

КАРТОТЕКА

**МУЗЫКАЛЬНО-ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР
ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО
ВОЗРАСТА**

Разработал: учитель музыки Т.В.Гринь

Игра на развитие тембрового слуха «Музыкальный паровоз»

Цель. Развивать умение различать тембр различных музыкальных инструментов.

Игровой материал: Пособие «Паровоз», детские музыкальные инструменты, карточки с изображением музыкальных инструментов.

Методика проведения

НА ПЕРВОМ ЭТАПЕ. Педагог показывает детям пособие, сообщает, что это не обычный, а музыкальный паровоз.

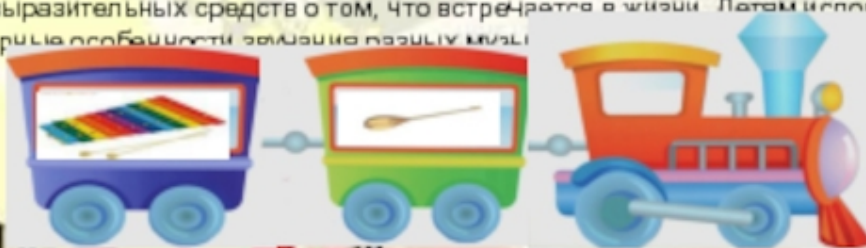
Вот смотрите - паровоз

Он вагончики повез.

Путь у него дальний,

Ведь поезд музыкальный.

Педагог беседует с детьми о музыке, объясняя, что она может не только передавать разные чувства, но и рассказывать с помощью выразительных средств о том, что встречается в жизни. Детям исполняют две пьесы, в которых переданы характерные особенности звуков различных инструментов.



НА ВТОРОМ ЭТАПЕ.

Паровоз гудит, поет. Инструменты к нам везет.

А вот какие он везет, вам надо угадать. И в каждом вагончике свой инструмент. Звучит фонограмма музыкальной пьесы, ребенок называет инструмент, который звучал и подходит к паровозу и открывает окошко первого вагончика. Дети дают оценку выполнению задания, исправляют не точности. Затем детям предлагается послушать следующую пьесу. Задание повторяется.

НА ТРЕТЬЕМ ЭТАПЕ. Детям предлагается послушать знакомые музыкальные произведения, определить, какие инструменты звучат в этом музыкальном произведении. Выбрать музыкальный инструмент, который звучал в данном музыкальном произведении и под музыкальное сопровождение с играть на нем.

Музыкальный репертуар: «Белка» Римского-Корсакова, «Парень играет на гармошке» Г. Свирида



Игра на развитие тембрового и звуковысотного слуха «Музыкальное окошко»

Цель: развитие звуковысотного и тембрового слуха детей.

Игровой материал: домик из настольного театра (картонный или деревянный), установленный на столе.

Фигурки животных.

Ход игры:

Педагог: На окне сидела кошка
И мяукала немножко.
А потом прыг на дорожку,
И не стало в доме кошки.
Ну а кто остался дома
И стучит сейчас в окошко?

Вызванный ребёнок проходит за домик, выбирает одну из лежащих там игрушек и с помощью звукоподражания "озвучивает" своего персонажа. Дети отгадывают, кто это, и в окошке показывается персонаж. Далее окошко закрывается и игра продолжается.

Игру можно варьировать: животные - мама-птичка, птенчик; мама-кошка, котёнок и т.д. В этом случае дети определяют высоту голоса персонажа. Дети также могут озвучить своего персонажа при помощи музыкальных инструментов: мишка - бубен, заяц - металлофон, петушок - дудочка, мышка - колокольчик и т.п.



Игра на развитие чувства ритма «Большие и маленькие»

Программное содержание: Учить детей различать короткие и длинные звуки, уметь прохлопать ритм.

Ход игры: Педагог предлагает детям послушать, кто идет по дорожке и повторить, как звучат шаги своими хлопками. Когда дети научатся различать короткие и длинные 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 длинные звуки, развивая тем самым ритмическую память, умение соотносить свои действия с музыкой – способность прохлопать ритмический рисунок мелодии руками, развивать музыкально – ритмическое восприятие.

Игровые правила: Слушать звуки разной длительности, не мешать другим.

Игровые действия: Отгадывать длительность звуков, прохлопывать их со звуком.

Игровая цель: Угадать первым.

