

МУЗЫКАЛЬНО-ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ В ДЕТСКОМ САДУ И ДОМА

МЛАДШАЯ ГРУППА **«КАК БЕГАЮТ ЗВЕРЯТА»**

Дидактическая задача: Развивать у детей чувство ритма.

Игровая задача: Выстукивать кулачками медленного, среднего и быстрого ритмического рисунка, соответственно образу животных.

Игровые правила: Повторить за взрослым ритм в различном темпе, связывая с образами животных (медведь, заяц, мышка)

«ПЕСЕНКИ-РИТМЫ»

Дидактическая задача: Развивать у детей чувство ритма.

Игровая задача: Прохлопывать заданный текстом ритмический рисунок

Игровые правила: Взрослый проговаривает текст стихотворения, ребенок прохлопывает.

«Лошадка»

Вот лошадка - тонконожка (хлопает цок-цок-цок)

Скачет, скачет по дорожке цок-цок-цок

Звонко цокают копытца цок-цок-цок

Приглашают прокатиться цок-цок-цок.

«Воробушки»

Стало солнце пригревать, вьют пичуги гнездышки,

Любят песни распевать бойкие воробушки

Чик-чик, чик-чирик, чик, чик, чик.

«Неваляшки»

До чего же хороши неваляшки-малыши,

Низко наклоняются, звоном заливаются.

(прохл) Дили-день, дили-день

Могут кланяться весь день,

Вам поклон и нам поклон

(прохл) Дили-дон, дили-дон.

«УГАДАЙ, НА ЧЕМ ИГРАЕТ ЗАЙЧИК»

Дидактическая задача: Формировать умение различать тембры различных музыкальных инструментов: погремушка, барабана, бубна, ложек, дудочки, колокольчика.

Игровая задача: Запоминать звучание каждого инструмента.

Игровые правила: Внимательно слушать какой инструмент играет и помочь герою отгадать.

Ход игры: К детям в гости приходит зайка с волшебной коробочкой с инструментами. Дети угадывают, на чем играет зайка.

«КТО В ДОМИКЕ ЖИВЕТ»

Дидактическая задача: Развивать у детей музыкальную память, развивать тембровый слух.

Игровая задача: Связать героев сказок с определенным музыкальным инструментом.

Игровые правила: Запоминают и угадывают, кто в домике живет по звучанию соответствующего инструмента.

Ход игры: Дети знакомятся с персонажами сказки, которые живут в музыкальном домике. У каждого персонажа есть любимый музыкальный инструмент (медведь – бубен, заяц – барабан, петушка – погремушка, птичка – колокольчик). Дети запоминают и угадывают, кто в домике живет по звучанию соответствующего инструмента.

«ТИХО-ГРОМКО»

Дидактическая задача: Развивать способность различать звуки по силе звучания.

Игровая задача: Соотносить тихие и громкие хлопки с текстом.

Игровые правила: Внимательно слушать, чтобы не ошибиться.

Ход игры: Взрослый проговаривает текст с соответствующим динамическим оттенком:

У ребятки ручки хлопают,
Тихо-тихо ручки хлопают,
Громче хлопают,
Сами хлопают,
Вот так хлопают,
Ну и хлопают.

СРЕДНЯЯ ГРУППА

«ЭХО»

Дидактическая задача: Развивать у детей чувство ритма.

Игровая задача: Уметь различать (определять и воспроизводить) ритм.

Игровые правила: Правильно повторять ритмический рисунок.

Ход игры: Взрослый проговаривает текст с ритмическим выстукиванием:

Тук, тук, тук-тук-тук,
Мы в лесу слышали стук.

Тук, тук, тук-тук-тук,
Это дятел сел на сук.

Взрослый задает ритмический рисунок, дети повторяют.

«КОГО ВСТРЕТИЛ КОЛОБОК»

Дидактическая задача: Учить воспринимать и различать звучание высокого, среднего и низкого регистра.

Игровая задача: Слышать звучание регистров, соответствующих персонажам.

Ход игры: Взрослый предлагает отгадать музыкальные загадки. Мелодия звучит в разных регистрах.

«Заяц» - в высоком,
«Лиса» - в среднем,
«Медведь» - в низком

«КТО КАК ПОЕТ»

Дидактическая задача: Развитие музыкальной памяти.

