

Картотека музыкально-дидактических игр



Составила:

музыкальный руководитель Соловьева Е.А

Младший возраст:

«Колокольчики»

Цель: Упражнять детей в различении громкого и тихого звучания, развитие динамического слуха.

Игровой материал: большой колокольчик, маленький колокольчик и их картинки.

Музыкальный репертуар: звучание колокольчика

Ход игры:

1 вариант: воспитатель показывает большой и маленький колокольчик, если маленький – звучит тихо, если большой звучит громко.

Маленький колокольчик звенит,

Музыка его, тихо звучит.

(Воспитатель включает музыку ТИХО и играет на маленьком колокольчике.)

Если большой колокольчик звенит,

Музыка его, ГРОМКО звучит.

(Воспитатель включает музыку ГРОМКО и играет на большом колокольчике.)

После, даёт детям маленькие колокольчики и большие и просит их поиграть на них тихо, громко. А потом всё под музыку, если музыка звучит громко – большой, тихо – маленький.

2 вариант: для закрепления понятий тихо – громко. Предлагает почитать стихотворение, после чего озвучить это всё колокольчиком (большим, маленьким)

Наша Таня громко плачет:

Уронила в речку мячик. (Громко.)

— Тише, Танечка, не плачь:

То утонет в речке мяч. (Тихо.)

1. Ты звени, звоночек, тише,

Пусть тебя никто не слышит. 2 раза

2. Ты сильнее звени, звонок,

Чтобы каждый слышать мог! 2 раза

На 1-й куплет дети тихо звенят, на 2-й – громко.

После этого задания предлагает, найти, какой колокольчик зазвучал, маленький или большой. Звучание колокольчика тихо – ребёнок показывает на карточку с маленьким колокольчиком, если музыка звучит громко – карточка с большим колокольчиком.



«На чём играю?»

Цель: развитие тембрового слуха.

Игровой материал: дудка и барабан, ширма.

Репертуар: попевки «Дудочка и барабан» сл. Ю. Островского муз. Р. Рустамова

Ход игры: Воспитатель предлагает детям отгадать, на чём будет играть: на дудке или барабане. По звучанию музыкальной игрушки, которую не видно, а только слышно (за ширмой), дети отгадывают. Кто первый отгадал, выходит и становится впереди.

После чего, воспитатель поёт попевку или проговаривает её в ритме, дети имитируют игру на этих инструментах.

1. Заиграла дудка:
«Я плясать пойду,
В пляс за мной, ребята,
Ду-ду-ду!»

2. Барабан грохочет,
Будто сильный гром:
«В лес за мной, ребята,
Бом-бом-бом!»

«Машины картинки»

Цель: развитие тембрового слуха.

Игровой материал: карточки с вырезанными формами детских музыкальных инструментов (бубен, колокольчик, барабан, погремушка), картинки цветные этих форм – музыкальных инструментов. Кукла.

Репертуар: звуки музыкальных инструментов,

Ход игры: к детям приходит кукла Маша, она грустная, потому что, все её картинки музыкальных инструментов пропали, вернее в картинках появились дырки. Просит ребят о помощи, найти эти картинки и закрыть дырки (по форме). Дети слушают, какой инструмент звучит, находят соответствующую картинку инструмента и вставляют её в «картинку – дырку».



«Разные капельки»

Цель: развитие динамического слуха.

Игровой материал: капелька большая (на магните), капелька маленькая.

Репертуар: Е. Железнова «Тихо – громко».

Ход игры:

Раз, два, три, четыре, пять,

Вышли капельки гулять.

Побежали по дорожке,

И попрыгали немножко.

(Музыкальный руководитель вешает на магнитную доску маленькую капельку.)

Маленькая капелька прыгает у нас,

Значит, музыка тихо звучит сейчас.

(Звучит музыка тихо, то дети стучат одним пальчиком по ладошке, после чего вешает большую капельку.)

Если капелька большая прыгать начала,

То музыка, громко, звучит всегда.

(Звучит музыка громко, дети хлопают в ладошки, под музыку.)