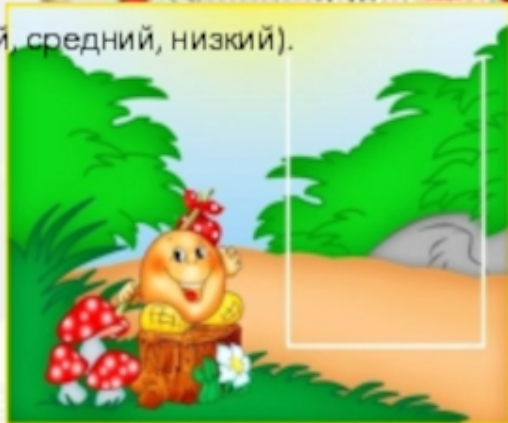
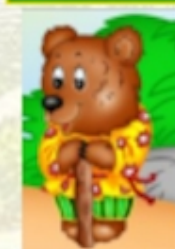
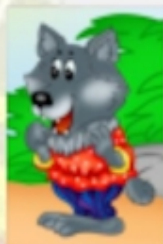


Игра на развитие слухового восприятия «Колобок»

Цель. Развивать у детей представление о регистрах (высокий, средний, низкий).

Игровой материал: Карточка из плотного картона, разделена на две части: слева изображен весёлый колобок; справа вырезано окошко. С обратной стороны – заклеено.

В щель вставляется полоска из картона в виде линейки, разделённой на четыре равные части, на каждой из которой изображён тот или иной персонаж сказки (заяц, лиса, волк, медведь). Линейка должна передвигаться, чтобы каждый раз в окошке появлялся в новом персонаже.



Методика проведения

НА ПЕРВОМ ЭТАПЕ. Дети вспоминают сказку «Колобок», перечисляют всех героев, которые встречаются колобку на пути. Затем педагог исполняет в разной последовательности музыкальные пьесы характеризующие персонажи сказки. Каждая пьеса звучит в определённом регистре: «заяц» - высокий, «лиса» - средний, «волк» - низкий, «медведь» - очень низкий. После прослушивания какой-либо пьесы дети отгадывают, кто изображён в музыке (кого встретил колобок), и пользуясь пособием, устанавливает линейку с картинками в соответствующее положение, так что рядом с колобком оказывается тот персонаж, образ которого передан в музыке.

НА ВТОРОМ ЭТАПЕ. Педагог исполняет все пьесы поочередно (в любой последовательности). Дети по двое выполняют задание: один с помощью пособия выбирает карточку, соответствующую тому персонажу, который изображён в музыке; другой движется под музыку, подражая действиям данного персонажа. Остальные дети оценивают задание.

НА ТРЕТЬЕМ ЭТАПЕ. Четверо детей выходят и по очереди загадывают остальным загадки: «по секрету» сообщают педагогу, кого из персонажей сказки будут изображать, он исполняет соответствующую пьесу, а ребенок импровизирует движения своего персонажа. Остальные дети по желанию отгадывают загадки: берут пособие и находят на линейке изображение персонажа, музыка которого только что прозвучала.

Музыкальный репертуар: «Кого встретил колобок?» Г. Левкодимова.

Игра для развития чувства ритма «Долгие и короткие звуки»

Цель: Развивать у детей представление о долгих и коротких звуках в сочетании с графическим изображением.

Дидактический материал: карточки с различными группировками символов.

Ход игры: Педагог предлагает детям при помощи хлопков, шлепков или притопов «прочитать» поочередно сменяющиеся друг друга ритмические карточки.

Усложнять игру можно, используя соревнования между подгруппами или между мальчиками и девочками.

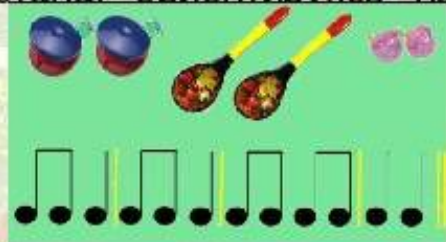
Предложить детям проиграть ритмический рисунок на каком-либо детском музыкальном инструменте.

Игра для развития чувства ритма «Ритмическое лото»

Цель: Закреплять полученные знания детей в процессе развития чувства ритма.

Дидактический материал: Карточки по числу играющих, на каждой нарисованы пять линеечек (нотный стан, кружочки – долгие, короткие звуки, музыкальные инструменты (металлофон, ксилофон) .

