

***Содержание***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***№ п/п*** | ***Возрастная группа*** | ***Номер страницы*** |
| ***1*** | ***Младшая группа*** | ***2*** |
| ***2*** | ***Средняя группа*** | ***10*** |
| ***3*** | ***Старшая группа*** | ***18*** |
| ***4*** | ***Подготовительная к школе группа*** | ***22*** |

***Младшая группа***

|  |  |
| --- | --- |
| ***Игрушки пляшут***  ***Игра на развитие чувства ритма***  ***Цель:***Развивать у детей представление о ритме, учить запоминать и передавать заданный ритмический рисунок.  *Игровой материал:* набор мелких игрушек по числу играющих детей.  *Ход игры*: **1вариант**  Воспитатель и дети располагаются вокруг стола или на полу.  **Воспитатель:** Собрались игрушки поплясать,                            Но не знают как, с чего начать.                            Вышел заинька вперёд                            Всем пример он подаёт  Воспитатель задаёт несложный ритмический рисунок, стуча игрушкой по столу. Задача детей повторить заданный рисунок.  Игра повторяется несколько раз. Задание может быть дано всей группе играющих детей, а также индивидуально. Когда игра будет достаточно хорошо усвоена детьми, роль ведущего берёт на себя кто-либо из детей. | ***Колыбельная***  ***Игра на развитие звуковысотной чувствительности***  ***Цель:***Научить детей различать звуки по высоте, показывать движение мелодии.  *Игровой материал:*Куклы по количеству участников игры  *Ход игры:*Воспитатель поёт колыбельную песню и качает куклу: на высокий звук – вверх, на низкий звук – вниз.  Спите, куклы, баю-баю,  Звёзды ясные сияют  Смотрит в окна дуб мохнатый  Все ли спать легли ребята  Когда игра будет достаточно хорошо усвоена детьми, качать куклу может ведущий, один из детей, остальные дирижируют рукой. Показывая высокие и низкие звуки. |
| ***Тихие и громкие звоночки***  ***Игра на развитие динамического восприятия***  ***Цель:***Учить детей слышать и различать громкое и тихое звучание. Координировать свои движения, добиваясь тихого или громкого звучания.  *Игровой материал:* Колокольчики, браслеты-бубенцы, треугольники, звенелки-самоделки.  *Ход игры:*Дети выполняют игровые действия по пению ведущего.                                  Ты звени звоночек тише,                                  Пусть тебя ни кто не слышит.                                  Ты звени звоночек тише,                                  Пусть тебя ни кто не слышит.                                  Ты сильней звени, звонок,                                  Чтобы каждый слышать мог!                                  Ты сильней звени, звонок,                                  Чтобы каждый слышать мог!  На первую часть песенки дети звенят тихонько, чуть слышно.  На вторую часть песенки звенят громко, уверенно. | **В гости песенка пришла**  ***Игра на развитие музыкального слуха, памяти и исполнительских способностей***  ***Цель:***Развивать музыкальную память, умение петь без музыкального сопровождения хором, ансамблем и индивидуально.  *Игровой материал:*Волшебный мешочек и игрушки, герои детских песенок.  *Ход игры:*Воспитатель приносит в группу волшебный мешочек, рассматривают его, высказывают предположения, что это может быть.  **Воспитатель:**В гости песенка пришла                           И подарок принесла.                           Ну-ка, Таня, подойди,                           Что в мешочке, посмотри!  Ребёнок достаёт из мешочка игрушку. Воспитатель предлагает вспомнить песенку в которой встречается данный персонаж: кошка, мышка, лошадка, зайчик. Машина, птичка и др. Воспитатель предлагает детям спеть песенку индивидуально, хором или ансамблем.  *Примечание:* Песня не обязательно об игрушке. Герой просто может упоминаться в песенке. |