«Мишка пляшет-мишка спит»

Цель: развитие динамического слуха, развитие умения чувствовать характер музыки (весёлая, спокойная).

Игровой материал: картинки мишка спит, мишка танцует, солнышко, звёзды с месяцем. Музыкальные инструменты: ложки, свистульки.

Репертуар: день – р.н.п. «Барыня», ночь – «Спи мой мишка» Е.Тиличеева.

Ход игры: дети слушают музыку и определяют, что делает мишка и соединяют картинки: мишка спит – месяц, мишка пляшет – солнце. Затем играют на музыкальных инструментах.



«Кто поёт?»

Цель: развитие звуковысотного слуха (высоко – низко), упражнять детей в восприятии двух звуков (до 1 – до 2).

Игровой материал: животные на магните (мамы и их детёныши: кошка, собачка, птичка), лесенка на магните.

Репертуар: звукоизвлечения животных, р.н.м мелодия, записанная в исполнении в высоком регистре, низком)

Ход игры: детям предлагают послушать и узнать, кто же песенку поёт. Ребёнок слушает, отгадывает и говорит, что за животное или птичка. Затем музыкальный руководитель говорит, что мама поёт низким голосом, и вешает на нижнюю лесенку, а детёныша на верхнюю. На металлофоне музыкальный руководитель играет, и поёт как мама, как детёныш. Может показывать рукой (высоко – низко). Затем предлагает ребёнку петь, как детёныш высоко, мама – низко и наоборот, помогая рукой или металлофоном.

«Ладочки и ножки»

Цель: развивать умение определять низкое звучание, высокое звучание.

Игровой материал: карточки с ладошками, ножками.

Репертуар: «Уляем – пляшем» (пр. «Ладушки» ясли)

Ход игры: детям показывают карточки ладошки, ножки, если музыка будет звучать высоко – хлопают, низко – топают ножки. Сначала используют металлофон, звучит высокий звук, ребёнок находит карточку с ладошками, низкий – карточку с ножками. Потом можно под музыкальное произведение выполнять, высоко – хлопают, низко – топают.

«Матрёшки»

Цель: развивать умение определять низкое звучание, высокое звучание.

Игровой материал: матрёшки, на магнитах и картинки с матрёшками (маленькая и большая, картинки с лесенкой, где матрёшка маленькая на верху, матрёшка большая внизу), металлофон.

Ход игры: в гости пришли матрёшки, большая - низко поёт ля – ля – ля, а маленькая – высоко ля – ля – ля . Дети все пробуют петь высоко, низко. После музыкальный руководитель предлагает ребёнку послушать, как звучит музыка на металлофоне и определить, показав карточку с лесенкой и матрёшкой, соответственно звучанию мелодии на металлофоне.

«Маша и медведь»

Цель: развитие звуковысотного слуха (высоко – низко), упражнять детей в восприятии двух звуков (до 1 – до 2).

Игровой материал: картинки Маша и медведь

Репертуар: музыкальное произведение из подвижной игры «Дети и медведь»

Ход игры: детям предлагается определить, чья музыка, кто танцует Маша или медведь и найти картинку соответственно музыке.

Потом это всё предлагается изобразить через движение, если Маша музыка – выполняют фонарики, если Мишкина музыка – топают ногой.



«Птичка и жук»

Цель: развитие звуковысотного слуха (высоко – низко), упражнять детей в восприятии двух звуков (до 1 – до 2).

Игровой материал: картинка птичка, на веточке, а жук летает внизу. Музыкальные инструменты бубен – жук, птичка – колокольчик, металлофон – воспитатель.

Ход игры: детям показывается картинка, птички и жука. Дети рассказывают, что там нарисовано, а потом воспитатель им предлагает изобразить птичку и жука (птичка высокий голосок – чик - чирик, у жука – низкий голосок, жу – жу – жу), воспитатель играет на металлофоне. Затем дети изображают, играя на музыкальных инструментах (бубен – жук, птичка – колокольчик).