Ход игры: Ребенок-ведущий играет на каком-либо инструменте простой ритмический рисунок. Дети должны на карточке выложить данный ритмический рисунок вверху, внизу или по середине нотного стана, ориентируясь на звучание музыкального инструмента.



Игра на определение настроения музыки «Облачки настроения»

Цель. Развитие умения детей определять настроение музыкального произведения, выражать настроение мимикой.

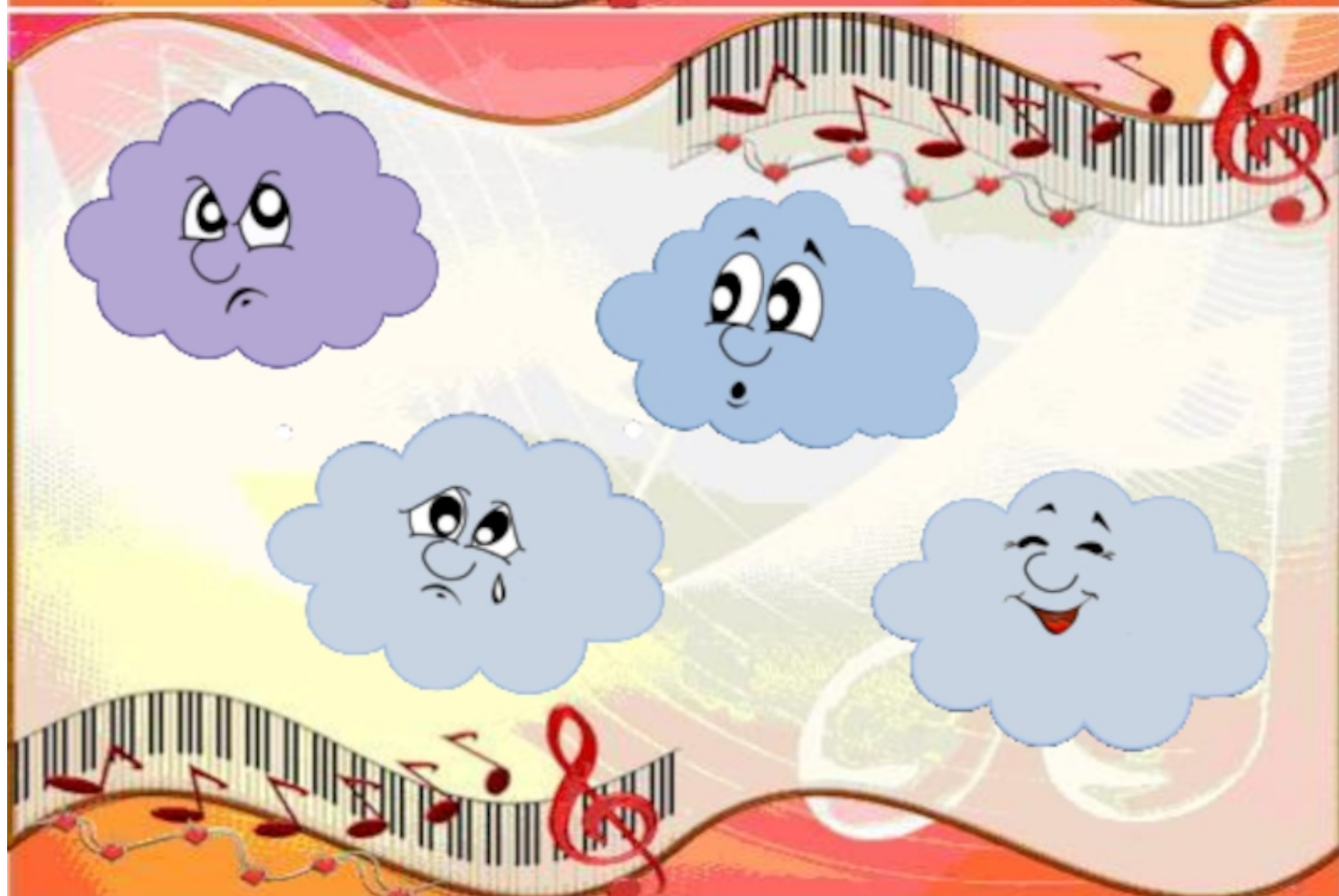
Игровой материал: карточки – облачки с различным выражением оттенков настроения: грусть, злость, веселье, удивление, испуг, горе комплект из карточек-облачков на каждого ребенка, отражающих характер музыки.

