

Музыкально-дидактические игры для детей 4-5 лет

«АПЛОДИСМЕНТЫ»

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. Можно использовать какие-нибудь смешные присказки или поговорки, проговаривая их ритмически организованно.

«ЗОВ»

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.

«ГДЕ МОИ ДЕТКИ?»

Потребуется четыре больших карточки и несколько маленьких (по числу играющих). На больших карточках изображены гусь, утка, курица, просто птица; на маленьких – утята, гусята, цыплята, птенчики в гнездышке.

Дети сидят полукругом напротив воспитателя, у каждого по одной маленькой карточке. Воспитатель предлагает поиграть и начинает рассказ: «В одном дворе жили курица с цыплятами, гусыня с гусятами, утка с утятами, а на дереве в гнездышке птица с птенчиками. Однажды подул сильный ветер. Пошел дождь, и все спрятались. Мамы-птицы потеряли своих детей. Первой стала звать своих детей утка (показывает картинку): „Где мои утята, милые ребята? Кря-кря!“ (поет на „ре“ первой октавы – мелодия начинается со звука „ре“, слоги „тя-та“ в слове „утята“ и „бя-та“ в слове „ребята“ поются на „фа“)».

Дети, у которых на карточках изображены утята, поднимают их и отвечают: «Кря-кря, мы здесь» (поют на звуке «ля» первой октавы).

Воспитатель забирает у ребят карточки и продолжает: «Обрадовалась уточка, что нашла своих утят. Вышла мама-курица и тоже стала звать своих детей: „Где мои цыплята, милые ребята? Ко-ко!“ (поет на „ми“ первой октавы – ход мелодии тот же). Ребята, у которых на карточках изображены цыплята, поют на звуке „си“ первой октавы. Гусята „отвечают“ на „фа“ первой октавы (тональность си-мажор); птенчики „отвечают“ на „до“ второй октавы (тональность фа-мажор)».

Затем воспитатель дает возможность детям побыть «мамами-птицами».

«МУЗЫКАЛЬНЫЕ ЛЕСЕНКИ»

Воспитатель раздает детям по две квадратные карточки с изображением лесенки с пятью ступенями. На одной карточке изображена девочка, поднимающаяся вверх по ступенькам; на другой – девочка, спускающаяся по лесенке вниз.

Музыкальный руководитель играет на фортепиано попевку-песенку «Лесенка» Е. Тиличевой и предлагает детям узнать, куда идет девочка (вверх по лесенке или вниз), а затем показать карточку с соответствующим изображением.

Воспитатель говорит: «Давайте поднимемся по лесенке вверх вместе с девочкой». Проигрывает ступенчатое движение мелодии вверх от звука «фа», а дети поют: «Вот иду я вверх». «А теперь спустимся вместе с девочкой», – говорит воспитатель. Дети поют: «Вот иду я вниз». Когда дети «идут вверх», голосом нужно постепенно усиливать звучание, стремиться к верхней, громко звучащей ступени («до» второй октавы). Когда дети «идут вниз», мелодия постепенно ослабевает. Воспитатель следит, чтобы дети точно передавали мелодию голосом.

Можно разделить детей на две группы: одна «идет вверх», другая – «вниз», затем поменяться.

«ЗВУКИ ВОКРУГ НАС»

Дети встают в круг. «Прислушайтесь, дети, сколько вокруг нас различных звуков, – говорит руководитель. – Давайте попробуем их пропеть». Начинает по очереди спрашивать: «Какой звук слышишь ты? Попробуй воспроизвести его голосом». Дети могут называть любые звуки, независимо от того, слышат они их в данный момент или нет.

Например, ребенок говорит, что слышит гул летящего самолета. Руководитель дает тонику (до первой октавы). Ребенок поет на одном звуке: у-у-у-у-у. Воспитатель спрашивает, как можно изобразить приближающийся самолет, и предлагает сделать это хором. Дети поют на одном звуке, постепенно усиливая звучание. «А теперь давайте покажем, что самолет улетел», – говорит руководитель. Дети поют на одном звуке, постепенно ослабляя звучание.

