

Музыкальные игры для детей дошкольного возраста



«Веселые лягушата».

Ход игры: Дети стоят в кругу и пропевают текст:

У болота на опушке мы, лягушки-хохотушки.

Будем в ложки мы играть, звонко песни распевать.

Ква-ква, ква-ква. Ква-ква, ква-ква!

Педагог на ложках проигрывает простой ритм, дети повторяют его, играя на ложках.

«Веселые матрешки».

Ход игры: В игре принимают участие несколько играющих. У взрослого в руках большая яркая матрешка, у детей – маленькие. «Большая матрешка учит танцевать маленьких», - говорит взрослый. Он отстукивает своей матрешкой по столу несложный ритмический рисунок. Участники игры повторяют этот ритмический рисунок своими матрешками. При повторении игры ведущим может стать ребенок, правильно выполнивший задание.

«Три медведя».

Игровой материал: плоские фигурки медведей из картона, раскрашенные в русском стиле. У детей карточки с изображением трех медведей и кружочки.

Ход игры:

Педагог: Вы помните, ребята, сказку «Три медведя»? В последней комнате Машенька легла на минуточку в кроватку и заснула. А в это время медведи вернулись домой. Вы помните, как их звали? (Дети отвечают). Послушайте, кто первым зашел в избушку? (Выстукивает ритмический рисунок на инструменте на одном или двух звуках. Дети называют, кто пришел.)

Педагог (выводит фигурку) : Как мишка идет? Медленно, тяжело. Отхлопайте ритм ладошками, как он идет? А теперь найдите, куда положить фишку. (Дети кладут кружочки на соответствующее изображение.)

«Прыг, прыг, скок».

Цель: Развивать ритмическую память, метрическое чувство.

Ход игры: Ребенок, выбранный зайчиком, сидит в кругу с барабаном в руках. Дети, взявшись за руки, спокойным шагом с песней идут по кругу на 1-2 предложения. На третье – они останавливаются и хлопают в ладоши на акценты, на которые «зайчик» прыгает с продвижением вперед, стучит на барабане простой ритм, дети должны повторить его, хлопая в ладоши. После выбирается новый «зайчик».

Текст песни: Что ты, зайныка, сидишь? Что ты, зайныка, молчишь?

Раз прыжок, два прыжок! Прыг, прыг, скок!

Зайка, зайка не молчи, в барабан ты постучи!

«Куколка любит танцевать».

Цель: Развивать чувство ритма.

Ход игры: Звучит любая русская народная мелодия.

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

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

«По тропинке».

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

Ход занятия: Дети с песней двигаются цепочкой на запев, на проигрыш отстукивают ритмический рисунок, который задает педагог.

Текст песни: 1. По тропинке в лес идем, в лес идем, в лес идем.

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

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

Зайчика в лесу найдем, зайчика найдем. (играют на ложках)

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

Мишку мы в лесу найдем, Мишку мы найдем. (играют на бубунах)

«Веселый колокольчик».

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

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

1. Веселый колокольчик – Динь, динь, динь.

Смеется и хохочет – динь, динь, динь.

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

Но снова солнце вышло – динь, динь, динь.

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

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

«Не зевай».

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

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

- точно воспроизводить ритм, после чего передавать соседу музыкальный инструмент;
- чередовать громкое и тихое исполнение;
- менять поочередно приемы исполнения на музыкальных инструментах.

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

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

БОЛЬШИЕ И МАЛЕНЬКИЕ

Программное содержание: Учить детей различать короткие и длинные звуки, уметь прохлопать ритм.

Ход игры: Педагог предлагает детям послушать, кто идет по дорожке и повторить, как звучат шаги своими хлопками. Когда дети научатся различать короткие и длинные хлопки, педагог предлагает на слух определить «большие и маленькие» ножки, выполняя хлопки за ширмой или за спиной.

- Большие ноги шли по дороге: (долгие хлопки)

Топ, топ, топ, топ!

Маленькие ножки бежали по дорожке: (короткие хлопки)

Топ, топ, топ, топ, топ, топ, топ, топ!

Программное содержание: По слуховому восприятию учить детей различать короткие и длинные звуки, развивая тем самым ритмическую память, умение соотносить свои действия с музыкой – способность прохлопать ритмический рисунок мелодии руками, развивать музыкально – ритмическое восприятие.

Игровые правила: Слушать звуки разной длительности, не мешать другим.

Игровые действия: Отгадывать длительность звуков, прохлопывать их соответственно.

Игровая цель: Угадать первым

ЗАЙЦЫ.

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

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

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

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

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

Игровая цель: Первым показать, что делают зайцы.

