**МУЗЫКАЛЬНО-ДИДАКТИЧЕСКИЕ**

**ИГРЫ**

**Музыкально-дидактические игры для занятий с дошкольниками.**

**Игры приведены с указанием программного содержания, хода игры, игровых действий, игровых правил и игровой цели.**

(Старший дошкольный возраст)

***Прогулка***

Игра для развития чувства ритма

Игровой материал.

Музыкальные молоточки по числу играющих, фланелеграф и карточки, изображающие короткие и долгие звуки

Ход игры.

Дети рассаживаются полукругом. «Сейчас, дети, пойдём с вами на прогулку, но она необычная, мы будем гулять в группе, а помогать нам будут музыкальные молоточки. Вот мы с вами спускаемся по лестнице», - педагог медленно ударяет молоточком по ладони. Дети повторяют такой же ритмический рисунок. «А теперь мы вышли на улицу,- продолжает воспитатель, - светит солнышко, все обрадовались и побежали. Вот так!» - частыми ударами передаёт бег, Дети повторяют. «Таня взяла мяч и стала медленно ударять им о землю»,- воспитатель вновь медленно ударяет молоточком. Дети повторяют. «Остальные дети стали быстро прыгать». Скок, скок,- быстро ударяет молоточком. Дети повторяют. «Но вдруг на небе появилась туча, закрыла солнышко, и пошёл дождь. Сначала это были маленькие редкие капли, а потом начался сильный ливень», - воспитатель постепенно ускоряет ритм ударов молоточком. Дети повторяют. «Испугались ребята и побежали в детский сад», - быстро и ритмично ударяет молоточком.

Кроме этого, дети должны передать ритмический рисунок – выложить на фланелеграфе карточки. Широкие карточки соответствуют редким ударам, узкие – частым. Например: «Таня взяла мяч, - говорит воспитатель, - и стала медленно ударять им о землю». Ребёнок медленно стучит музыкальным молоточком о ладошку и выкладывает широкие карточки.

«Пошёл частый, сильный дождь», продолжает воспитатель. Ребёнок быстро стучит молоточком и выкладывает узкие карточки.

***Учитесь танцевать***

Игра для развития чувства ритма

Игровой материал.

Большая матрёшка и маленькие (по числу играющих).

Ход игры.

Дети сидят вокруг стола. У воспитателя большая матрёшка, у детей маленькие. «Большая матрёшка учит танцевать маленьких»,- говорит воспитатель и отстукивает своей матрёшкой по столу несложный ритмический рисунок. Все дети одновременно повторяют этот ритм своими матрёшками.

При повторении игры ведущим может стать ребёнок, правильно выполнивший задание.

***Выполни задание***

Игра для развития чувства ритма

Игровой материал.

Фланелеграф, карточки с изображением коротких и длинных звуков, детские музыкальные инструменты (металлофон, арфа, баян, триола).

Ход игры.

Воспитатель-ведущий проигрывает на одном из инструментов ритмический рисунок. Ребёнок должен выложить его карточками на фланелеграфе.

***Музыкальные загадки***

Игра для развития тембрового слуха

Игровой материал.

Металлофон, треугольник, бубенчики, бубен, арфа, цимбалы.

Ход игры.

Дети сидят полукругом перед ширмой, за которой на столе находятся музыкальные инструменты и игрушки. Ребёнок-ведущий проигрывает мелодию или ритмический рисунок на каком-либо инструменте. Дети отгадывают. За правильный ответ ребёнок получает фишку. Выигрывает тот, у кого окажется большее число фишек.

***Музыкальная шкатулка***

Игра для развития детского творчества

Игровой материал. Красочно оформленная шкатулка, карточки с рисунками, иллюстрирующими содержание знакомых песен (на обороте картинки для контроля указывается название песни и композитор)

Ход игры. В шкатулке помещаются 5-6 карточек. Дети по очереди вынимают карточки и передают их ведущему, называя музыкальное произведение и композитора. Песни исполняются без музыкального сопровождения всей группой детей или индивидуально.

В дальнейшем игра проводится как концерт.

***Наши песни***

Игра для развития памяти и слуха

Игровой материал.

Карточки-картинки (по числу играющих), иллюстрирующие содержание знакомых детям песен, металлофон, фишки.

Ход игры.

Детям раздают по 2-3 карточки. Исполняется мелодия песни на металлофоне или в грамзаписи. Дети узнают песню и закрывают фишками нужную карточку. Выигрывает тот, кто правильно закроет все карточки.

***Громко - тихо запоём***

Игра для развития диатонического слуха

Игровой материал. Любая игрушка.

Ход игры.

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

***Найди щенка***

Игра для развития диатонического слуха

Игровой материал.

Игровое поле, щенок, 2-3 небольших бочонка, молоточек.

Ход игры.

Дети рассматривают фигурки на игровом поле, затем выбирают водящего, он выходит за дверь или отворачивается от остальных играющих. 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».

Все поют любую знакомую песню. Водящий берёт молоточек и водит им по дорожкам от бочонка к бочонку, Если молоточек находится далеко от того бочонка, в котором спрятан щенок, то дети поют тихо, если близко – громко

***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.

# *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.

***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.

***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.

***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.

***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.

***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.

***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

***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.

***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 У него соседи- А на ветке птичка,

Зайка прыгает сейчас. Бурые медведи. Птичка – невеличка!

