре, называется «Маленький марш» (мальчик поёт и марширует под музыку). После повторного исполнения каждой из пьес дети отгадывают, чья музыка звучала, выбирают нужную картинку и показывают её педагогу, объясняя свой выбор.

Музыкальный репертуар: «Рассказ папы», «Колыбельная», «Маленький марш» Г. Левкодимова.

Определи инструмент

Цель: развитие тембрового слуха.

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.

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. 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

Игры на различие динамики

Узнай сказку

Цель: Различать контрастный характер частей в музыке в связи с её содержанием и развитием музыкального образа.

Игровой материал: Две карточки с изображением Красной Шапочки и Волка. По две карточки зелёного и оранжевого цвета.

Ход игры: 1-й вариант. После прослушивания музыкальной пьесы, в которой три части (разнохарактерные), дети выкладывают карточки в той последовательности, в которой прозвучали части музыкальной пьесы.

Музыкальный репертуар: «Красная Шапочка и Серый волк» Г. Левкодимова.

2-й вариант. Дети выполняют почти такое же задание, но характер частей музыки обозначают квадратами разного цвета. Красная Шапочка – оранжевый квадрат, Волк – зелёный квадрат.

Звонящие колокольчики

Цель: Развивать у детей умение различать динамические изменения в музыке.

Игровой материал: Тамбурин с бубенчиками, обруч с колокольчиками, колокольчик. Карточки, разделённые на три части, маленькие карточки, определяющие динамику.

Ход игры: Воспитатель объясняет детям, что тамбурин с бубенчиками звучит громко (форте), обруч с колокольчиками звучит не слишком громко (меццо форте), а один колокольчик звучит тихо (пиано). Рассказ сопровождается показом. Раздаёт карточки, разделённые на три части и предлагает детям закрывать «окошки» на карточке в той последовательности, в какой изменились динамические оттенки прослушанной ими музыки.

Музыкальный материал: «Звенящие колокольчики» Г. Левкодимова.

Громко – тихо запоем

Игровой материал: Любая игрушка.

Ход игры: Дети выбирают водящего. Он выходит из комнаты. Все договариваются, куда спрятать игрушку. Водящий должен найти её, руководствуясь громкостью звучания песни, которую поёт все дети: звучание песни усиливается по мере приближения водящего к месту, где находится игрушка или ослабевает по мере удаления от неё. Если ребёнок успешно находит игрушку, при повторении игры он имеет право спрятать сам игрушку.

Домик для музыки

Цель: Закреплять умение в различении динамических оттенков музыки: тихо, громко, не слишком громко, не слишком тихо.

Игровой материал: Карточки из картона одного цвета, но разных тонов (более светлые или более тёмные оттенки). Цвет соответствует оттенку: бледно окрашенный – тихому звучанию, более яркий – более громкому, яркий – громкому.

Ход игры: Карточки раздают. Музыкальный руководитель исполняет короткую и плавную мелодию сначала тихо, потом громче, затем громко. Выбрать для каждой мелодии домики.

Музыкальный материал: На выбор музыкального руководителя.

Колобок

Игровой материал: Вырезанный из бумаги колобок, а также несколько небольших предметов, изображающих стог сена, бревно, пенёк, муравейник, ёлку, гриб и др. Указка. Стол в качестве игрового поля или затонированный зелёным цветом лист бумаги. Все предметы расположены в любом порядке на игровом поле.

Ход игры: Участвующие в игре рассматривают фигурки на игровом поле. Выбранный водящий выходит за дверь. Участники игры за выбранную

фигурку прячут колобка и зовут водящего. Перед началом игры произносится текст:

Укатился колобок, колобок-румяный бок,
Как же нам его найти, деду с бабой принести?
Ну-ка, Оля, по дорожке походи, походи,
И по песенке весёлой колобочка отыщи.

Играющие поют любую знакомую песню, водящий берет указку и водит по дорожке от фигурки к фигурке. Если указка находится далеко от той фигурки, за которой спрятан колобок, то все поют тихо, если близко - громко.

Игры на восприятие музыки

Буратино

Ход игры: Воспитатель объясняет детям, что к ним в гости приехал Буратино и привёз с собой песни, а какие, дети должны угадать. Дети прослушивают песни и отгадывают, для проверки достают из коробки соответствующую картинку. Игра может проводиться на муз. занятиях с целью закрепления материала.

Игровой материал: Картинки к музыкальным произведениям, коробка, Буратино (би-ба-бо).

Песня – танец – марш

Цель: развивать представление об основных жанрах музыки, способность различать песню, танец, марш.

Игровой материал: 1-й вариант: Длинные белые карточки, разделённые на три квадрата. На маленьких карточках изображены флейта, бубен, барабан (песня, танец, марш).

2-й вариант: На квадратах большой карточки изображены: поющая девочка, пляшущая девочка, марширующий мальчик с барабаном.

Ход игры: Дети слушают по очереди три пьесы разных жанров. После прослушивания берут квадрат с рисунком (соответствующий жанру) и кладут его на один из пустых квадратов прямоугольной карточки или закрывают фишкой соответствующий рисунок.

Музыкальный материал: «Труба» Тиличевой или «Две тетери» р.н.п., «Под яблоней зелёной» р.н.м., «Марш» по выбору.

Подбери музыку

Цель: Учить детей различать характер музыки (лирический. Героический, комический)

Игровой материал: Три карточки, на них изображены шапочка клоуна, корона, будёнов-ка, фишки.

Ход игры: Дети прослушивают музыкальные пьесы: «Кавалерийская», «Вальс», «Клоуны» узнают их, называют. За правильные ответы получают фишки.