«Большие и маленькие ноги»

Цель: развитие ритмического слуха

Игровой материал: большие следы - медленно, маленькие следы – быстро. Музыкальные инструменты: клавиши (ритмические палочки), кубики – медленно, бубенцы, маракасы, погремушки – быстро.

Репертуар: «Большие и маленькие ноги» А. Агафонникова

Ход игры: детям воспитатель предлагает послушать музыку и определить где идут большие ноги, медленно, а где бегут маленькие ноги – быстро и подобрать соответствующую карточку.

После того, как подобрали карточки, дети иллюстрируют: Маленькие ноги – идут на носочках, большие ноги – на полной стопе, немного вразвалочку.

«Интересный кубик»

Цель: развитие ритмического слуха

Игровой материал: кубик, где картинки животных (мышка – быстро бегают, птичка – быстро летает, лошадка – быстро скачет, медведь медленно идёт, черепаха – медленно ползёт, слон – медленно шагает). Ритмические кубики, бубенцы.

Репертуар: «Мишка» М. Раухвергера, «Воробушки» М. Красева, «Мышки» А. Жилинского, «Черепаха» К. Сен – Санс, «На слонах в Индии» А. Гедике.

Ход игры: воспитатель показывает ребятам кубик.

Кубик всех играть зовёт,
Он нам скажет, кто начнет!

Кидает его ребёнку, он смотрит на картинку и говорит, как животное двигается (медленно, быстро). Потом под музыку играют, если медленно на кубиках, быстро – бубенцы.

«Кораблик»

Цель: развитие звуковысотного слуха.

Игровой материал: картинка большого кораблика и маленького, металлофон или блок флейт.

Ход игры: педагог предлагает поплавать на кораблике и спеть как кораблик. Если плывем на большом - поём низко, если на маленьком – высоко.

Большой кораблик плывёт,
Низким голосом поёт.

У – у – у – у!

(Музыкальный руководитель играет на блок – флейте или металлофоне, и затем пропевают все вместе.)

А если маленький кораблик проплывает,
Он высоким голосом всех созывает.

У – у – у – у!

(Музыкальный руководитель играет на блок – флейте или металлофоне, и затем пропевают все вместе.)



«Кто идёт»

Цель: развитие ритмического слуха, длинный звук – та, короткий звук – ти

Игровой материал: картинки животных (мышка, птичка, лошадка, слон медведь, черепаха), красивое поле тропинки, куда прикрепляются животные,

Репертуар: «Мишка» М. Раухвергера, «Воробушки» М. Красева, «Мышки» А. Жилинского, «Черепаха» К. Сен – Санс, «На слонах в Индии» А. Гедике.

Ход игры: детям предлагают послушать отрывки музыкальных произведений, и определить кто из животных идёт, найти соответствующую картинку и прикрепить её на тропинку.

«Курочка Ряба»

Цель: Познакомить с основными эмоциями и чувствами.

Игровой материал: картинки грусть - бабка и дедка, радость – курочка ряба,

Репертуар: «Грустная песенка» Калинникова (грусть), «Музыкальная табакерка» А. Лядов (радость), «Баба Яга» П.И Чайковский

Ход игры: дети вспоминают сказку, по мнемокартинкам. Курочка Ряба, снесла яичко (радость). Дед и баба – плачут (грусть), когда разбилось яичко, мышка его разбила – (испуг). Воспитатель показывает картинки и рассказывает эпизод из сказки, объясняя эмоции героев. Предлагает детям мимикой и жестами выразить эмоциональное состояние героев, под музыку.



«Киска»

Цель: развивать умение различать средства музыкальной выразительности.

Игровой материал: карточки киска грустная – весёлая, карточки с эмоциями.

Репертуар: А. Арутюнова «Осень», «Весёлые скачки» Б. Можжевелова

Ход игры:

Киска грустная пришла,

Ей не дали молока.

(Звучит грустная музыка, на доску воспитатель вывешивает картинку с грустным котиком.)

Накормили молочком, кисонька поела,

Стало очень сытно ей, она повеселела.