«ЗАРИСОВКИ»

Воспитатель ставит различные отрывки из музыкальных произведений.

Участники игры, прослушав мелодию, пытаются выразить свои мысли художественно, с помощью карандаша, ручки, кисти, мела, угля, изобразить то, что они думают, как воспринимают прослушанную мелодию с помощью «процарапывания» острым предметом на шероховатой или на металлической поверхности. Каждый сам выбирает для себя способ, наиболее полно выражающий то, что участники хотят донести до окружающих. Рисовать можно и во время звучания музыки.

Когда дети закончат рисовать (время, которое отводится на рисование, – 15–20 минут), они обмениваются своими «произведениями искусства» и рассказывают, как они поняли рисунки других.

«ЗАЙМИ МЕСТО»

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

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

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

«ХОДИМ КРУГОМ»

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 повторяется, хоровод движется в другую сторону.

«ПОДРАЖАНИЕ»

Эта игра хорошо развивает способность к перевоплощению. Ребенок должен под музыку изобразить различных животных. Но для этого сначала нужно обучить его различным подражательным движениям.

Образ медведя. Медведь ходит вперевалку, тяжело подтягивая ногу. Колени слегка согнуты, ступни ставит косолапо (носками внутрь). Корпус для сохранения равновесия несколько откинут назад, голова поднята. Передние лапы (руки) согнуты в локтях, слегка разведены в стороны, кисти свисают мягко, пассивно. При ходьбе медведь поворачивает голову, как бы принюхиваясь и прислушиваясь к окружающему.

Образ коня. Движение: галоп вперед или бег и шаг с высоким подниманием ноги и сгибанием колена. При этом движении нога немного выпрямляется в подъеме и ставится на пол с ударом носка. Колено поднимается вверх четким движением, как можно выше.

Образ птички. Полет птиц – легкий бег, руки – «крылья» раскрыты в стороны. Нужно обратить внимание детей на то, что крылья у птичек мягкие. Иначе дети резко выпрямляют локти и напрягают плечи, а это нарушает цельность образа, утяжеляет бег и мешает правильному дыханию.

Подражательные движения рекомендуется выполнять под музыку

– быструю или медленную, громкую или тихую либо под неожиданно сменяющиеся друг друга мелодии, требующие от игроков проявления мгновенной реакции и способности быстро подстраиваться.

«ШЛИ КОНИ»

Все желающие встают в круг. Затем они начинают хором петь следующую песню:

А шли кони по улице,

Чем они попутаны?

Золотым путем

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.

«ДРЕМА»

Ребята образуют круг, в середину которого ставят стул. Выбирается «Дрема», он садится на стул в середине круга. Остальные водят хоровод и поют:

Сиди, Дрема, Сиди, Дрема,

Выбирай-ка, Дрема,

Выбирай-ка, Дрема,

Бери, Дрема,

Бери, Дрема!

«Дрема» встает со скамейки и выбирает кого-нибудь из круга. Этот человек становится «Дремой», а тот, кто им был, встает в круг. Игра продолжается.

«МУЗЫКАЛЬНЫЕ КОШКИ-МЫШКИ»

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 лобишко, Не лезь в сметану,
Оставь Степану.*

Когда «кошка» поймает «мышку», то они встанут в круг, а потом все выбирают новых «кошку» и «мышку».

«БАРАШЕК СЕРЕНЬКИЙ»

Игроки выбирают «барашка», образуют вокруг него круг, ведут хоровод и поют:

*Ты, барашек серенький,
С хвостиком беленьким!
Мы тебя поили,
Мы тебя кормили,
Ты нас не бодай,
Лучше с нами поиграй,
Ну, давай же, догоняй!*

Когда игроки допоют, они разбегаются по игровой площадке. «Барашек» бежит за кем-то и старается поймать. Если ему это удастся, он меняется ролями с пойманным игроком.