Методика проведения

НА ПЕРВОМ ЭТАПЕ. Дети слушают произведения различного характера, беседуют и дают характеристику каждому прослушанному отрывку произведений. Все дети активно участвуют в определении характера музыки. Вызванный ребенок выбирает соответствующую карточку.

НА ВТОРОМ ЭТАПЕ. У каждого ребёнка лежат карточки разных характеров. Педагог исполняет произведения, и дети, чьи карточки соответствуют характеру музыки, поднимают их.

НА ТРЕТЬЕМ ЭТАПЕ. Детям предлагается с помощью мимики и движения выразить настроение прослушанного произведения, проявить свое творчество. Музыкальный репертуар: по выбору музыкального руководителя.



Игра на развитие динамических оттенков «Море»

Цель. Знакомить детей с особенностями классического музыкального произведения.

Учить воспринимать образное содержание музыки. Развивать представление об изобразительных возможностях музыки, ее способности отображать явления окружающей природы.

Игровой материал: три карточки с изображением моря – спокойного, взволнованного, бушующего; грамзапись, наборы картинок с изображением волн моря на каждого ребенка.

Методика проведения НА ПЕРВОМ ЭТАПЕ.

Педагог предлагает послушать детям пьесу Римского-Корсакова «Море» и рассказывает, что композитор нарисовал яркую картину моря, показывая разные его состояния: взволнованное, бушующее и тихое, спокойное.

*Море вздуется бурливо,
Закипит, подымет вой,
Хлынет на берег пустой,*

*Разольется в шумном беге,
И очутятся на бреге,
В чешуе, как жар горя,
Тридцать три богатыря.*

Затем педагог знакомит детей с пособием.

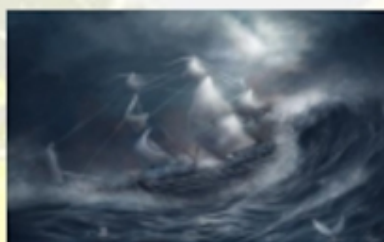
НА ВТОРОМ ЭТАПЕ.

Педагог предлагает проследить, как меняется характер музыки на протяжении звучания всей пьесы.

Один из детей с помощью карточек показывает эти изменения, т.е.

раскладывает карточки в той последовательности, которая соответствует развитию музыкального образа.

НА ТРЕТЬЕМ ЭТАПЕ. Педагог предлагает детям танцевальными движениями под музыку с помощью шарфов, лент, платочков, изобразить состояние моря (взволнованное, бушующее и тихое спокойное). Музыкальный репертуар. «Море» Н.Римского-Корсакова



Игра для развития чувства ритма «Зонтик»

Цель: Закреплять у детей знания о высоте звука и его длительности, расположении нот на нотоносце.

Демонстрационный: фланелеграф с изображением нотного стана. Большие и маленькие кружочки, на одной стороне которых изображены раскрытые зонтики. С обратной стороны каждого большого кружочка нарисована нота какой-либо длительности (целая, половинная, четвертная, восьмая). Маленькие кружочки (для фланелеграфа) соотносятся по размеру с нотным станом.

Раздаточный: металлофон, карточки на каждого ребенка с нотным станом, маленькие зонтики.

Ход игры: Педагог: Нотки бегали, скакали и под вечер все устали.

Посидим и отдохнем и у зонтика споем.

Нотку-зонтик ты возьми, сколько длится – назови.

Дети (поют колыбельную «Зонтик»).

Нотка спряталась у нас, мы найдем ее сейчас.

Быстро зонтик повернем, сколько длится – назовем.

Дети по очереди выходят к столу педагога. Вызванный ребенок берет со стола любой большой зонтик, поворачивает его и называет длительность ноты (целая, половинная, четвертная, восьмая, затем возвращает зонтик на стол.



Игра для развития чувства ритма «Воздушные шары»

Цель: Закреплять знания детей о длительности звуков, уточнить правильное извлечение звука на металлофоне, ксилофоне.

Демонстрационный: игровое панно с изображением мишки, который держит в лапах ниточки к воздушным шарам. Шары двух типов: большие и маленькие.

Раздаточный: карточка и шарики, большие и маленькие, по числу ниточек. Комплект готовится на каждого ребенка. Все на шарики смотрел даже песенку запел.

(поет на слог «ля» колыбельную, хлопая ритм).