Игровая задача: Повторять короткие звукоподражания за взрослыми

Ход игры: Воспитатель читает короткие стихотворения:

Ясное солнышко
Рано встает
Песни петух
На заборе поет:
Ку-ка-ре-ку
Ку-ка-ре-ку
Свинка на завтрак
Ведет поросят
Круглые глазки
Как бусы блестят,
Хрю, хрю, хрю.

Утки спешат
Исккупаться в пруду
Желтой цепочкой
По тропке идут,
Кря, кря, Скачет козленок
По траве:
Скок-скок.
Вместе весело играли,
И друг друга догоняли.

СТАРШАЯ ГРУППА «ПОВТОРИ ЗВУКИ»

Дидактическая задача: Развитие звуковысотного слуха.

Игровая задача: Кто быстрее узнает звучание высокого, среднего и низкого бубенчика.

Игровые правила: Угадать как звучит бубенчик по цвету карточки.

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

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

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

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

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

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

«ОПРЕДЕЛИ ИНСТРУМЕНТ»

Дидактическая задача: Развивать тембровый слух.

Игровая задача: Кто точнее повторит ритм на инструменте.

Игровые правила: Угадать инструмент и правильно повторить ритм.

Игровой материал. Металлофон, колокольчик, четыре деревянные ложки.

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

Игра проводится в свободное от занятий время.

«МУЗЫКАЛЬНЫЕ ЗАГАДКИ»

Дидактическая задача: Развитие тембрового слуха.

Игровая задача: Кто быстрее на слух определит инструмент.

Игровые правила: По слуху дети определяют инструмент и выигрывают фишку. Выигрывает тот, у кого окажется большее число фишек.

Игровой материал. Металлофон, треугольник, бубенчики, бубен, арфа.

Ход игры. Дети сидят полукругом перед ширмой, за которой на столе находятся музыкальные инструменты и игрушки. Ребенок-ведущий проигрывает мелодию или ритмический рисунок на каком-либо инструменте. Дети отгадывают. За правильный ответ ребенок получает фишку.

Игра проводится в свободное от занятий время.

«ГРОМКО- ТИХО ЗАПОЕМ»

Дидактическая задача: Развивать способность различать звуки по силе звучания.

Игровая задача: У кого точнее получится различать динамические оттенки: громко, тихо.

Игровые правила: Найти игрушку, слушая громкость звучания.

Игровой материал. Любая игрушка.

Ход игры. Дети выбирают водящего. Он уходит из комнаты. Все договариваются, куда спрятать игрушку. Водящий должен найти ее,

руководствуясь громкостью звучания песни, которую поют все дети: звучание усиливается по мере приближения к месту, где находится игрушка, или ослабевает по мере удаления от нее. Если ребенок успешно справился с заданием, при повторении игры он имеет право спрятать игрушку. Игру можно провести как развлечение.

ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА

«АПЛОДИСМЕНТЫ»

Дидактическая задача: Развитие ритмического слуха.

Игровая задача: Кто точнее повторит заданный ритм.

Игровые правила: Повторить точно заданный ритм и придумать новый.

Ход игры. Одна из самых простых музыкальных игр – на запоминание прохлопанного ритма. Возможны несколько участников и ведущий. Первый из участников придумывает простейший ритм и прохлопывает его в ладоши.

Следующий должен точно, без ошибки его повторить и придумать следующий ритм, который передается таким же образом дальше. И так по кругу.

Ритмы можно постепенно усложнять. Если кто-то не может повторить прохлопанный ритм с первого раза, ведущий должен попросить придумавшего этот ритм повторить его столько раз, сколько потребуется для отгадывания. В этом есть определенная сложность для того, кто предлагает, задает пример – он не должен забывать и путаться при повторе, то есть первоначальный ритмический отрывок должен быть сложным ровно настолько, насколько сам «автор» может точно его запомнить и воспроизвести.

Игру можно постепенно усложнять, вводя в ритмический рисунок простейшие возгласы или слова, например: «И раз!», «Раз, два, три» и т. д. Можно использовать какие-нибудь смешные присказки или поговорки, проговаривая их ритмически организованно.