«МЫШКИ-НОРУШКИ»

Участникам следуетделиться на две команды. Одна из них образует круг, взявшись за руки. Это – «мышеловка». Оставшиеся игроки выполняют роль «мышей». Они не попадают в круг, а бегают и прыгают вне его.

Затем «мышеловка» начинает работать. Игроки водят хоровод, а «мыши» ходят вокруг круга. «Мышеловка» поет:

*Ох, уж мыши надоели,
Развелось их, аж не счесть.
Все погрызли, все поели,
Норовят везде успеть.*

Как только они пропоют эти слова три раза, тут же должны поднять сцепленные руки вверх. Затем продолжают двигаться в ту сторону, что и раньше (с поднятыми руками), и при этом поют:

*Берегитесь вы, плутовки,
Доберемся мы до вас.
Как поставим мышеловку,
Переловим всех тотчас!*

Игроки должны пропеть это три раза. После этого «мыши» должны вбежать и быстро выбежать из «мышеловки». Как только произносятся последние слова, игроки, образующие

«мышеловку», захлопывают ее, опуская руки вниз и приседая. В результате несколько «мышей» оказываются пойманными, и они должны встать в круг.

Таким образом, «мышеловка» растет, и ее сила увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все «мыши» не будут пойманы. Когда это произойдет, игроки должны поменяться ролями.

Будь внимателен!

Цель игры. Стимулировать внимание, учить быстро и точно реагировать на звуковые сигналы.

Затем на слове «Зайчики», произнесенное ведущим, дети должны начать прыгать, на слово «лошадки» - как бы ударять «копытом» об пол, «раки» - пятиться, «птицы» - бегать, раскинув руки в стороны «аист» - стоять на одной ноге.

Канон для малышей

Цель игры. Развивать волевое внимание.

Играющие стоят по кругу. Дети по очереди делают следующие движения: один приседает и встает, другой хлопает в ладоши, третий приседает и встает и т. д.

Запомни свое место

Цель игры. Развивать моторно-слуховую память.

Дети стоят в кругу или в разных углах зала, каждый должен запомнить свое место. Все разбегаются, а затем возвращаются на свои места.

Запомни свою позу

Цель игры. Развивать моторно-слуховую память.

Дети стоят в кругу или в разных углах зала, каждый ребенок должен встать в какую-нибудь позу и запомнить ее. Когда зазвучит музыка, все дети разбегаются, с ее окончанием они должны вернуться на свои места и встать в ту же позу.

Флажок

Играющие ходят по залу. Когда ведущий поднимет вверх флажок, все дети должны остановиться, хотя музыка продолжает звучать.

Иголка и нитка

Дети становятся друг за другом. Первый - иголка. Он бежит, меняя направление. Остальные бегут за ним, стараясь не отставать.

Сова

Дети выбирают водящего - сову, которая садится в гнездо и спит. В это время дети начинают бегать и прыгать. Затем ведущий говорит: «Ночь!» Сова открывает глаза и

начинает летать. Все играющие сразу должны замереть. Кто пошевелится или засмеется, становится совой. И игра продолжается.

«Веселые матрешки»

Программное содержание: Учить детей различать звуки по высоте.

Игровые пособия: Матрешки трех величин: высокие – в зеленых сарафанах и платочках, средней величины – в синих, низенькие – в красных.

Музыкально-дидактический материал: металлофон.

Ход игры.

Дети сидят за столами, поставленными буквой П. Воспитатель находится перед ними. Исполняет звуки на металлофоне. В руках у детей матрешки: у сидящих слева – высокие, у сидящих справа – низкие, в центре – средней величины.

Воспитатель: «Дети, сейчас ваши матрешки будут плясать. Но для этого нужно внимательно слушать, какой звук звучит. Если низкий – запляшут низкие матрешки, если средней высоты – запляшут матрешки среднего роста. Если высокий – будут плясать только высокие матрешки». Объясняет, что изображать пляску нужно легким покачиванием матрешки в приподнятой руке или постукиванием. Воспитатель исполняет звуки разной высоты, все время изменяя последовательность звучания. По окончании отмечается команда победитель, ей вручают цветы.