**Программное содержание:** ( Для старшей группы) Развивать ритмическую память учить детей различать короткие и долгие звуки по слуховому восприятию, развивать у детей звуко-высотный слух, учить различать высокие и низкие звуки, развивать тембровое восприятие, расширять представления детей об изобразительных возможностях музыки.

**Игровые правила:** Прослушать музыкальный фрагмент, не мешать отвечать другим и не подсказывать,

**Игровые действия:** Загадывание и отгадывание музыкального фрагмента.

Игровая цель: Угадать первым, чтобы увидеть соответствующую картинку.

***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.

**Программное содержание:** Развивать ритмическую и ассоциативную память. По слуховому восприятию учить детей различать длительность звуков: короткие и долгие, уметь передавать ритмический рисунок с помощью ассоциативных элементов:

квадраты и прямоугольники, соотносить таким образом мелодию с графическим изображением.

**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.

# *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.

***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.

***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.

***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.

***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 – бордовый розовый – красный

Бледно-желтый – оранжевый – коричневый желтый – 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.

***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.

***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.

**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.

***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» «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 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.

**МУЗЫКАЛЬНО-ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И ПОСОБИЯ**

Взаимосвязь методов и приемов музыкального воспитания прослеживается в использовании музыкально-дидактических игр и пособий. Сочетание применяемых в них методов может быть различным: слуховая, зрительная наглядность и слово, слуховая наглядность и практический метод (действия педагога и детей), зрительная, слуховая наглядность, слово и практические действия.

Цель применения музыкально-дидактических игр и пособий — развивать музыкальные способности, углублять представления детей о средствах музыкальной выразительности.

Музыкально-дидактические игры отличаются от пособий тем, что они предполагают наличие определенных правил, игровых действий или сюжета. Дети могут использовать их не только на занятиях, но и в самостоятельной деятельности. Музыкально-дидактические пособия применяются в основном на занятиях, чтобы наглядно проиллюстрировать отношения звуков по высоте и длительности, поупражнять детей в различении динамики, тембра, регистра, темпа и других выразительных средств.

Музыкально-дидактические пособия, как правило, включают зрительную наглядность (карточки, картинки с передвижными деталями и т. д.). Музыкально-дидактические игры могут не использовать ее. Слушая музыкальные произведения, дети должны различать плавное и отрывистое движения мелодии, акценты, регистр, темп, тембр и т. д. и выполнять движения, соответствующие характеру частей, образам персонажей (например, «Птички летают и птички клюют» Т. Ломовой, «Игра с бубном» Л. Шварца и др.).

Различение свойств музыкальных звуков (высота, продолжительность, динамика, тембр) лежит в основе развития музыкально-сенсорных способностей (Н.А. Ветлугина). Некоторые свойства звуков дети различают легко (тембр, динамика), другие—с большим трудом (звуковысотные, ритмические отношения).

Развитие музыкально-сенсорных способностей (элементарных представлений о свойствах музыкальных звуков) является средством активизации слухового внимания детей, накопления первоначальных ориентировок в языке музыки. Как было отмечено, дети с легкостью усваивают представления о тембре и динамике звуков и труднее — о высоте и ритме. Поскольку основные музыкальные способности лежат в основе переживания выразительного содержания именно звуковысотных и ритмических движений, следует использовать в первую очередь музыкально-дидактические игры и пособия, моделирующие звуковысотные и ритмические отношения мелодии.

Применение зрительной наглядности, включающей пространственные представления (выше — ниже, длиннее — короче), помогает сформировать у детей представления о свойствах музыкальных звуков. Зрительная наглядность в образной форме моделирует отношения звуков по высоте и длительности.

Существуют различные классификации игр и пособий. Например, Н. А. Ветлугина разделяет игры для развития музыкально-сенсорных способностей на настольные, подвижные, хороводные1. За основание этой классификации взято различие игровых действий детей.

Э.П. Костиной разработаны настольные музыкально-дидактические игры для развития музыкально-сенсорных способностей.

Иногда игры и пособия подразделяются на основании вида музыкальной деятельности, который осваивается с их помощью. Так, Л.Н. Комиссарова выделяет три группы музыкально-дидактических пособий для развития музыкального восприятия: для различения характера музыки, элементов изобразительности и средств музыкальной выразительности.

Аналогично можно подобрать музыкально-дидактические игры и пособия для овладения детьми различными видами исполнительства (пением, музыкально - ритмическими движениями, игрой на детских музыкальных инструментах).

Поскольку одной из основных задач музыкального воспитания детей является развитие музыкальных способностей, можно классифицировать музыкальные игры и пособия именно по этому основанию—их возможностям в развитии каждой из трех основных музыкальных способностей: ладового чувства, музыкально-слуховых представлений и чувства ритма. При этом развитие музыкально-сенсорных способностей (прежде всего различение звуков по высоте и длительности) играет важную роль. Осознание этих соотношений с помощью моделирования свойств музыкальных звуков помогает воспроизведению их детьми.