Слушаем музыку

Игровой материал: 4-5 картинок иллюстрирующих содержание знакомых песен /инструментальных/, аудиозаписи этих песен.

Ход игры: Дети рассаживаются полукругом, перед ними на столе располагают картинки так, чтобы они были видны всем. Звучит какое-либо произведение. Вызванный ребёнок должен найти соответствующую картинку, вспомнить название и композитора. Если ответ правильный, все хлопают.

Сложи песенку

Цель: Развивать умение различать форму музыкального произведения.

Игровой материал: Разноцветные кружки и белые прямоугольники.

Ход игры: Педагог проигрывает сам или дает детям прослушать песню в записи, затем предлагает определить, есть ли в песне запев, припев и сколько в ней куплетов. Объясняет, что любую песню можно выкладывать. Например, с помощью геометрических фигур: кружки – запевы, прямоугольники – припевы. После вторичного прослушивания предлагает детям выложить структуру песни.

Солнышко и тучка

Цель: Развивать представление о различном характере музыки (весёлая, жизнерадостная; спокойная, колыбельная; печальная, грустная).

Игровой материал: Карточки с изображением улыбающегося солнышка, солнышка, прикрытого тучкой, тучка с дождём. Набор по числу детей из трёх карточек.

Ход игры: Детям раздают по одному набору карточек и предлагают прослушать музыкальные пьесы, различные по характеру. Дети определяют характер каждой из них, закрывая пустые квадраты на прямоугольной карточке квадратами с условным изображением.

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

Цвет-настроение

Цель: Различать контрастный характер музыки выразить его через цвет.

Игровой материал: Карточки разные по цвету, соответствующие настроению в музыке:

Синий – спокойное, уверенное;

Зелёный – гордое, торжественное, сила;

Красный – бодрое, энергичное, жизнерадостное;

Жёлтый – лёгкое, светлое, тёплое, ласковое, нежное;

Фиолетовый – мечтательное, дружелюбное, чувственное;

Чёрный – отрицательное, мрачное, печальное, скорбное, тревожное;

Белый – надежда, вера.

Ход игры: Детям раздают карточки и предлагают послушать музыкальные фрагменты. Дети поочередно определяют настроение в музыке.

Какую линию выбрать?

Игровой материал: Фломастеры, бумага.

Ход игры: взрослый предлагает ребёнку под звучание музыкального произведения начертить линии: плавные, волнообразные под медленную и спокойную; прямые, изогнутые - под решительную; прерывистые – под лёгкую, отрывистую музыку. Линии могут быть такого цвета, который по мнению ребёнка, больше всего подходит к настроению исполняемого фрагмента.

Три цветка

Цель: определение характера музыки.

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.

Педагог проигрывает 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. Педагог проигрывает произведение, и дети, чьи цветы соответствуют характеру музыки, поднимают их.

Удивительный светофор

Цель: определение характера музыки.

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:

Педагог (*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. Педагог проигрывает 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 свободное время.

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. Но стоило кузнечику заиграть снова, как все вокруг приходило в движение». Давайте, ребята, представим себя насекомыми и изобразим, как они веселятся, летают на цветочной полянке.

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.

Игры на развитие памяти и музыкального слуха

Громко, тихо запоём

Цель: развитие диатонического слуха.

Игровой материал: любая игрушка

Ход игры:

Дети выбирают водящего. Он уходит из комнаты. Все договариваются, куда спрятать игрушку. Водящий должен найти её, руководствуясь громкостью звучания песни, которую поют все дети: звучание усиливается по мере приближения к месту, где находится игрушка, или ослабевает по мере

удаления от неё. Если ребёнок успешно справился с заданием, при повторении игры он имеет право спрятать игрушку. Игру можно провести как развлечение.

Наши песни

Цель: развитие памяти и музыкального слуха.

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 аудиозаписи. Дети узнают песню и закрывают фишкой нужную карточку. Выигрывает тот, кто правильно закроет все карточки.

Игра проводится в свободное от занятий время.

Какая музыка?

Цель: развитие памяти и музыкального слуха.

Игровой материал: магнитофон, записи вальса, пляски, польки; карточки с изображением танцующих вальс, народную пляску и польку.

Ход игры:

Детям раздают карточки. Педагог проигрывает аудиозапись музыкальных пьес, соответствующие содержанию рисунков на карточках. Дети узнают произведение и поднимают нужную карточку.

Сколько птичек поет?

Цель: развитие у детей музыкального слуха.

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.

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.

Игры на закрепление пройденного материала

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, прочитайте 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! Педагог предлагает Петрушке подойти к любому колпачку (кроме того, где лежит сюрприз), и дети выполняют задание. Найденное под ним. Под последним колпачком – угощение. Колпачок с угощением может находиться не только в поле зрения детей. Но и быть где-то спрятан. Эту игру можно проводить в дни после праздничных утренников, используя музыкальные номера этих утренников.

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:

Педагог 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, открытками или небольшими сувенирами, спрятанную в помещении группы.

Эту игру предлагается проводить в свободное от занятий время.

Поможем Дюймовочке

Цель: закрепление пройденного музыкального материала.

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»

Педагог:

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 она! (*Сажает ее между цветами, которые лежат в рассыпанную 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.

Перевоорачивая каждый цветок, детям предлагают исполнить знакомый танец, песню или оркестровое произведение, стихи. В конце игры Дюймовочка оказывается среди эльфов и выбирает себе из них принца.

Эту игру хорошо проводить после утренника, в свободное вечернее время. В задания включаются произведения прошедшего утренника.

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