| ***Найди пару***  ***Игра на развитие тембрового слуха и внимания***  ***Цель:***Учить сравнивать звучание инструментов, находить одинаковые по звуку.  *Игровой материал:*Шумелки-самоделки с различными наполнителями, по два одинаково звучащих: формочки от мороженного, капсулы от киндер - сюрпризов, баночки от кофе или витаминов.  *Ход игры:***1 вариант**Шумелки в волшебном мешочке. Ведущий предлагает кому - либо из играющих найти два две одинаково звучащих шумелки. Остальные игроки оценивают правильность выполнения задания. Ребёнку разрешается сравнивать каждый образец с эталоном (шумелкой, которой подбирается пара)  **2 вариант**Воспитатель предлагает поучаствовать в игре двоим детям: один из них достаёт шумелку и «загадывает звук», а второй ищет пару по звучанию. Сложность в том, что второй ребёнок не имеет возможности постоянно сверять свой выбор с эталоном. А первый оценивает его выбор тоже по памяти. | ***Музыкальный ёжик***  ***Игра на развитие чувства ритма и динамического восприятия***  ***Цель:***Развивать представления детей о ритме, учить приёмам игры на барабане одной и двумя палочками, ладошками, пальчиками.  *Ход игры:*Ребёнок играет на барабане по тексту стихотворения (бум-бум-бум) одной палочкой.              С барабаном ходит ёжик бум, бум, бум!          Целый день играет ёжик бум, бум, бум!          С барабаном за плечами бум, бум, бум!          Ёжик в сад забрёл случайно бум, бум, бум!          Очень яблоки любил он бум, бум, бум!          Барабан в саду забыл он Бум, бум, бум!          Ночью яблоки срывались бум, бум, бум!          И удары раздавались бум, бум, бум!          Ой, как зайчики струхнули бум, бум, бум!          Глаз до зорьки не сомкнули бум, бум, бум! |
| ***Кто поёт***  ***Игра на развитие  слухового внимания***  ***Цель:***Различать на слух звуки живой и неживой природы, тренировать слуховую память, обогащать сенсорную эталонную систему детей  *Игровой материал:*Кассета со звуками природы.  *Ход игры:*Воспитатель предлагает прослушать и отгадать, чьи голоса звучат: это может быть шум воды, дождя, пение птиц, лай собак, мычание коров, шум идущего поезда. Дети слушают и отвечают, чья песенка звучит в данный момент. Остальные игроки оценивают правильность ответов. | ***Угадай, на чём играю***  ***Игра на развитие тембрового слуха и исполнительских навыков***  ***Цель:***Развивать умение различать тембр звучания различных музыкальных детских инструментов.  *Игровой материал:*Набор музыкальных инструментов по количеству детей, небольшая ширма.  *Ход игры:*Воспитатель показывает детям музыкальные инструменты и предлагает вспомнить их названия. Затем он демонстрирует способы игры на инструментах. Детям предлагается определить на слух, что за инструмент звучит. Воспитатель за ширмой играет на инструменте – дети отгадывают. Для подтверждения правильности ответа воспитатель показывает детям, на чём он играл в данную минуту, и предлагает кому либо из детей поиграть на этом же инструменте самостоятельно. |
| ***Где мои ребятки***  ***Игра на развитие музыкального слуха и звуковысотной чувствительности***  ***Цель:***Упражнять детей в восприятии и различении высоких и низких звуков. Развивать коммуникативные и творческие способности.  *Игровой материал:*Набор игрушек или картинок с изображением животных.  *Ход игры:*  **1 вариант**Воспитатель показывает игрушку или картинку с изображением кошки и  поёт на одном звуке низким голосом:                    Где мои ребятки серые котятки?                    Мяу-мяу-мяу!                    Мяу-мяу-мяу!  Дети должны ответить: Мяу-мяу-мяу! Спеть высоким звуком. Далее игра продолжается с использованием других животных по тому же принципу. | ***Кукла пляшет, кукла спит***  ***Игра на развитие динамического слуха***  ***Цель:***Развивать у детей представление о различном характере музыки (весёлая, жизнерадостная; спокойная, грустная)  *Игровой материал:*куклы по количеству играющих детей.  *Ход игры:***1 вариант**Воспитатель включает весёлую задорную музыку, используя произведения групповой фонотеки. Дети танцуют с куклами. Воспитатель включает музыку спокойного характера, дети укачивают, баюкают кукол.  *Примечание:*Вместо кукол могут быть любые другие, любимые игрушки.  *Рекомендуемый музыкальный материал: (пляска куклы)*П.Чайковский «Детский альбом» «Полька», С. Рахманинов «Полька», Р.н.м. «Барыня», Р.н.м «Ах, ты, берёза» и пр. *(сон куклы)*П.Чайковский «Детский альбом» «Болезнь куклы», «Утреннее размышление», Э.Григ «Утро», К. Сен-Санс «Лебедь» |
| ***Весёлый дождик***  ***Игра на развитие динамического слуха и чувства ритма***  ***Цель:***Развивать исполнительские способности, учить правильно держать молоточек. Развивать представление детей о ритме. Слышать и уметь передавать изменение динамики звучания звука.  *Игровой материал:*Металлофоны, колокольчики, бубенцы, треугольники по количеству играющих детей.  *Ход игры:*Воспитатель рассказывает сказку и показывает, как выполняется задание, дети повторяют за ним. "Однажды Лягушонок пошел гулять. Вдруг на него упала капелька дождя (ударяют по пластине металлофона 1 раз). Тучка закрыла солнышко, стало темно, и на лягушонка капнуло еще несколько капель (ударяют несколько раз). В начале капельки капали редко (редкие удары), а затем дождик разошелся не на шутку и капельки полились одна за другой все чаще и чаще. Дождь усилился (частые удары). Лягушонок прыгнул в озеро и стал ждать, когда кончится дождь. Вскоре дождь кончился, и опять выглянуло солнышко» | ***Кто как ходит***  ***Игра на развитие музыкальных представлений***  ***Цель:***Слышать и определять характер музыки, развивать музыкальное и ассоциативно-образное восприятие и творческие способности детей.  *Игровой материал: Маски, костюмы животных.*  *Ход игры:***Воспитатель:** «Ой, как много разных зверюшек вокруг! И рыбки, и птички, и лошадка, и зайчик! Слушайте музыку внимательно, постарайтесь отгадать, кто же это идёт? Кто свою музыку узнает – тот и выступает!» Воспитатель включает музыку, характеризующую тот или иной игровой образ, дети отгадывают. Под музыку импровизируют движения заданного образа.  *Рекомендуемый музыкальный материал:*К. Сен-Санс «Птичий вольер», «Аквариум», Ф. Шуберт «Музыкальный момент», П. И. Чайковский «Игра в лошадки» |
| ***Солнышко и туча***  ***Игра на развитие музыкальных представлений***  ***Цель:***Развивать ладовое восприятие детей, учить слышать окончание и начало частей музыкального произведения, развивать ассоциативно-образное и музыкальное восприятие детей.  *Игровой материал: Обручи, цветные кольца, плоскостные силуэты цветов.*  *Ход игры:* **Воспитатель:** «Это наша полянка: посмотрите, сколько цветочков! А мы с вами – бабочки. Светит солнышко, нам весело летать по лугу! Когда появится тучка – мы спрячемся в цветах и будем сидеть тихо-тихо! А когда выглянет солнышко – снова будем летать и веселиться. А с окончанием музыки все снова сядут на цветы – день закончился, солнышко закатилось». Звучит музыка, дети выполняют задание педагога.  *Рекомендуемый музыкальный материал:*П. И. Чайковский «Детский альбом» «Вальс» | ***Совушка – сова***  ***Игра на развитие музыкального слуха и образных движений***  ***Цель:***Развивать ассоциативно-образное и музыкальное восприятие детей. Учить двигаться под музыку и прекращать движение с её окончанием.  *Игровой материал:*Маска совы  *Ход игры:*Под музыку дети бегают и танцуют, изображая птиц. Как только музыка прекращает звучать – птицы замирают на месте, на охоту вылетает сова. Она ищет того, кто пошевелился. Игра продолжается по желанию детей.  *Рекомендуемый музыкальный материал:*Музыка соответствующего образу характера: «Птичий вольер» К. Сен-Санс, «Музыкальный момент» Ф. Шуберт, «Шутка» И, Бах и др. |