(Звучит весёлая музыка, на доску воспитатель вывешивает картинку с весёлым котиком.)

Потом детям предлагается, если музыка грустная, присаживаются и закрывают руками лицо, а если весёлая – прыгают.



Старший возраст:

«Придумай рассказ»

Цель: Развивать ритмический слух, память, речь, творческие способности.

Игровой материал. Металлофон, бубен, угольник, ложки, музыкальный молоточек, барабан.

Ход игры. Музыкальный руководитель предлагает детям придумать небольшой рассказ о своем путешествии, которое можно изобразить на каком-либо музыкальном инструменте.

«Послушайте, я расскажу вам историю, - говорит музыкальный руководитель. — 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».

«Солнышко и дождик»

Цель: Развивать ритмический слух, память, крупную моторику, творческие способности, услышать и воспроизвести капли дождя и лучи солнца.

- а) в движении,
- б) в игре на музыкальных инструментах.

Ход игры:

1 вариант: Когда звучит музыка, изображающая дождь, дети выполняют «танец ладошек» (шлёпают ладошками одна об одну). На смену музыки выполняют плавные движения, как нежные, тёплые «лучи солнца». Повтор - «танец ладошек».

2 вариант: Импровизированный танец «Капелек и солнечных лучиков» с лентами голубого и оранжевого цвета.



ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ТЕМБРОВОГО СЛУХА

«Угадай и повтори»

Цель: развитие тембрового слуха, музыкальной памяти, внимания.

1 вариант:

Игровой материал. Аккордеон, металлофон, арфа (каждого инструмента по два), 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.

2 вариант:

Игровой материал. Карточки (по числу играющих), на одной половине которых изображение детских музыкальных инструментов, другая половина пустая; фишки и детские музыкальные инструменты

Ход игры. Детям раздают по несколько карточек (3—4). Сначала музыкальный руководитель (в дальнейшем это будет ребёнок) проигрывает мелодию или ритмический рисунок на каком-либо инструменте (перед ведущим небольшая ширма). Дети определяют звучание инструмента и закрывают фишкой вторую половину карточки. Игру можно провести по типу лото. На одной большой карточке, разделенной на 4—6 квадратов, дается изображение различных инструментов (4—6). Маленьких карточек с изображением таких же инструментов должно быть больше и равно количеству больших карт. Каждому ребенку дают по одной большой карте и 4—6 маленьких. Игра проводится так же, но только дети закрывают маленькой карточкой соответствующее изображение на большой.

«Отгадай что звучит?»

Цель: развитие тембрового слуха, музыкальной памяти, внимания.

Игровой материал. Аудиозапись инструментальной музыки, знакомой детям; детские музыкальные инструменты (пианино, аккордеон, скрипка и т.д.).

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»

Цель: развитие тембрового слуха, музыкальной памяти, внимания.

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

Ход игры. Дети сидят полукругом перед ширмой, за которой на столе находятся музыкальные инструменты и игрушки.

Музыкальный руководитель (потом это может быть ребёнок) проигрывает мелодию или ритмический рисунок на каком-либо инструменте. Дети отгадывают. За правильный ответ ребенок получает фишку. Выигрывает тот, у кого окажется большее число фишек.



ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ТЕМБРОВОГО СЛУХА

«Найди игрушку»

Цель: развитие динамического слуха, внимания, певческих навыков.

1 вариант

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.



2 вариант

Игровой материал. Игровое поле, молоточек, колобок и несколько различных небольших предметов, изображающих стог сена, бревно, пенек, муравейник, елку. Все это расставляется на игровом поле в любом- порядке. 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.

3 вариант

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 двор (Саша), поспеши и щенка нам отыщи,

Мы не будем помогать, будем песню запевать.»

Далее игра проводится так же, как и предыдущая.



«Передай мяч»

Цель игры: обучить детей восприятию контрастных динамических оттенков в движении.

Музыкальный материал: «Вальс цветов» из балета П.И. Чайковского «Щелкунчик».

