Картотека игр для детей 5-6 лет

|  |  |
| --- | --- |
| **«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.  Для музыкального сопровождения используется любая веселая мелодия двухдольного размера. | **«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, заинька, сидишь? Что ты, заинька, 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 капели – 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 остинатную ритмическую формулу, 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 долгие 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 долгие 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 долгие 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. | **В ЛЕСУ**    **Программное содержание:** Развивать у детей звуко-высотный слух, учить различать высокие, низкие и средние звуки. Развивать чувство ритма, учить различать короткие и долгие звуки.  **Ход игры**: Педагог знакомит детей с высокими и средними звуками, после того, как дети достаточно хорошо усвоили это, им предлагают поиграть и угадать, кто живет в лесу. Для этого педагог исполняет мелодию «Мишка» в низком регистре, или «Зайка» в среднем, или «Птичка» в высоком регистре.  Дети отгадывают и накрывают фишкой соответствующую картинку.        В другом варианте игры педагог обращает внимание детей на ритм шагов различных зверей: Долгие звуки, когда шагает медведь и короткие, когда прыгает зайка. В этом варианте игры дети по ритму шагов должны определить, кто идет по лесу, или, наоборот, уметь прохлопать ритм шагов медведя или зайца.  -Как по лесу у нас   Зайка прыгает сейчас.  У него соседи-   Бурые медведи  А на ветке птичка,  Птичка – невеличка! |
| **ВЕРТУШКА**    **Программное содержание:** Развивать у детей представления об изобразительных возможностях музыки.  **Ход игры**: Педагог предлагает детям посмотреть музыкальную вертушку, по - вращать ее, заглянуть в окошечко на вертушке и исполнить знакомую песню, соответствующую появившемуся в окошечке вертушки изображению; ребенок должен объяснить, почему он выбрал именно эту песню, какие еще песни можно соотнести с данным изображением, определить характер музыки.    **Программное содержание:** Развивать музыкальную память, представление детей об изобразительных возможностях музыки, через умение по зрительному и слуховому восприятию соотносить музыкальные и художественные образы. Развивать воображение, умение представить картины реальной действительности, переданные с помощью музыки.  **Игровые правила:** Отвечать индивидуально, а петь хором.  **Игровые действия:** Вращать вертушку, угадывать знакомые мелодии.  **Игровая цель**: Вспомнить как можно больше песен. | **ВЫЛОЖИ МЕЛОДИЮ.**    **Программное содержание:** Развивать ритмический слух, упражнять детей в определении ритмического рисунка мелодии.  **Ход игры:** Педагог исполняет знакомые детям песни с разным ритмическим рисунком, предлагает детям его прохлопать. Затем он показывает детям как можно условно изобразить ритмический рисунок с использованием квадратов, обозначающих долгие звуки.      В ходе игры педагог исполняет знакомые детям песни и предлагает им выложить их ритмический рисунок. И наоборот просит детей вспомнить песню по предложенному педагогом условному изображению ритмического рисунка мелодии.  **Игровые правила:** Слушать знакомые мелодии, не мешать и не подсказывать другим.  **Игровые действия:** Отгадывать песни, прохлопывать их ритмический рисунок, выкладывать его графическое изображение и наоборот.  **Игровая цель:** Первым выложить рисунок мелодии. |