| ***Петрушка – озорник***  ***Игра на развитие тембрового слуха и внимания***  ***Цель:***Развивать умение различать тембр звучания различных музыкальных детских инструментов. Вырабатывать отношение к звуку, как к значимому сигналу, быстро реагировать на него.  *Игровой материал:*Металлофон, бубен, погремушка, колокольчик, барабан и др. по выбору воспитателя. Петрушка – кукла бибабо. Небольшая ширма.  *Ход игры:*Воспитатель приносит музыкальные инструменты, уточняет с детьми их название и играет на них, уточняя  звучание, настраивая детей. Затем он говорит, что из кукольного театра в гости прибежал Петрушка – озорник. Он хочет поиграть с вами в прятки. Вы, ребятки, отвернитесь, а как только услышите, что Петрушка играет на каком-либо инструменте – повернитесь скорее и назовите инструмент. Если назовёте правильно – на ширме появится петрушка и поклонится вам. Воспитатель за ширмой играет на инструменте, а петрушка вертится на ширме. Как только ребята поворачиваются к нему – он прячется. Дети называют инструмент. Если ответ верный – Петрушка кланяется и хвалит детей. Если нет – кричит из-за ширмы «Не угадали!!!» | ***Шагай – танцуй***  ***Игра на развитие тембрового слуха и внимания***  ***Цель:***Различать звучание различных инструментов  и действовать на каждое по-разному. Под барабан – шагать, под гармонь – танцевать.  *Игровой материал: Гармонь (можно не озвученную), барабан.*  *Ход игры:***1 вариант**Дети стоят, повернувшись лицом к воспитателю. Воспитатель рассказывает, что у него есть два инструмента: гармонь и барабан. Под звуки барабана надо маршировать, а под гармонь – танцевать. Показывает, как это делается. Играет на барабане и одновременно марширует. Затем наигрывает на гармошке (включает музыку в звукозаписи) и приплясывает. Затем дети подражают действиям педагога: шагают под звуки барабана и пляшут под звуки гармони.  **2 вариант**Дети действуют не по подражанию, а самостоятельно. Воспитатель просит внимательно слушать музыку: если он будет играть на барабане – надо маршировать, а если звучит гармонь – надо плясать. С окончанием звучания надо прекращать движение. Перед звучанием каждого инструмента воспитатель делает паузы. |

***Средняя группа***

|  |  |
| --- | --- |
| ***Три цветка***  **Цель:**  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. | ***Зайцы***  **Цель:**определение 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. |
| ***День рождения***  **Цель:**  определение характера музыки.  **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. | ***Солнышко и тучка***  **Цель:** определение  характера 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. |
| ***«Веселая гимнастика»***  **Цель:** развитие чувства ритма.  **Ход игры:**  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, кап! (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***  **Цель:**развитие чувства ритма.  **Ход игры:**  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) |
| ***Большие и маленькие***  **Цель:**развитие чувства ритма.  **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. | ***Определи по ритму***  **Цель:**Развитие чувства ритма.  **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»          «Дождик»  Петушок, петушок,            Е.Тиличеевой                           рус.н.м.  Золотой гребешок!            Мы идем с флажками,          Дождик, дождик!  Что ты рано встаешь,       Красными шарами.                Веселей!  Деткам спать не даешь?                                                  Капай, капай,                                                                                         Не жалей !  В ритмических рисунках короткие столбики обозначают короткие звуки, длинные столбики – длинные звуки.  **Программное содержание:**Прослушивать попевку до конца, не мешать, отвечать другим. |
