

Картотека музыкально-дидактических игр (старший дошкольный возраст)

«Ассоциации»

На развитие музыкального слуха

Цель: развитие музыкального слуха, воображения

Ход игры:

ставит подобранные мелодии (3-4, не более). Это могут быть отрывки из классических произведений (на выбор: Э. Грин «Утро», П. Чайковский «Буря» ч. 2, А. Вивальди «Осень», Моцарт «Вальс цветов», Бетховен «Лунная соната»).

Дети должны слушать музыку и передать мысли и чувства, которые возникают у них во время прослушивания, ассоциативно. Возможно, кто-то устно расскажет о своих мыслях и чувствах, кто-то придумает стихотворение, нарисует небольшую картинку и т. д. Время прослушивания 5-7 минут. Если одного раза недостаточно, ведущий еще раз ставит мелодию.

«Зарисовки»

На развитие музыкального слуха

Цель: развитие музыкального слуха, воображения

Ход игры:

Воспитатель ставит различные отрывки из музыкальных произведений (на выбор: П. Чайковский «Песня жаворонка», Бетховен «Сурок», Штраус увертюра «Маленькая мышь», Моцарт «Колыбельная»).

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. 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.

«Придумай нотам имена»

Знакомство с нотной грамотой

Цель: знакомство детей с нотами (их названиями)

Ход игры:

В игре принимают участие семь человек. Дети придумывают слова, содержащие сочетания, соответствующие семи нотам. Руководитель заранее распределяет между ребятами ноты – и каждый придумывает себе имя, произнося его вслух. В результате должен получиться ряд слов. Например: дорога – река – мишка – фасоль – соль – лягушка – сито.

«На чем играю»

Знакомство с музыкальными инструментами

Цель: Развитие тембрового слуха.

Игровой материал: Карточки с изображением различных музыкальных инструментов (по 3-4 на ребёнка в отдельном конверте, ширма и детские музыкальные инструменты. Можно предложить звучание музыкальных инструментов в грамзаписи.

Ход игры: Детям раздают по 3-4 карточки в конверте. Педагог проигрывает мелодию или ритмический рисунок на каком-либо инструменте за ширмой. Дети определяют звучание инструмента и поднимают соответствующую карточку.

«Какой инструмент лишний?»

Знакомство с музыкальными инструментами

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

Предварительная работа: Знакомство на музыкальных занятиях с музыкальными инструментами, их звучанием, внешним видом, принадлежностью к разным видам оркестров: духовому, детскому, эстраднему, а также развивать память, выдержку и внимание.

Игровой материал: Карточки с изображением различных музыкальных инструментов.

Ход игры:

Педагог выкладывает перед ребёнком-игроком несколько карточек (4-5): 4 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.

«Корзинка»

На развитие ладового чувства

Цель: развивать умение различать средства музыкальной выразительности.

Оборудование и материалы: корзинки по количеству определений, муляжи, отрывки из музыкальных произведений разного характера.

Ход игры:

Воспитатель включает на стереосистеме или играет на фортепиано отрывки из музыкальных произведений. Дети складывают в корзинки слова-определения (яблоки-медленно, вишни-быстро, грибы-плавно, персики-отрывисто и т. п., которые способствуют музыкальным отрывкам.

«Угадай по описанию»

На развитие ладового чувства

Цель: закрепление знаний о музыкальных инструментах. Развитие активной речи. Пополнение словаря дошкольника.

Игровой материал: Детские музыкальные инструменты, знакомые дошкольникам, карточки с изображением музыкальных инструментов.

Ход игры: За ширмой находятся музыкальные инструменты. Ребенок подходит к ширме, выбирает инструмент, и, не показывая детям, начинает его описывать. Если остальные дети затрудняются, тогда взрослый задает вопросы: «Что умеет делать инструмент?», «Как извлекаются звуки?», «на что похож звук инструмента».

Так же дети могут задавать рассказчику вопросы. Игра повторяется до тех пор, пока дети не устанут, или пока все не побывают в роли рассказчика.

Музыкально- **дидактическая игра помогает разнообразить** и усовершенствовать знания детей о музыкальных инструментах, что в дальнейшем позволяет проводить с ними индивидуальную работу, целью которой является обучение детей игре на простейших детских музыкальных инструментах. Для закрепления материала, дошкольникам раздаются картинки или раскраски с инструментами, которые были за ширмой.

«Угадай-ка»

На развитие ладового чувства

Цель: закреплять умение определять музыкальный лад-мажор или минор.

Оборудование и материалы: двухсторонние картинки-смайлики (весёлый-грустный); несколько небольших разнохарактерных музыкальных произведений.