«Узнай, какой инструмент звучит»

Программное содержание: Учить детей различать тембр музыкальных инструментов.

Игровые пособия: карточки с изображением треугольника, бубна, металлофона на каждого играющего.

Музыкально-дидактический материал: угольник, бубен, металлофон.

Ход игры.

1 вариант. Дети сидят за столами. Перед каждым лежит набор карточек.

Воспитатель располагается перед детьми. Инструменты загорожены ширмой. Звучит треугольник – нужно поднять карточку с его изображением, бубен – с изображением бубна, металлофон – с изображением металлофона. По желанию детей, ошибающихся меньшее число раз, исполняется произведение для слушания в грамзаписи.

2 вариант. Дети строятся в три колонны. По звучанию треугольника бегают по комнате дети первой колонны. Под звучание бубна – второй, под звучание металлофона – третьей. Исполнение на инструментах педагога варьируется. В конце проводится физкультурное соревнование: кто быстрее построит колонну.

Игра «Колокольчики»

Программное содержание: Учить детей различать силу звучания.

Игровые пособия: Наборы колокольчиков, изготовленные из картона (плоские разной величины), три колокольчика на подставках, значительно большего размера, чем те, что раздаются детям.

Музыкально-дидактический материал: бубен.

Ход игры.

1 вариант. Дети сидят тремя рядами. Первому ряду раздаются маленькие колокольчики, второму – колокольчики средней величины, третьему – большие. На громкое звучание надо поднять вверх большие колокольчики, на умеренно-громкое – средней величины, на тихое – маленькие. Педагог играет, меняя последовательность звучания различной силы. Называется рад- победитель, и по желанию детей этого ряда исполняется их любимая песня.

2 вариант. Дети делятся на три команды. Каждая команда встает в круг около своего атрибута – большого, среднего или маленького колокольчика. Когда звучат громкие звуки, дети, стоящие около большого колокольчика, топающим шагом врассыпную продвигаются по комнате, когда звуки исполняются не очень громко, маршируют дети, стоящие у среднего колокольчика. При исполнении тихих звуков, легко на носках продвигаются дети, стоящие около маленького колокольчика. Педагог исполняет звуки многократно в разной последовательности. По окончании звучания дети должны построиться в три круга около своих атрибутов.

Игра «Три медведя»

Программное содержание: Учить детей различать высоту звуков.

Игровые пособия: Плоскостные изображения медведей: большого, среднего размера и маленького, по три на каждого ребенка, плоскостной дом.

Музыкально-дидактический материал: «Мишка», муз. А Раухвергера

Игру можно проводить под звучание колокольчиков разного размера.

Ход игры.

Дети располагаются за столами. Им раздают изображения медведей. Когда произведение звучит в высоком регистре - выходят гулять медвежата (дети передвигают их перед собой по столу), когда в среднем- медведи побольше, а когда в низком –большие.

Последовательность регистровых звучаний варьируется. В конце игры отмечают дети, более точно выполнявшие задание. Они поощряются.

Игра «Море и ручеек»

Программное содержание: Учить детей различать темп музыки.

Игровые пособия: наборы картинок с изображением волн моря и ручейка.

Музыкально-дидактический материал: «Бег», муз. Тиличеевой, «Французская народная мелодия», фортепиано, грамзапись. Можно провести игру под звучание металлофона.

Ход игры

Дети сидят на стульчиках, расположенных двумя полукругами. В руках детей одного полукруга - картинки с изображением ручейка. Когда прозвучит произведение быстрого темпа, дети должны поднять картинки с изображением ручейка, когда медленного – с изображением моря. Произведения исполняются в разной последовательности несколько раз. В конце игры отмечают и поощряются дети более внимательно вслушивающиеся в музыку.

Игра «Угадай-ка»

Программное содержание: Учить детей различать длительность звуков.