| ***В лесу***  **Цель:** развитие звуковысотного слуха.  **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. | **Кого встретил колобок?**  **Цель:** развитие звуковысотного слуха (регистры: высокий, средний, низкий).  **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. |
| ***Кто в домике живет?***  **Цель:**развитие звуковысотного слуха.  **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. | ***Найди и покажи***  **Цель:**развитие звуковысотного слуха (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. |
| ***Музыкальные домики***  **Цель:** развитие слухового внимания, умения различать звуки по высоте, расширение музыкально-слухового  багажа, тренировка памяти.  **Ход игры:** дети сидят полукругом перед столом, на котором стоят два домика. Педагог говорит детям, что в домиках кто-то живёт. В домике со скрипичным ключом живёт обитатель с высоким голосом, а в домике с басовым ключом - с низким. Но чтобы узнать, кто в каком домике живёт, необходимо послушать музыкальные произведения и узнать их. Педагог проигрывает музыкальные произведения «Медведь», «Заяц», «Дед Мороз», «Гномик», Петушок», «Цыплята» и т.д., дети узнают музыку,  открывают дверь домика и показывают игрушку. | ***Море***  **Цель:**развитие динамического слуха.  **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, 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***  **Цель:** развитие темпоритма.  **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. | ***Тихо-громко***  **Цель:**развитие динамического слуха.  **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 – бордовый                          розовый – красный  Бледно-желтый – оранжевый – коричневый     желтый – коричневый       Муз.рук.: По-разному музыка может звучать.  Оттенки ее научись различать.  Громко и тихо я буду напевать,  Слушать внимательно, чтоб отгадать. |

***Старшая группа***

|  |  |
| --- | --- |
| **«СТУПЕНЬКИ»**  **Дидактическая задача**: Развитие звуковысотного слуха.  **Игровая задача**: Различать движение мелодии вверх и вниз.  **Игровые правила**: Внимательно слушать и определять движение мелодии.  **Игровой материал**. Лесенка из пяти ступенек, игрушки (матрешка, мишка, зайчик), детские музыкальные инструменты (аккордеон, металлофон, губная гармошка).  **Ход игры**. Ребенок-ведущий исполняет на любом инструменте мелодию, другой ребенок определяет движение мелодии вверх, вниз или на одном звуке и соответственно передвигает игрушку (например, зайчика) по ступенькам лесенки вверх, вниз или постукивает на одной ступеньке. Следующий ребенок действует другой игрушкой.  В игре участвует несколько детей. | **«НАШЕ ПУТЕШЕСТВИЕ»**  **Дидактическая задача**: Развитие ритмического слуха.  **Игровая задача**: Кто интереснее подберет нужные ритмы для разных персонажей.  **Игровые правила**: Придумать небольшой рассказ и изобразить его на инструменте.  **Игровой материал**. Металлофон, бубен, угольник, ложки, музыкальный молоточек, барабан.  **Ход игры.**Воспитатель предлагает детям придумать небольшой рассказ о своем путешествии, которое можно изобразить на каком-либо музыкальном инструменте. «Послушайте, сначала я вам расскажу,— говорит воспитатель.— Оля вышла на улицу, спустилась по лестнице (играет на металлофоне).  Увидела подружку, она очень хорошо прыгала через скакалку. Вот так (ритмично ударяет в барабан). Оле тоже захотелось прыгать, и она побежала домой за скакалками, перепрыгивая через ступеньки (играет на металлофоне).  Мой рассказ вы можете продолжить или придумать, свой рассказ». Игра проводится во второй половине дня. |