| **ДО, РЕ, МИ.**    **Программное содержание:** Учить детей различать образный характер музыки, соотносить художественный образ с музыкальным образом, отражающим явления действительности.  **Ход игры**: Педагог исполняет песню и предлагает ребенку выбрать картинку, соответствующую ей по содержанию художественного образа, при этом ребенок должен пояснить, почему он выбрал именно эту картинку, что на ней изображено и о чем говорится в песне. В другой раз педагог предлагает детям картинку и просит их исполнить знакомую им песню, соответствующую изображению на картинке.  **Программное содержание:** Развивать зрительное и слуховое восприятие, учить детей различать характер музыки по образу, соотносить художественный образ с музыкальным образом, отражающим явления действительности, развивая при этом музыкально-аналитическую деятельность.  **Игровые правила:** Отвечать индивидуально, а петь хором.  **Игровые действия**: Выбирать соответствующее изображение, накрывать фишкой.  **Игровая цель:** Вспомнить как можно больше песен. | **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. |
| **КОГО ВСТРЕТИЛ КОЛОБОК ?**    **Программное содержание**: Развивать у детей представление о регистрах ( высоком, среднем, низком ).  **Ход игры:** Педагог предлагает детям вспомнить сказку «Колобок» и ее персонажей ( волк, лиса, заяц, медведь), при этом он исполняет соответствующие мелодии, например: «У медведя во бору» в нижнем регистре, «Зайка» в высоком регистре и т.д. Когда дети усвоят звучание какого регистра соответствует художественному образу каждого животного, им предлагается поиграть и определить на слух, какой персонаж изображен в музыке и выбрать соответствующую картинку  **Программное содержание:** Развивать музыкальную память, учить детей .узнавать знакомые мелодии изобразительного характера, исполненные в разных регистрах: высоком, низком, среднем, формируя при этом звуковысотное восприятие музыки и умение соотносить музыкальный образ с художественным по слуховому и зрительному восприятию.  **Игровые правила:** Прослушать мелодию до конца, не мешать отвечать другим, выбирать соответствующую карточку.  **Игровые действия:** Загадывание и отгадывание музыкального фрагмента, выбор соответствующего изображения, можно самостоятельно исполнить мелодию в заданном регистре.  **Игровая цель:** Угадать первым. | **СЛУШАЙ ВНИМАТЕЛЬНО.**  **Программное содержание:** Проводить музыкальный анализ основных жанров музыки по слуховому восприятию, развивать музыкальную память, способность различать песню, танец, марш,  развивать песенное и танцевальное творчество по жанрам музыки.  **Ход игры**: Когда дети научились различать музыку по жанровому признаку, предложить им творческие задания: самостоятельно придумать мелодию определенного жанра или вспомнить песню в этом жанре; тому, кто быстрее и лучше справится, предоставляется право назначить следующий жанр.     Кроме задания по песенному творчеству можно использовать задания по танцевальному творчеству, т.е. предложить детям придумать и исполнить движения, соответствующие жанру музыкального произведения. При подведении итогов игры дети сами выбирают наиболее понравившееся им исполнение и повторяют его все вместе.  **Игровые правила**: Прослушать мелодию до конца, не мешать другим.  **Игровые действия:** Угадывание  жанра, выполнение соответствующих движений.  **Игровая цель:** Угадать первым. |
| **КТО  В  ДОМИКЕ  ЖИВЕТ?**  **Программное содержание**: Учить детей различать высокие и низкие звуки, узнавать знакомые мелодии.  **Ход игры:** Педагог знакомит детей со звучанием одной и той же мелодии в разных регистрах (в низком регистре и в высоком ), например, «Кошка» Александрова. Когда дети научатся различать высокие и низкие звуки, передающие соответственно образы детеныша и матери, им предлагается поиграть. При этом педагог говорит, что в большом доме на первом этаже живут мамы, на втором (с маленькими окошками) – их детки. Однажды все пошли погулять в лес, а когда вернулись, то перепутали, кто где живет. Поможем всем найти свои комнаты. После этого педагог проигрывает мелодию «Медведь» Левкодимова в разных регистрах и просит детей угадать, кто это: медведица или медвежонок. Если ответ правильный, в окошко вставляется соответствующее изображение, и т.д.  **Программное содержание:** Развивать музыкальную память, учить детей узнавать знакомые мелодии изобразительного характера, по слуховому и зрительному восприятию соотносить музыкальный и художественный образы. Развивать звуковысотное восприятие музыки – умение различать высокие и низкие звуки.  **Игровые правила:** Прослушать музыкальный фрагмент, не подсказывать другим.  **Игровые действия:** Отгадывать мелодию, выбирать соответствующее ей изображение.  **Игровая цель:** Угадать первым. | **ЛЕСЕНКА.**  **Программное содержание:** Различать постепенное движение мелодии вверх и вниз, отмечая его положением руки.  **Ход игры:** Педагог исполняет попевку «Лесенка» Е.Тиличеевой. 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 (р), громко (  ), не слишком громко (    ), очень громко (     ) 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:** Пропевать 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.Тиличеевой 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. |
| **ТИХО – ГРОМКО**.    **Программное содержание:** Закреплять умение детей в различении динамических оттенков музыки: тихо (р), громко (   ), не слишком громко (  ).  **Ход игры:** Детям  раздают  игровые  полотна с карточками одного  цвета, но разной  насыщенности  тона, объясняя, что голубой  цвет соответствует  тихой  музыке, темно-синий – громкой, синий – не слишком громкой. Далее педагог  исполняет песню с чередованием динамических оттенков. Детям предлагается накрыть фишкой карточку, соответствующую по цвету динамическому оттенку музыки.   Рекомендуемые цветовые сочетания:  Для старших групп:           для младших  групп:  Голубой – синий   - темно-синий                           голубой – синий  Розовый – красный              розовый – красный   – бордовый                     желтый – коричневый  Бледно-желтый –  оранжевый – коричневый   По-разному музыка может звучать.  Оттенки ее научись различать.  Громко и тихо я буду напевать,  Слушать внимательно, чтоб отгадать.  **Программное содержание**: Развивать музыкальную память по динамическому восприятию музыки, закреплять умение детей в различении оттенков музыки : тихо (р), громко (  ), не слишком громко (  ).  **Программное содержание:** Прослушивать мелодию, не мешать другим, не подсказывать.  **Игровые действия:** Отгадать силу звучания музыки, выбрать соответствующий цветовой тон.  **Игровая цель:** Угадать первым. | **ТРИ ПОРОСЕНКА.**    **Программное содержание**: Учить детей различать по высоте звуки мажорного трезвучия (до-ля-фа).  **Ход игры**: Педагог предлагает детям вспомнить сказку «Три поросенка» и ее персонажей. Он говорит, что поросята теперь живут в одном домике и очень любят петь, только всех их зовут по-разному и поют они разными голосами. У Ниф-нифа самый высокий голос, у Нуф-нуфа самый низкий, а у Наф-нафа средний. Поросята спрятались в домике и покажутся только тогда, когда дети угадают кто из них поет таким голосом и повторяет его песенку. При выполнении этих условий детям показывают картинку с изображением поросенка.  **Программное содержание** : Развивать музыкальную память и звуковысотный слух, умение по слуховому восприятию различать высокие, низкие и средние звуки в пределах мажорного трезвучия: до-ля-фа.  **Игровые правила**: Прослушать напев, не мешать отвечать другим и не подсказывать.  **Игровые действия**: Отгадать высоту звука, показать ее положением руки или самостоятельно напеть.  **Игровая цель:** Угадать первым, чтобы увидеть изображение. |
| **УЗНАЙ БУБЕНЧИК**.    **Программное содержание:** Упражнять детей в различении трех звуков разной высоты (звуки мажорного трезвучия) до-ля-фа.  **Ход игры**: После исполнения попевки «Бубенчики» Е.Тиличеевой педагог показывает детям карточки с изображением трех разных бубенчиков: верхний бубенчик желтого цвета – Динь, средний бубенчик зеленого цвета – Дан и нижний бубенчик красного цвета – Дон. После этого педагог предлагает детям спеть попевку и показать рукой, на какой высоте располагается каждый из бубенчиков. Когда дети достаточно хорошо освоили это, им показывают рукой и голосом,  где он находится, т.