Игровые пособия: Вырезанные из бумаги круги большие и маленькие, белого и черного цветов. Кругов равное количество по числу играющих детей.

Музыкально-дидактический материал: бубен или барабан.

Ход игры:

1 вариант. Две команды детей сидят перед воспитателем. В руках у первой команды-круги белого цвета, у второй - черного. Предлагается при исполнении долгих звуков поднять большие круги белого цвета, при исполнении коротких -маленькие круги черного цвета. Воспитатель многократно без остановок изменяет звучание и следит за правильной реакцией детей. В конце игры отмечает команду – победителя, исполняет желание детей победившей команды.

«Кто больше знает?»

Программное содержание: Расширять и закреплять знания о музыкальных инструментах (внешний вид, звучание, название).

Игровой материал: Карточки с изображением различных музыкальных инструментов, с которыми дети уже знакомы с предыдущих музыкальных занятий.

Методика проведения:

Ведущий (может быть как педагог, так и ребёнок) перемешивает карточки и, показывая играющим по одной, спрашивает: «Что это?». Тот, кто первым правильно назовёт, что на ней изображено, получает карточку себе.

Игра продолжается до тех пор, пока карточки не закончатся. Выигрывает тот, кто соберёт больше карточек.

«Волшебная котомка»

Цель: выявить умение детей сравнивать музыкальные звуки по высоте и тембру звучания и сопоставлять их со звуками окружающей среды.

Оборудование: небольшая цветная сумка, музыкальные инструменты (барабан, бубен, металлофон, колокольчик, погремушка).

Методика проведения:

Музыкальный руководитель из волшебной сумки достает какой-нибудь музыкальный инструмент, играет на нем и спрашивает ребенка: «Что напоминает этот музыкальный звук?»

Например: Барабан - Гром или пение птиц?

Бубен - Шорох листьев или гром?

Металлофон - Дождик или ветер?

«Дятел»

Цель: определить навыки детей различать и воспроизводить ритм музыкальной мелодии.

Методика проведения:

Педагог поет песню «Дятел», дети внимательно слушают. Потом еще раз пропевает, как «стучал» дятел, а дети индивидуально за ним повторяют аплодисментами или постукиванием, передавая ритмичный рисунок мелодии.

Игра «Бегаем - шагаем - прыгаем»

Цель: выявить умение детей двигаться в соответствии с контрастными изменениями в музыкальном сопровождении, ритмично маршировать (спокойно, весело, бодро), бегать (весело, легко, мелко), подпрыгивать (как мячик).

Методика проведения игры. Педагог предлагает детям внимательно слушать музыку и в соответствии с ее характером выполнять движения. Под музыкальный фрагмент марша детям надо энергично шагать в свободном направлении, не толкая друг друга. Под веселую музыку - легко и мелко бегать на носочках, под веселый, игривый музыкальный фрагмент - подпрыгивать как мячик.

«Кто позвал»

Цель: дать детям знания о том, что у каждого человека есть право на имя, которое отличает его от других людей; воспитывать уважительное отношение друг к другу, окружающим людям; развивать тембровый слух, умение «пропеть» имя.

Ход игры.

Выбирается водящий, который садится спиной к детям. Ребёнок, на которого указа педагог, произносит: «Имя ты моё не знаешь, кто позвал – не угадаешь» - и пропевает имя водящего. Последний должен угадать. Кто его позвал. Следующим водящим становится ребёнок, имя которого угадали.

«Кто вышел погулять?»

Задача: учить детей определять по характеру музыки животного, двигаться в соответствии с образом.

Методика проведения: дети распределяются на 4 группы, каждая занимает свой «домик» в одном из 4-х углов зала: медведь, лиса, зайчик, лошадка. Чья музыка начинает звучать, та группа двигается по залу в соответствии с образом (двигательная импровизация)

После того, как все «звери» прогуляются один раз, под весёлую музыку лёгким бегом дети переходят в соседний домик против часовой стрелки. Таким образом, каждый ребёнок побывает в разных образах.