Движения, используемые в игре: плавные движения рук влево и вправо в процессе передачи мяча с соответствующим поворотом корпуса и головы.

Ход игры Дети стоят, образуя круг.

Педагог оговаривает с ними условия игры: под громкое звучание музыки мячик передавать вправо, под тихое - влево.

Игра продолжается столько, сколько она вызывает эмоциональный отклик у детей.

Примечания:

Педагог перед началом игры обязательно должен напомнить детям о динамике звука, т.е. о силе звучания музыки /тихо-громко/.

В процессе игры очень важно, чтобы дети реагировали на смену динамики без суеты и разговоров, внимательно слушали музыку.

Музыкальному руководителю необходимо объяснить детям, что под громкую музыку движения рук могут быть более энергичными и волевыми, а если музыка звучит тихо – более нежными и плавными.



ИГРЫ НА ОПРЕДЕЛЕНИЕ ХАРАКТЕРА МУЗЫКИ

«Подбери музыку»

Цель: Учить детей различать характер музыки (лирический, героический, комический)

Игровой материал: Три карточки, на них изображены шапочка клоуна, корона, будёновка, фишки.

Ход игры: Дети прослушивают музыкальные пьесы: «Кавалерийская», «Вальс», «Клоуны» узнают их, называют. За правильные ответы получают фишки.

«Снежинки и снеговики»

Цель: Развивать умение различать спокойную и бодрую танцевальные мелодии, эмоционально двигаться, соответственно характеру музыки.

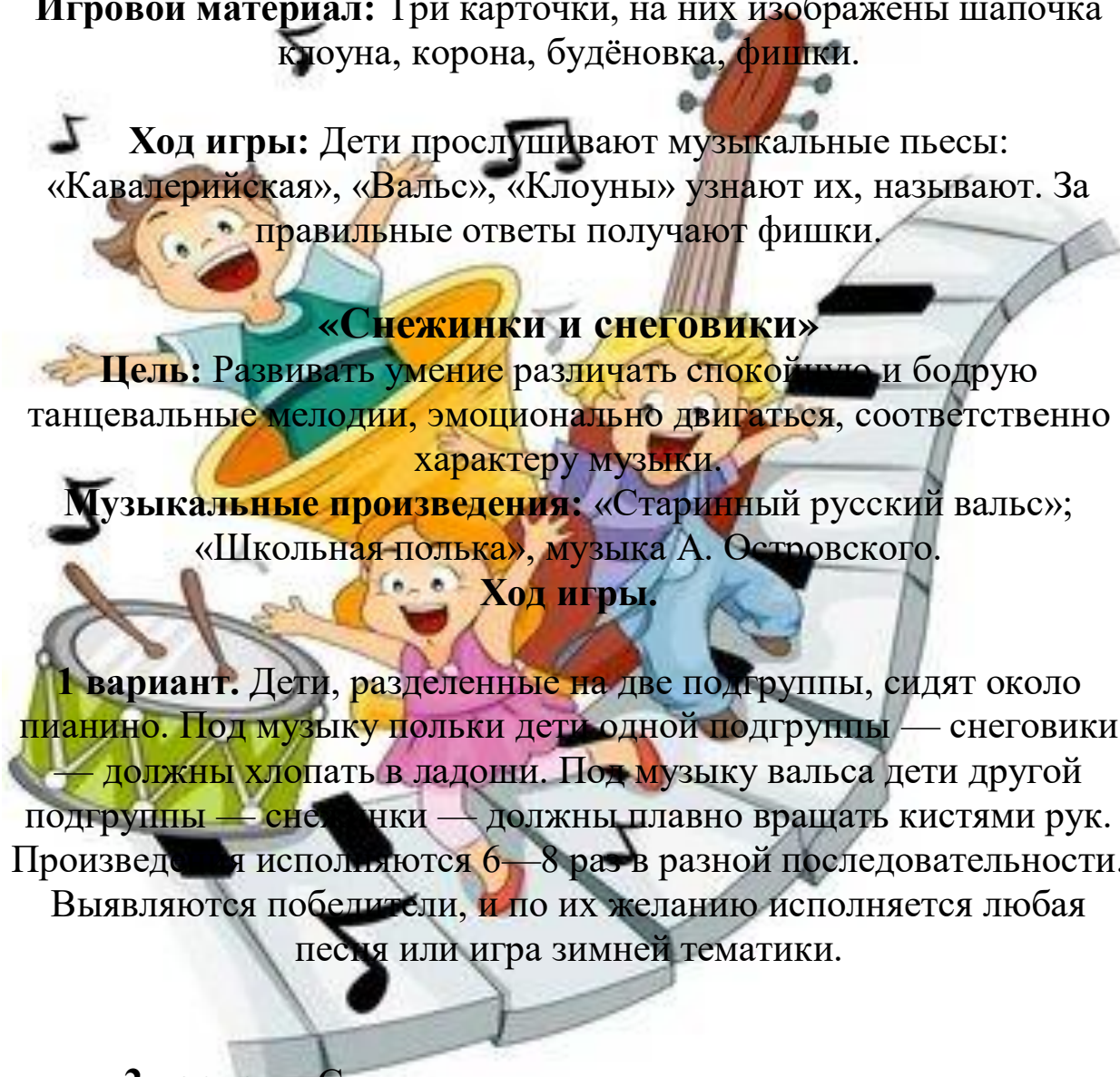
Музыкальные произведения: «Старинный русский вальс»; «Школьная полька», музыка А. Островского.