е. какой это звук – высокий, средний или низкий.    Бубенчики висят,    Качаются, звенят.    Повторим мы их звон:    Динь-динь, дан-дан, дон-дон.  **Программное содержание:** Развивать музыкальную память и звуковысотный слух, умение по слуховому восприятию различать высокие, средние и низкие звуки в пределах мажорного трезвучия: до-ля-фа.  **Игровые правила**: Прослушать напев, не мешать отвечать другим и не подсказывать.  **Игровые действия**: Отгадать высоту звука, показать ее положением руки или самостоятельно напеть.  **Игровая цель:** Угадать первым, чтобы увидеть изображение. | **УЗНАЙ  ПО  ГОЛОСУ.**    **Программное содержание:** Учить детей воспринимать и различать на слух различные звукоподражания.  **Ход игры:** Педагог показывает детям картинки, на которых нарисованы животные: кошка, собачка, курочка, корова, петушок и т.д. и говорит о том, что все они говорят разными голосами. Например, кошка поет «Мяу», собачка – «Гав», курочка – «Ко-ко-ко» и т.д. Когда дети это усвоят, педагог предлагает им поиграть. Он говорит о том, что у куклы Маши много разных животных: и кошка, и собачка и т.д. Их всех пора кормить, но они разбежались. Послушайте, кого зовет Маша:  -Ко-ко-ко!      Дети повторяют за педагогом повторяющиеся звукоподражания, называют животное и выбирают соответствующую картинку, пока не соберут все.  **Программное содержание**: Развивать элементарную музыкально-аналитическую деятельность детей – учить различать простейшие звукоподражания по слуховому восприятию и соотносить музыкальный образ с изображением на картинке.  **Игровые правила:** Сначала слушать звукоподражания, затем повторить их за педагогом.  **Игровые действия:** Выбирать картинки, соответствующие звукоподражаниям.  **Игровая цель:** Собрать все картинки. |
| **УЗНАЙ, КАКОЙ ИНСТРУМЕНТ ЗВУЧИТ.**  **Программное содержание:** Развивать у детей умение различать тембр звучания различных детских музыкальных инструментов.  **Ход игры:** Педагог рассказывает детям, что встречал веселых музыкантов, которые играли на разных музыкальных инструментах. А вот на каких инструментах они играли должны отгадать дети сами. Для этого педагог использует ширму и имеющиеся в музыкальном уголке детские музыкальные инструменты: бубен, погремушку, дудочку и т.д. Прослушав звучащий за ширмой инструмент, дети называют его и выбирают картинку с его изображением. В игре можно использовать песенку:  -Музыкальных инструментов  Музыкальных инструментов  Знаем мы, ребята, три.   Знаем мы, ребята, пять.  А какой сейчас сыграет,   А какой сейчас сыграет,  Ну-ка быстро говори.  Ты попробуй отгадай.    Музыкальных инструментов                                            Знаем мы, ребята, семь.                                            А какой сейчас сыграет                                            Отгадаем дружно все.  **Программное содержание:** Развивать музыкальную память через тембровый слух – учить детей различать по слуховому восприятию тембр звучания различных детских музыкальных инструментов.  **Игровые правила**: Слушать внимательно звучание инструментов, не мешать отвечать друг другу.  **Игровые действия:** Выбрать картинки с соответствующими инструментами.  **Игровая цель:** Первым собрать всех музыкантов. | **ЧЬЯ  МУЗЫКА ?**  **Программное содержание:** Развивать у детей представление о национальном характере музыки.  **Ход игры:** Педагог знакомит детей с произведениями русского, узбекского, украинского фольклора, обращает внимание на отличительные особенности музыки разных народов, показывает при этом картинки, изображающие детей в национальных костюмах. Когда дети уже достаточно хорошо знакомы с народной музыкой, детям предлагают выбрать картинки, соответствующие по рациональным особенностям исполненной педагогом песне. И наоборот, педагог показывает детям картинку и просит исполнить песню того народа, национальный костюм которого изображен на картинке.  **Программное содержание:** Развивать музыкально-аналитическое мышление: умение по слуховому восприятию сравнивать и сопоставлять произведения с различными музыкальными оттенками, придающими музыке определенный национальный характер, национальные особенности. Закреплять умение сопоставлять слуховой образ со зрительным (детали национального костюма).  **Игровые  правила:** Прослушать фольклорный напев до конца, не мешать отвечать другим.  **Игровые действия:** Отгадывать национальную принадлежность мелодии, выбирать соответствующее изображение.  **Игровая цель:** Угадать первым. |