| **«ПОВТОРИ ЗВУКИ»**  **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 дo 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). | **«УЧИТЕСЬ ТАНЦЕВАТЬ»**  **Дидактическая задача**: Развитие ритмического слуха.  **Игровая задача**: Уметь повторить заданный ритм.  **Игровые правила:** Стараться, чтобы маленькие матрешки повторяли ритм одновременно.  **Игровой материал**. Большая матрешка и маленькие (по числу играющих).  **Ход игры**. Игра проводится с подгруппой детей. Все сидят вокруг стола. У воспитателя большая матрешка, у детей маленькие. «Большая матрешка учит танцевать маленьких»,— говорит воспитатель и отстукивает своей матрешкой по столу несложный ритмический рисунок. Все дети одновременно повторяют этот ритм своими матрешками.  При повторении игры ведущим может стать ребенок, правильно выполнивший задание. |
| **«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. | **«СЛУШАЕМ ВНИМАТЕЛЬНО»**  **Дидактическая задача**: Учить чувствовать и воспроизводить метрический пульс речи (стихов) и музыки.  **Игровая задача**: Кто больше определит инструментов, на которых исполняется произведение.  **Игровые правила**: Правильно выбрать инструменты, которые исполняют произведение.  **Игровой материал**. Записи инструментальной музыки, знакомой детям; детские музыкальные инструменты  **Ход игры**. Дети сидят полукругом перед столом, на котором находятся детские инструменты. Им предлагают прослушать знакомое музыкальное произведение, определить, какие инструменты исполняют это произведение, и найти их на столе.  Игра проводится на музыкальном занятии с целью закрепления пройденного материала по слушанию музыки, а также в часы досуга. |
| **«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 получиться 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. |
| **«КОЛОБОК»**  **Дидактическая задача**: Развивать способность различать звуки по силе звучания.  **Игровая задача**: Кто точнее различит динамические оттенки: громко, тихо.  **Игровые правила**: Найти колобок, слушая громкость звучания песни.  **Ход игры**. Дети рассматривают фигурки на игровом поле, затем выбирают водящего, он выходит за дверь или отворачивается от остальных играющих. Дети договариваются, за какую фигурку они спрячут колобок, и зовут водящего:  «Укатился колобок, колобок — румяный бок, Как же нам его найти, к деду с бабой принести? Ну-ка, Ира, по дорожке походи, походи, и по песенке веселой колобок отыщи».  Все поют любую знакомую песню. Водящий берет молоточек и водит им по дорожкам от фигурки к фигурке. Если молоточек находится далеко от той фигурки, за которой спрятан колобок, то дети поют тихо, если близко — громко. | **«НАЙДИ ЩЕНКА»**  **Дидактическая задача**: Развивать способность различать звуки по силе звучания. Развивать звуковое внимание  **Игровая задача**: Кто точнее различит динамические оттенки: громко, тихо.  **Игровые правила**: Найти игрушку, слушая громкость звучания песни.  **Игровой материал**. Игровое поле, щенок, 2—3 небольших бочонка, молоточек с матрешкой на конце.  **Ход игры**. Дети договариваются, в какую из бочек они спрячут щенка, и зовут водящего:  «Вот щенок наш убежал, спрятался за бочку, Во дворе их много так, не найти его никак. Ну-ка, Саша, поспеши и щенка' нам отыщи, Мы не будем помогать, будем песню запевать».  Далее игра проводится так же, как и предыдущая. |

***Подготовительная группа***

|  |  |
| --- | --- |