ЛЕСЕНКА.

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

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

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

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

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

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

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

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

Игровые правила: Внимательно слушать, не мешать другим.

Игровые действия: Показ рукой.

Игровая цель: Самостоятельно закончить музыкальную фразу.

МОРЕ.

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

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

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

Игровые правила: Прослушать музыкальный фрагмент, не подсказывать другим.

Игровые действия: Отгадывать мелодию, выбирать соответствующее ей изображение.

Игровая цель: Угадать первым.

МУЗЫКАЛЬНАЯ КАРУСЕЛЬ

Программное содержание: Учить детей различать изменение темпа в музыке.

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

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

Завертелись карусели.

А потом, потом, потом (бегут)

Все бегом, бегом, бегом.

Тише, тише, не спешите! (замедляют ход)

Карусель остановите! (останавливаются).

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

Игровые правила: Внимательно слушать мелодию, не мешать другим.

Игровые действия: Движения в хороводе с изменением темпа.

Игровая цель: Принять участие в хороводе.

МУЗЫКАЛЬНОЕ ЛОТО.

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

Ход игры: Педагог исполняет песню и предлагает одному ребенку выложить ее условное изображение из разноцветных кругов (запев песни) и однотонных квадратов (припев). Остальные дети проверяют,

правильно ли выполнено задание. В другой раз педагог сам выкладывает условное изображение песни из кругов и квадратов и просит детей исполнить песни, соответствующие изображению.

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

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

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

Игровая цель: Первым угадать и выложить мелодию.

НАЙДИ И ПОКАЖИ.

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

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

Где мои утята, милые ребята? Кря-кря!

А утята ей отвечают:

Кря-кря, мы здесь!

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

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

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

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

Игровая цель: Помочь птицам найти своих птенчиков.

НАЙДИ МАМУ.

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

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

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

•- Все ко мне. Цыплятки, милые ребятки!

И все остальные птенчики стали звать своих мам.

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

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

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

Игровые действия: Пропеть звукоподражания за педагогом.

Игровая цель: Помочь птицам найти своих птенчиков

ОПРЕДЕЛИ ПО РИТМУ.

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

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

Рекомендуемые попевки:

«Петушок» рус.н.м.

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

«Дождик»

Петушок, петушок, Дождик, дождик

Золотой гребешок! Веселей!

Что ты рано встаешь, Капай, капай,

Деткам спать не Не жалей !

даешь?

Мы идем с флажками,

Красными шарами.

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

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

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

Игровая цель: Угадывать первым.

СЛУШАЙ ВНИМАТЕЛЬНО.

Программное содержание: Развивать представление об основных жанрах музыки, способность различать песню, танец, марш.

Ход игры: Педагог исполняет музыкальные произведения разного жанра: колыбельную, польку, марш. Обращает внимание детей на их особенности, предлагает найти отличительные черты. Одному ребенку на слух предлагается определить жанровую принадлежность заданной мелодии и выбрать соответствующую картинку, остальные дети указывают свой ответ на игровых полотнах с изображением, соответствующим различным жанрам музыки.

Ход игры: Педагог исполняет музыкальные произведения разного жанра: колыбельную, польку, марш. Обращает внимание детей на их особенности, предлагает найти отличительные черты. Детям предлагается поиграть – определить на слух жанровую принадлежность заданной мелодии, выбрать на игровом полотне картинку с соответствующим изображением и накрыть ее фишкой. При этом ребенок должен пояснить, как называется этот жанр музыки и что под такую музыку можно делать.

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

Игровые действия: Угадывание жанра, выполнение соответствующих движений.

Игровая цель: Угадать первым.

СОЛНЫШКО И ТУЧКА.

Программное содержание: Развивать у детей представление о различном характере музыки (веселая, спокойная, грустная).

Ход игры: Детям раздают игровые полотна с изображением солнца, тучки и солнца за тучкой, которые соответствуют веселой, грустной и спокойной музыке. Педагог исполняет поочередно песни разного характера (плясовую, колыбельную, спокойную), и предлагает детям поиграть – накрыть фишкой изображение, соответствующее по настроению характеру музыки. В младшей группе предлагаются только контрастные по звучанию веселые и грустные мелодии.

Программное содержание: Развивать музыкальную память, представление детей о различном характере музыки (веселая, спокойная, грустная). Развивать слуховое восприятие,

элементарное музыкально-аналитическое мышление – умение сравнивать, сопоставлять музыку различного характера.

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

Игровые действия: Отгадывание характера музыки, выбор соответствующего изображения.

Игровая цель: Угадать первым.