Дети повторяют колыбельную, хлопают ритм, определяют количество долгих и коротких звуков и выкладывают шариками ритмический рисунок.

Ход игры: Педагог:

Медвежонку в магазине много шариков купили –

Разноцветных разных ярких, был он очень рад подарку,



Игра на развитие музыкального образа и представления о регистрах «Три медведя»

Цель. Закрепить умение ассоциировать музыкальное произведение с образами животных; развивать представление о регистрах (высокий, средний, низкий).

Игровой материал: демонстрационный: иллюстрации сказки три медведя, на каждого ребёнка комплект из трех карточек: папа-Михайло Иванович, мама-Настасья Петровна и Мишутка.

Методика проведения

НА ПЕРВОМ ЭТАПЕ. Был большим и серьезным медведем папа - Михайло Иванович. Очень любили лесные соседи маму, Настасью Петровну. Ну, а Мишутка придумывал шутки. Песенки и прибаутки. Так они жили и жили. И ни о чем не тужили. Теперь послушайте музыкальную сказку.

Педагог исполняет пьесу И.Арсеева «Три медведя». Дети, прослушав, отгадывают музыкальные загадки. Каждая пьеса звучит в определенном регистре: папа - в низком, мама - в среднем, Мишутка - в высоком.

НА ВТОРОМ ЭТАПЕ. После прослушивания какого-либо отрывка, характеризующего образ, дети отгадывают, кто изображен в музыке, поднимая соответствующую карточку.

НА ТРЕТЬЕМ ЭТАПЕ.

После прослушивания пьесы, дети (трое) импровизируют движения под музыку, пытаясь передать образ большого, тяжелого, неуклюжего Михайло Ивановича, чуть живее, хотя тоже неуклюжую Настасью Петровну и веселого, живого и игрового Мишутку.

Музыкальный репертуар. «Три медведя» И.Арсеева.



Игра на развитие звуковысотного слуха «Узнай бубенчик»

Программное содержание: Упражнять детей в различении трех звуков разной высоты (звуки мажорного трезвучия) до-ля-фа. 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.

Ход игры: После исполнения попевки «Бубенчики» Е.Тиличевой 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

Бубенчики висят,
этот звук – высокий, средний или низкий.
Качаются, звенят.

Повторим мы их

звон:

Динь-динь, дан-дан,
дон-дон.



Игра на развитие чувства ритма «Выложи мелодию»

Программное содержание: Развивать ритмический слух, упражнять детей в определении ритмического рисунка мелодии. Развивать ритмическую и ассоциативную память. По слуховому восприятию учить детей различать длительность звуков: короткие и длинные, уметь передавать ритмический рисунок с помощью ассоциативных элементов: квадраты и прямоугольники, соотносить таким образом мелодию с графическим изображением.

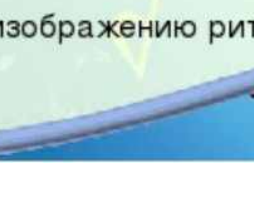
Игровые правила: Слушать знакомые мелодии, не мешать и не подсказывать другим.

Игровые действия: Отгадывать песни, прохлопывать их ритмический рисунок, выкладывать его графическое изображение и наоборот.

Игровая цель: Первым выложить рисунок мелодии.

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 длинные звуки. В ходе игры педагог исполняет знакомые детям песни и предлагает им выложить их ритмический рисунок. И наоборот просит детей вспомнить по предложенному

педагогом условному изображению ритмического рисунка мелодию.



Игра для развития детского творчества «Веселый маятник»

Игровой материал. На планшете изображен маятник, под ним рисунки, соответствующие содержанию какого-либо вида детской исполнительской деятельности: игра на музыкальных инструментах, пение, танец, чтение стихотворения.

Ход игры. Дети рассаживаются полукругом, в центре ведущий, он держит маятник. Ведущий устанавливает стрелку маятника на рисунке, изображающем поющих детей. Все или заранее выбранные дети исполняют знакомую песню без музыкального сопровождения. Ведущий указывает стрелкой и объявляет следующий номер (называет имя ребенка и вид его деятельности). Таким образом организуется концерт детской художественной самодеятельности.

Игра проводится как развлечение.



Игра для развития детского творчества «Музыкальная карусель»

Игровой материал. Карусель — подвижный шестигранник, на каждой стороне которого крепится рисунок, характеризующий один из видов детской деятельности.