| **«АПЛОДИСМЕНТЫ»**  **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!», «Оле-оле-оле», «Раз, два, три» и т. д. | **«ЗОВ»**  **Дидактическая задача**: Развивать певческий голос, певческие навыки.  **Игровая задача**: Произносить слова громко и весело, нараспев, правильно взяв дыхание.  **Игровые правила**: Делать вдох по сигналу руководителя и голосом нужно посылать слово куда-то вдаль (за крышу, в небо).  **Ход игры**.Дети встают полукругом, повернувшись к окну. Лучше проводить эту игру на улице, на открытом пространстве или в помещении с хорошей акустикой.  По сигналу руководителя дети набирают воздух, делая вдох, и начинают выкрикивать слова «речка», «печка», немного потянув гласный: ре-е-чка-а, пе-е-чка-а. Слова произносятся громко и четко. Это звучит как зов. Голосом нужно посылать слово куда-то вдаль (за крышу, в небо).  Игра продолжается до тех пор, пока все дети не начнут произносить слова громко и весело, нараспев, правильно взяв дыхание. |
| **«АССОЦИАЦИИ»**  **Дидактическая задача**: Развитие творческого воображения.  **Игровая задача**: Кто интереснее передаст мысли и чувства, которые возникают во время прослушивания, ассоциативно.  **Игровые правила**: Рассказать какие мысли и чувства возникли во время прослушивания.  **Ход игры** Воспитатель ставит подобранные мелодии (3—4, не более). Это могут быть  отрывки из классических произведений.  Ребята должны слушать музыку и запоминать мысли и чувства, которые возникают у них во время прослушивания, ассоциативно. В результате должно получиться небольшое сочинение (5—6 строк). Возможно, кто-то придумает стихотворение, нарисует небольшую картинку. Время прослушивания 5—7 минут. Если одного раза недостаточно, ведущий еще раз ставит мелодию. | **«ПАНТОМИМА»**  **Ход игры**. Воспитатель дает прослушать мелодию. Дети внимательно слушают музыку.  Затем ведущий дает время (5—7 минут) каждой команде, чтобы участники обдумали и посоветовались, что они будут изображать. Придуманная пантомима, сценка, в которой действующие лица не говорят, а выражают все с помощью жестов, мимики лица, должна быть понятна другой группе.  После того как дети 5—7 минут поразмышляют над заданием, воспитатель еще раз дает прослушать музыку. В придуманной сценке дети отражают характер музыки. Если музыка грустная, участники должны изобразить это движениями, жестами, мимикой (плачем, тоскливым выражением лица), обыграть это в сюжете.  Когда одна группа показывает, другая внимательно смотрит и пытается понять сценку. Проигрывает та команда, которая не сумела достаточно ясно отразить в своей сценке мелодию, и действия этой группы не были понятны другой команде. |
| **«ЗАЙМИ МЕСТО»**  **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. 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. | **«ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ НОМЕР»**  **Ход игры**. Игра представляет собой конкурс на самый лучший танец.  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. |
| **«ХОДИМ КРУГОМ»**  **Дидактическая задача**: Развитие интеллектуальных музыкальных способностей и музыкальной памяти.  **Игровая задача**: Внимательно следить за водящим и запоминать движения**.**  **Игровые правила**: Повторять точно все движения за водящим.  **Ход игры**. Участники игры, взявшись за руки, образуют круг. Водящий становится внутри него. Медленно двигаясь вправо или влево по кругу, играющие запевают песенку, в которой упоминается имя водящего:  Ходим кругом, друг за другом.  Эй, ребята, не зевать!  Все, что Коля (Саша, Ира или др.) нам покажет,  Будем дружно повторять!  Круг останавливается, и водящий показывает какие-либо движения (прыгает, как лягушка, вращает руками, крутится на месте или принимает какую-либо смешную позу). Все игроки должны в точности повторять его движения. После этого водящий подходит к кому-либо из ребят в круге и низко кланяется. Тот, кому поклонились, становится водящим. | **«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. |