Ход игры.

1 вариант. Дети, разделенные на две подгруппы, сидят около пианино. Под музыку польки дети одной подгруппы — снеговики — должны хлопать в ладоши. Под музыку вальса дети другой подгруппы — снежинки — должны плавно вращать кистями рук. Произведения исполняются 6—8 раз в разной последовательности. Выявляются победители, и по их желанию исполняется любая песня или игра зимней тематики.

2 вариант. Снеговики и снежинки сидят на стульях у противоположных стен комнаты. При звучании польки по комнате двигаются шагом пол снежинки. Во время звучания вальса бегают и плавно кружатся

Произведения исполняются 6—8 раз в разной последовательности. С окончанием звучания музыки снеговики ловят снежинок.



«Угадай сказку»

Цель: Различать контрастный характер частей в музыке в связи с её содержанием и развитием музыкального образа.

Игровой материал: Две карточки с изображением Красной Шапочки и Волка. По две карточки зелёного и оранжевого цвета.

Ход игры:

1-й вариант. После прослушивания музыкальной пьесы, в которой три части (разнохарактерные), дети выкладывают карточки в той последовательности, в которой прозвучали части музыкальной пьесы.

Музыкальный репертуар: «Красная Шапочка и Серый волк» Г.Левкодимова.

2-й вариант. Дети выполняют почти такое же задание, но характер частей музыки обозначают квадратами разного цвета. Красная Шапочка - оранжевый квадрат, Волк - зелёный квадрат.



ИГРЫ НА ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЖАНРА МУЗЫКИ

«Песня, танец, марш»

Цель. Развивать представление об основных жанрах музыки, способность различать песню, марш, танец.

Игровой материал. Заранее заготовить карточки: девочка поющая, шагающий мальчик, пляшущая девочка.

Ход игры. Дети слушают поочередно музыкальные пьески и после прослушивания поднимают определенную карточку, соответствующую музыкальному жанру, применяя термин (танец, песня и марш).

Музыкальный репертуар:

«Марш» музыка Ломовой, («Марш» музыка Е.Тиличеевой),
«Дружные пары» музыка Штрауса,
«В траве сидел кузнечик», «Антошка» музыка В. Шаинского



ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ МУЗЫКАЛЬНОЙ ПАМЯТИ

«Сколько нас поет?»

Цель: развивать музыкальную память и слух.

Игровой материал. 1) Планшет, три матрешки - картинки большого размера, игровые карточки с тремя прорезями (можно обойтись и без них), три матрешки-картинки (для каждого играющего), музыкальные инструменты. 2) Три карточки с изображением поющих детей (на первой одна девочка, на второй двое детей, на третьей трое.)