«ПАНТОМИМА»

Дидактическая задача: Развитие творческой фантазии, эмоциональности, воображения.

Игровая задача: Кто лучше выразит образ с помощью жестов, мимики лица.

Игровые правила: Передавать образы так, чтобы было понятно другой команде.

«ЗАЙМИ МЕСТО»

Дидактическая задача: Воспитывать коммуникативные навыки в игре, доброжелательные отношения друг к другу.

Игровая задача: Кто внимательнее и быстрее услышит начало и когда мелодия остановиться.

Игровые правила: Успеть занять стул. Когда мелодия останавливается.

Ход игры. На середину площадки в кружок ставят несколько стульев таким образом, чтобы спинка находилась внутри круга. Количество стульев зависит от числа игроков и должно быть на один меньше. Однако для большего веселья можно поставить совсем немного стульев, чтобы в процессе игры завязалась настоящая кутерьма.

Ведущий включает веселую и ритмичную музыку. Как только она зазвучит, он дает условный сигнал игрокам, и они приступают к выполнению своей задачи. А заключается она в том, что игроки бегают вокруг стульев, и когда в какой-то момент ведущий говорит: «Стоп!», они должны опуститься на стулья. Тот, кто не успел занять стул или сел мимо, должен выйти из игры. Вместе с ним убирается один стул.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок вместе с одним стулом.

Игру можно несколько разнообразить, если установить новые правила. Так, игроки, ходящие под музыку вокруг стульев, могут исполнять какие-нибудь танцевальные движения: например, поворачиваться вокруг своей оси или совершать плавные движения руками, подобно восточным танцовщицам.

Можно просто прыгать, подобно зайцам, или же водить хоровод, взявшись за руки. В общем, любые телодвижения обязательно сделают игру более интересной и развлекательной, а заодно дадут игрокам повод лишний раз подвигаться.

«ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ НОМЕР»

Дидактическая задача: Воспитывать коммуникативные навыки в игре, доброжелательные отношения друг к другу, развитие творческой фантазии.

Игровая задача: Чья команда лучше исполнит коллективный танец.

Игровые правила: Придумать танец с интересными движениями.

Ход игры. Игра представляет собой конкурс на самый лучший танец.

Предварительные приготовления заключаются в том, что все желающие принять в ней участие должны разделиться на две команды числом от трех до восьми.

Каждая команда должна продумать свой номер, то есть коллективный танец.

Оценивать будут судьи, которых следует выбрать заранее. Конечно же, для того чтобы танцевальный номер был таким, каким он и должен быть, необходимо музыкальное сопровождение. Участники сами определяют, какой именно мелодией они хотели бы сопроводить свой танец, – записью популярной музыки, классических произведений или же, напротив, авангардной музыки. В общем, здесь опять необходима изрядная фантазия.

Ведущий может выступить в качестве художественного руководителя. И, конечно же, ему необходимо проследить за временем, отведенным на подготовку танца. Самым оптимальным вариантом является подготовка в течение 10—15 минут.

Можно готовить танец специально к какой-то дате, подобно концертному номеру. В своем роде это тоже игра, которую наверняка оценят все веселые люди. Кстати, и сами танцы могут быть шуточными, что только приветствуется.

«ИГРА-ЗАГАДКА»

Дидактическая задача: Развития тембрового и динамического слуха.

Игровая задача: Кто больше и правильно отгадает поющих игроков.

Игровые правила: Слушать и отгадать поющего по тембру и охарактеризовать отличительные свойства его голоса.

Ход игры. Число участников неограниченное. Это могут быть и бабушка, и дедушка, и папа с мамой, и братья, и сестры, и друзья. Все они удобно устраиваются на стульях. Один из играющих встает спиной к сидящим и закрывает глаза, а ребенок, который одновременно выполняет функции ведущего, – поворачивается к игрокам лицом. Он и будет дирижером, который должен показывать рукой сидящим на стульях, кому и как исполнить звук «а». Кому-то надо пропеть этот звук громко, а кому-то – тихо, кому-то – низко или высоко.

Тот игрок, который стоит спиной к сидящим, должен отгадать поющего по тембру и охарактеризовать отличительные свойства его голоса. Когда все будет отгадано, можно всем пропеть звук «а» с различными музыкальными оттенками.