Ход игры. Дети садятся по кругу, ведущий в центре за столом, на котором устанавливается карусель. Дети загадывают, кто будет первым играть на металлофоне. Ведущий раскручивает карусель. Когда она останавливается, дети определяют, кто сидит перед картинкой с изображением играющего на металлофоне. Этот ребенок должен исполнить на металлофоне какую-либо мелодию.

Таким образом дети определяют, кто будет петь, танцевать, читать стихи.





Игра для развития памяти и слуха «Музыкальное лото по памяти»

Программное содержание. Закреплять знания о музыкальных инструментах и их принадлежности к тому или иному виду оркестра: народному, симфоническому, духовому, детскому, эстрадному, а также развивать память, выдержку и внимание.

Игровой материал. Карточки с изображением музыкальных инструментов, большие карты с изображением разных видов оркестра. На одну большую карту помещается восемь маленьких карточек.

Ход игры. Педагог раздаёт детям по одной большой карте, а маленькие картинки раскладываются на середине стола рисунком вверх. В течение какого-то промежутка времени дети запоминают их расположение. Затем все картинки переворачиваются. Дети по очереди открывают по одной картинке. Если это их картинка, то забирают её себе, если нет, кладут обратно рисунком вниз. Игрок, первым заполнивший свою большую карту, выигрывает.



Игра для развития памяти и слуха «Какой инструмент лишний?»

Программное содержание. Закреплять знания о музыкальных инструментах и их принадлежности к тому или иному виду оркестра: народному, симфоническому.

Игровой материал. Карточки с изображением различных музыкальных инструментов.

Ход игры. Педагог выкладывает перед ребёнком-игроком несколько карточек 4-5. Например, четыре карточки с изображением народных инструментов, а пятая – с изображением инструмента из детского, духового, симфонического оркестра. Игроку предлагается внимательно посмотреть на карточки и среди них найти «лишнюю», объясняя свои действия.



Игра для развития звукоразличия «Домик-крошечка»

Цель: закрепление знаний детей о постепенном движении мелодии вверх и вниз.

Демонстрационный материал: игровое поле с изображением домика с крыльцом из семи ступенек. Фигурки зверей: заяц, лягушка, лиса, мышка, петушок, кошка, собака, птичка.

Ход игры:

Педагог:

Стоит в поле теремок, теремок.

Как красив он и высок, да высок.

По ступенькам мы идём, все идём.

Свою песенку поём, да поём.

Приходите в теремок, в теремок.

Будем печь большой пирог, да пирог. С помощью считалки выбираются трое детей, каждый берёт себе любую фигурку зверюшки.

Персонаж идёт по ступенькам вверх и поёт первую фразу:

- По ступенькам я иду...

Затем, стоя у входа в домик, поёт вторую фразу:

- В дом чудесный захожу!

Придумывая свой мотив, - и «заходит» в дом. Каждый ребёнок, придумывая мотив второй фразы, не должен повторять чужой мотив.

Когда все персонажи «зайдут» в дом, начинается постепенное движение вниз, в обратном порядке. Персонаж спускается по ступенькам и поёт:

- По ступенькам вниз иду...

Затем, стоя у первой ступеньки, допевает вторую фразу:

- По тропиночке уйду.

Также придумывая свой мотив этой фразы, и уходит.



Игра для развития звукоразличия «Птичий концерт»

Цель: развитие звукоразличия.

Игровой материал: Музыкальный инструмент для подыгрывания (металлофон, фортепиано, флейта).

Ход игры:

Дети учатся воспроизводить разные по высоте звуки: в диапазоне секунды, терции, квинты.

Дети сидят полукругом. Ведущий или воспитатель поет, а дети отвечают.

Ведущий

*На березовой верхушке
Целый день поет кукушка:*

Дети

Ку-ку, ку-ку, ку-ку!

Ведущий

А синица целый день

Поет громко:

Дети

Тень-тень, тень-тень!

Ведущий

Вторит дятел им:

Тук-тук-тук,

Долбя клювом старый сук.

Дети

Тук-тук-тук!

Для создания игрового момента можно использовать шапочки-маски с изображением птиц. Игру можно выполнять по ролям: одни дети имитируют голосом кукушку, другие — синицу, третьи — дятла. Тот, кто лучше выполнил имитацию, исполняет свободную пляску. В игру можно играть индивидуально с каждым ребенком.