Ход игры. Музыкальный руководитель (потом это может быть ребёнок) - ведущий играет на одном из инструментов один, два или три разных звук. Дети определяют количество звуков и вставляют в прорези своих карточек (если они есть) или показывают соответствующее число матрёшек. Вызванный ребенок выкладывает матрешек на планшете. Надо обязательно напомнить детям, что они должны брать столько матрешек, сколько разных звуков услышат. Если дважды звучит один и тот же звук, то поет только одна матрешка. При выполнении игры с другим игровым материалом дети поднимают карточки с изображением одной, двух или трех поющих девочек в соответствии с количеством звуков.



«Послушай и отгадай»

Цель: развивать музыкальную память и слуховое внимание.

Игровой материал. На планшете (экране) располагаются иллюстрации к программным произведениям по слушанию или пению, в центре вращающаяся стрелка.

Ход игры.

Вариант 1. В записи или на фортепиано исполняется знакомое детям произведение. Вызванный ребенок указывает стрелкой на соответствующую иллюстрацию, называет композитора, написавшего музыку.

Вариант 2. Ведущий исполняет на металлофоне мелодию программной песни. Ребенок стрелкой указывает на картинку, которая подходит по содержанию к данной мелодии. **Вариант 3.** Ребенок-ведущий стрелкой указывает на какую-либо картинку, остальные дети поют песню, соответствующую содержанию этой картинки.

Первый и второй варианты игры используются на музыкальных занятиях в разделе слушания и пения. Третий вариант обыгрывается детьми самостоятельно в свободное от занятий время. Игра может быть использована и в группах младшего дошкольного возраста.



ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКИХ НАВЫКОВ

«Веселый оркестр»

Цель: закреплять навыки игры на музыкальных инструментах, развивать творческие способности

Игровой материал. Аудиозапись «Неаполитанской песни» П.И. Чайковского, детские музыкальные инструменты, которые раздаются детям (бубен, барабан, колокольчики, дудочка, треугольник, музыкальный молоточек).

Ход игры: ребенок слушает сначала произведение, определяет его ритм, настроение. Потом, по показу взрослого дети пробуют применять прием оркестровки. Они повторяют ритм песни, как бы подыгрывая на музыкальном инструменте. Потом, в кульминационной части песни, инструменты звучат все одновременно. В качестве творческого задания детям предлагается проявить творчество: украсить звучание.

Например, где-то можно уловить звон колокольчика, удар в барабан или бубен, металлофон. В такой музыкально-дидактической игре дети различают характер музыки, настроение пытаются подстроиться под определенный ритм и уловить малейшие его изменения и проявляют творчество, что играет немаловажную роль в развитии чувства ритма.



«Придумай песенку»

Цель: Развивать песенное творчество детей.

Игровой материал: Карточки с изображением животных, картин природы, каких - либо предметов (например, заяц, белка, цыпленок, машина, пароход, картины природы и т. д.). Картинки-дубликаты, которые находятся у музыкального руководителя (ведущего)

Ход игры. Ребенок, выбравший одну, две карточки должен сочинить по содержанию картинки на карточке песню на заданный текст из одной, двух, трех строчек. Музыкальный руководитель читает текст: Рыжий маленький зверек по деревьям прыг да скок. Ребенок, у которого на карточке оказался рисунок белочки, пробует сочинить попевку, после чего получает от ведущего карточку-дубликат и закрывает на карточке белочку. Затем ведущий читает следующий текст на новой картинке, игра продолжается. Если же у ребёнка не получилось ни мелодии, ни ритма ведущий оставляет картинку-дубликат у себя, а игра продолжается дальше. Дети быстро запоминают тексты и вскоре могут играть в игру самостоятельно, без участия взрослого. Здесь уже можно ввести правила игры: кто первый закроет карточку (не менее двух картинок), тот становится ведущим. Стишки - попевки можно взять из детских песенок, стихов.