| **«МЫ УЧИМСЯ ЧИТАТЬ И ПЕТЬ»**  **Дидактическая задача**: Развитие интеллектуальных способностей и памяти.  **Игровая задача**: Чья пара быстрее составит слово.  **Игровые правила:** Найти пару к своему слогу и сложить слово. **Ход игры**: Дети идут с песней друг за другом по кругу. Каждый держит перед собой плакатик с изображением какого-либо слога.  Звучит музыка, и ребята начинают петь:  Мы учимся читать и петь!  Мы учимся читать и петь!  Мы учимся читать и петь!  Буква с буквой встали рядом —  Прочитать их вместе надо  И пропеть, пропеть, пропеть!  Как только закончится звучание музыки, ребята должны разбежаться в разные стороны и приступить к поиску пары своему слогу, чтобы получилось слово. Дети, у которых получилось слово, идут парами по кругу и поют песню. А кто не успел найти пару своему слогу, отходит в сторону и хлопает в ладоши, приветствуя победителей. | **«ШЛИ КОНИ»**  **Дидактическая задача**: Воспитывать коммуникативные навыки в игре, развивать быстроту реакции.  **Игровая задача**: Кто быстрее и правильно услышал,когда заканчивается песня.  **Игровые правила**: Вовремя присесть по окончании песни.  **Ход игры**. Все желающие встают в круг. Затем они начинают хором петь следующую песню:  А шли кони по улице,  Чем они попутаны?  Золотым путом  Под копытом.  Зайка идет,  Траву рвет —  Что вырвет,  То в пучок.  Как только игроки заканчивают петь эту песню, они сразу же должны присесть. Кто не успел – тот выходит из игры. |
| **«МУЗЫКАЛЬНЫЕ КОШКИ-МЫШКИ»**  **Дидактическая задача**: Воспитывать коммуникативные навыки в игре, доброжелательные отношения друг к другу  **Игровая задача**: Уметь защитить «мышку» от «кошки»  **Игровые правила**: Защищать «мышку», чтобы «кошка» как можно дольше ее не поймала.  **Ход игры.** Участники этой игры должны образовать круг и взяться за руки. Следует заранее выбрать «кошку» и «мышку». «Мышка» находится внутри круга, а «кошка» – снаружи и пытается поймать ее. Но игроки защищают «мышку». «Кошка» должна постараться разорвать круг игроков или как-то по-другому проникнуть в круг и достать «мышку».  «Мышке» разрешается всячески убегать от «кошки», и когда та проникнет в круг, «мышка» имеет полное право выбежать из него. Игроки, образующие круг и защищающие «мышку», при этом поют:  Уж ты, серенький коток,  Не ходи ты в погребок  По сметану, по творог.  У нас скоро придет зять,  А сметаны негде взять.  Котишко-мурлышко,  Серенький лбишко,  Не лезь в сметану,  Оставь Степану.  Когда «кошка» поймает «мышку», то они встают в круг, а потом все выбирают новых «кошку» и «мышку». | **«СТУЧАЛКИ»**  **Ход игры**. Более сложным примером игры является игра с применением каких-либо музыкальных инструментов. Но не пугайтесь, под инструментами мы подразумеваем все, из чего можно извлечь звук, все, по чему можно стукнуть или чем можно произвести какой-либо шум, звон, дребезжание или даже шорох. Все подойдет: деревянные ложки, палочки, металлические столовые приборы, какие-нибудь трещотки, детские погремушки. Попробуйте использовать разные по тембру материалы – деревянные шкатулочки или коробочки, металлические банки и кастрюли, принесенные с кухни (конечно, с разрешения мамы). Стучать по ним можно металлическими палочками или ложками.  Собственно, эта игра является продолжением первой. Только задача усложняется тем, что теперь мы развиваем и тембровую память. В игре участвуют несколько детей. Один из них, первый, должен придумать и «проиграть», то есть попросту простучать или пробренчать какой-либо ритм. Для начала используйте только два тембра. Например, железными палочками исполнитель должен часть рисунка отстучать по деревянной поверхности, а часть – по металлической.  При повторении следующий участник может исполнить сначала просто ритм без изменения тембра, а потом как можно точнее проиграть с использованием тех же самых предметов и тембров тот же самый ритм с «перебивкой» тембра в тех же местах. |