Ход игры:

Педагог исполняет или включает на стереосистеме музыкальное произведение, дети определяют лад и показывают соответствующий смайлик.

«Принц и принцесса»

На развитие ладового чувства

Цель: совершенствование динамического восприятия и чувства ритма, воображения, творческих способностей.

Ход игры: дети сидят на коврикe лицом в круг, руки прячут за спину. Выбирается принц, который закрывает глаза, и в это время в ладошки одной из девочек кладут красивый бантик или корону. Она - принцесса. Принц должен узнать принцессу по смене динамики музыки. Звучит Любoй вальс или полонез, принц медленно идет под музыку по кругу рядом с детьми педагог регулирует динамику: от тихого звучания до громкого. Тихая - далеко от девочки, а громкая - близко.

Услышав громко звучащую музыку, принц выбирает на принцессу. Девочка раскрывает ладошки, показывает бантик или корону. Если принц угадал. то они вдвоем танцуют в кругу.

Игра проводится несколько раз и «ритмические танцы», придуманные детьми должны быть разнообразны.

«Живая шляпа»

На развитие ладового чувства

Цель: Развитие музыкального слуха, памяти, внимания, воображения.

Ход игры:

Дети стоят в кругу, у ведущего в руках шляпа. Под быструю, веселую музыку дети передают шляпу по кругу. Когда музыка останавливается, ребенок, у которого осталась в руках шляпа должен одеть ее и выйти в круг. Под другую музыку дошкольник показывает танцевальные движения, а остальные за ним повторяют.

«Аплодисменты»

На развитие музыкальной памяти

Цель: развитие чувства ритма и ритмической памяти.

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.

«Угадай мелодию»

На развитие музыкальной памяти

Цель: развитие чувства ритма и ритмической памяти.

Ход игры: Педагог прохлопывает ритмический рисунок фразы из любой знакомой детям песни. Дети повторяют за педагогом данную фразу. После повтора фразы дети должны узнать ее и назвать песню, частью которой она является. Для поддержания интереса к игре можно использовать ударные

инструменты (ложки, бубны, трещетки и т. д., которые предлагаются детям-солистам для исполнения ритмического рисунка той или иной фразы.

«Стучалки»

На развитие музыкальной памяти

Цель: развитие чувства ритма и ритмической памяти.

Более сложным примером игры является игра с применением каких-либо музыкальных инструментов. Эта игра является продолжением первой. Только задача усложняется тем, что теперь мы развиваем и тембровую память.

Все подойдет: деревянные ложки, палочки, металлические столовые приборы, какие-нибудь трещотки, детские погремушки. Попробуйте использовать разные по тембру материалы – деревянные шкатулочки или коробочки и т. д. Стучать по ним можно металлическими палочками или ложками.

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.

«Стучалки»

На развитие музыкального слуха, памяти, воображения

Ход игры:

Дети разделяются на две группы.

Воспитатель играет мелодию или дает ее прослушать. Музыка может быть самой разной: классической, танцевальной, современной эстрадной, из детских песен, сказок, фильмов. 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.

«Зеркало»

На развитие музыкального слуха, памяти, воображения

Ход игры:

Участники игры, взявшись за руки, образуют круг. Водящий становится внутри него. Медленно двигаясь вправо или влево по кругу (хоровод, 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.

«Песенный хоровод»

На развитие музыкального слуха, памяти, воображения

Для детей от 5 лет, так как здесь могут использоваться только детские песни. Число – не менее 4 человек.

Ход игры:

Дети встают в хоровод (в круг, берутся за руки и начинают движение. Ведущий запекает песню, следующую строчку поет стоящий рядом с ведущим (с той стороны, в которую движется хоровод, так продолжается до тех пор, пока песня не закончится. Тот, кто пропел последнюю строчку, запекает новую песню.

Можно петь только припев или куплет, если число игроков ограничено. Так в игре будет задействовано больше песен за более короткий срок. Игра усложняется, если возраст игроков это позволяет. Хоровод можно вести в разные стороны, в зависимости от этого и песня будет исполняться либо правильно, либо с конца к началу. Если хоровод идет по часовой стрелке, то

песня исполняется как положено, если против часовой стрелки – ее исполняют с конца. В этом случае нужно еще и быстро отреагировать и не сбиться со строки. Тот, кто споеет не ту строчку, выбывает из игры.

Двигаясь в обратную сторону, можно петь только ту песню, которую уже исполняли правильно, чтобы участники могли вспомнить ее всю. Выбираются песни, знакомые всем.