| **Три цветка**  Дидактическая игра на определение характера музыки. **Игровой материал** Демонстрационный : три цветка из картона ( в середине цветка нарисовано «лицо»- Спящее, плачущее или весёлое), изображающих три типа характера музыки: 1. Добрая, ласковая, убаюкивающая (колыбельная) 2. Грустная, жалобная. 3. Весёлая, радостная, плясовая, задорная. Можно изготовить не цветы, а три солнышка, три тучки и т.д. Раздаточный: у каждого ребёнка- один цветок, отражающий характер музыки. **ХОД ИГРЫ** 1 вариант. Музыкальный руководитель исполняет произведение. Вызванный ребёнок берёт цветок, соответствующий характеру музыки, и показывает его. Все дети активно участвуют в определении характера музыки. Если произведение известно детям, то вызванный ребёнок говорит его название и имя композитора. 2 вариант. Перед каждым ребёнком лежит один из трёх цветков. Музыкальный руководитель исполняет произведение, и дети, чьи цветы соответствуют характеру музыки, поднимают их. | **Сладкий колпачок.**  Дидактическая игра на закрепление пройденного 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) 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. Он приготовил детям сладкое угощение, положил под колпачок. А под какой- забыл. Надо этот колпачок обязательно найти! Музыкальный руководитель предлагает Петрушке подойти к любому колпачку (кроме того, где лежит сюрприз), и дети выполняют задание, найденное под ним. Под последним колпачком- угощение. Колпачок с угощениями может находится не только в поле зрения детей, но и быть где-то спрятан. |
| **День рождения**  Дидактическая игра, на определение характера музыки. **Игровой материал** Демонстрационный материал: 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** Муз. Рук.: Посмотрите, ребята, какой сегодня Зайчик необыкновенный, даже праздничный бантик повязал. (Зайчик хлопочет по хозяйству. Ставя на стол игрушечную посуду. Я догадалась, у Зайчика сегодня день рождения, и он пригласил гостей. Вот уже кто0то идёт! Я вам сыграю музыку, а вы догадайтесь. Кто же первый идёт? Муз. Руководитель исполняет произведение, дети высказывают своё 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 муз. Руководитель спрашивает детей. Что подарят зайчику дети. Это может быть песенка или танец, знакомые детям. | **Дождик: кап!** Ритмическая речевая игра для средней группы Развитие чувства ритма  Дети сидят на стульчиках и чётко произносят текст с ритмичным движением рук и ног.  1.Птица: кар. Кар, кар! Ветер: хлоп, хлоп, хлоп! ( дети ритмично хлопают в ладоши) Дождик кап, кап. Кап1 (хлопают ладонями по коленям) Ноги шлёп, шлёп, шлёп! (топают попеременно ногами) 2.Дети: ха, ха, ха! (вытягивают руки вперёд, ладонями вверх) Мама: ах, ах, ах! ( качают головой, держась за неё руками) Дождик кап, кап, кап, (хлопают ладонями по коленям) Туча: бах. Бах, бах! (топают ногами) |
| **Сороконожка**  Дети выстраиваются в колонну. Кладут руки друг другу на плечи, изображая сороконожку. Учатся чётко проговаривать текст, в ритме стихотворения выполнять движения. Выполняется без музыки.  1.Шла сороконожка  По сухой дорожке (дети идут ритмичным шагом, слегка пружиня) 2.Вдруг закапал дождик: кап! -Ой промокнут сорок лап! (Дети останавливаются, слегка приседают)  3.Насморк мне не нужен Обойду я лужи! (идут высоко поднимая колени, будто шагая через лужи) 4.грязи в дом не принесу Каждой лапкой потрясу (останавливаются. Трясут одной ногой 5.И потопаю потом  Ой, какой от лапок гром! (дети топают ногами) |  |