

A decorative border of orange musical notes surrounds the page. The notes are arranged in a rectangular frame, with a slightly larger note at each corner.

Қартотека
музыкально-дидактических игр

(младший и средний дошкольный возраст)

Три цветка

Дидактическая игра на определение характера музыки.

Игровой материал

Демонстрационный : три цветка из картона (в середине цветка нарисовано «лицо»- Спящее, плачущее или весёлое), изображающих три типа характера музыки:

1. Добрая, ласковая, убаюкивающая (колыбельная)
2. Грустная, жалобная.
3. Весёлая, радостная, плясовая, задорная.

Можно изготовить не цветы, а три солнышка, три тучки и т.д.

Раздаточный: у каждого ребёнка- один цветок, отражающий характер музыки.

ХОД ИГРЫ

1 вариант. Музыкальный руководитель исполняет произведение.

Вызванный ребёнок берёт цветок, соответствующий характеру музыки, и показывает его. Все дети активно участвуют в определении характера музыки. Если произведение известно детям, то вызванный ребёнок говорит его название и имя композитора.

2 вариант. Перед каждым ребёнком лежит один из трёх цветков. Музыкальный руководитель исполняет произведение, и дети, чьи цветы соответствуют характеру музыки, поднимают их.

День рождения

Дидактическая игра, на определение характера музыки.

Игровой материал

Демонстрационный материал: мягкие небольшие игрушки (заяц, птичка, собачка, лошадка, кошка, цыплята и др.). Небольшой кукольный столик со стульчиками, чайная посуда, маленькие яркие коробочки- подарки для Зайчика.

ХОД ИГРЫ

Муз. Рук.: Посмотрите, ребята, какой сегодня Зайчик необыкновенный, даже праздничный бантик повязал. (Зайчик хлопчет по хозяйству. Ставя на стол игрушечную посуду. Я догадалась, у Зайчика сегодня день рождения, и он пригласил гостей. Вот уже кто-то идёт! Я вам сыграю музыку, а вы догадайтесь.

Кто же первый идёт?

Муз. Руководитель исполняет произведение, дети высказывают своё мнение о характере музыки, узнают музыкальный образ.

После этого появляется игрушка- «гость» с подарком и дарит его зайчику. Затем игрушку сажают к столу. Таким образом, последовательно исполняются все произведения. В конце игры муз. Руководитель спрашивает детей. Что подарят зайчику дети. Это может быть песенка или танец, знакомые детям.

Весёлая гимнастика

«Дождик: кап!»

Ритмическая речевая игра для
развитие чувства ритма

Дети сидят на стульчиках и чётко произносят текст с ритмичным движением рук и ног.

1. Птица: кар. Кар, кар!

Ветер: хлоп, хлоп, хлоп! (дети ритмично хлопают в ладоши)

Дождик кап, кап. Кап! (хлопают ладонями по коленям)

Ноги шлёп, шлёп, шлёп! (топают попеременно ногами)

2. Дети: ха, ха, ха! (вытягивают руки вперёд, ладонями вверх)

Мама: ах, ах, ах! (качают головой, держась за неё руками)

Дождик кап, кап, кап, (хлопают ладонями по коленям)

Туча: бах. Бах, бах! (топают ногами)

Сороконожка

Дети выстраиваются в колонну. Кладут руки друг другу на плечи, изображая сороконожку.

Учатся чётко проговаривать текст, в ритме стихотворения выполнять движения.

Выполняется без музыки.

1. Шла сороконожка

По сухой дорожке (дети идут ритмичным шагом, слегка пружиня)

2. Вдруг закапал дождик: кап!

-Ой промокнут сорок лап! (Дети останавливаются, слегка приседают)

3. Насморк мне не нужен

Обойду я лужи! (идут высоко поднимая колени, будто шагая через лужи)

4. Грязи в дом не принесу

Каждой лапкой потрясу (останавливаются. Трясут одной ногой)

5. И потопая потом

Ой, какой от лапок гром! (дети топают ногами)

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 соответственно.

Игровая цель: угадать первым.

В ЛЕСУ

Программное содержание: развивать у детей звуко-высотный слух, учить различать высокие, низкие и средние звуки. Развивать чувство ритма, учить различать короткие и длинные 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 заяка. 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 длинные 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.

Программное содержание: (Для средней группы) Развивать ритмическую память, учить детей различать короткие и длинные звуки по слуховому восприятию, развивать у детей звуко-высотный слух, учить различать высокие и низкие звуки, развивать тембровое восприятие.

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.

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.

КОГО ВСТРЕТИЛ КОЛОБОК ?

Программное содержание: развивать у детей представление о регистрах (высоком, среднем, низком).

Ход игры: Педагог предлагает детям вспомнить сказку «Колобок» и ее персонажей (волк, лиса, заяц, медведь), при этом он исполняет соответствующие мелодии, например: «У медведя во бору» в нижнем регистре, «Зайка» в высоком регистре и т.д. Когда дети усвоят звучание какого регистра соответствует художественному образу каждого животного, им предлагается поиграть и определить на слух, какой персонаж изображен в музыке и выбрать соответствующую картинку

Программное содержание: развивать музыкальную память, учить детей узнавать знакомые мелодии изобразительного характера, исполненные в разных регистрах: высоком, низком, среднем, формируя при этом звуковысотное восприятие музыки и умение соотносить музыкальный образ с художественным по слуховому и зрительному восприятию.

Игровые правила: прослушать мелодию до конца, не мешать отвечать другим, выбирать соответствующую карточку.

Игровые действия: Загадывание и отгадывание музыкального фрагмента, выбор соответствующего изображения, можно самостоятельно исполнить мелодию в заданном регистре.

Игровая цель: угадать первым.

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.

Программное содержание: развивать музыкальную память, учить детей узнавать знакомые мелодии изобразительного характера, по слуховому и зрительному восприятию соотносить музыкальный и художественный образы. Развивать звуковысотное восприятие музыки – умение различать высокие и низкие звуки.

Игровые правила: прослушать музыкальный фрагмент, не подсказывать другим.

Игровые действия: отгадывать мелодию, выбирать соответствующее ей изображение.

Игровая цель: угадать первым.

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.

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.

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 т.д.

Программное содержание: через слуховое восприятие развивать звуковысотный слух у детей: умение слушать и различать высокие и низкие звуки. (ре-ля).

Игровые правила: слушать музыкальный вопрос, отвечать на него противоположным по высоте звука напевом.

Игровые действия: отгадывать, кого зовут, пропевать соответствующие звукоподражания.

Игровая цель: помочь птицам найти своих птенчиков.

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.

Программное содержание: через слуховое восприятие развивать звуковысотный слух у детей: умение слушать и различать высокие и низкие звуки. (ре – ля).

Игровые правила: слушать музыкальный вопрос, отвечать на него противоположным по высоте напевом.

Игровые действия: Пропевать звукоподражания за педагогом.

Игровая цель: помочь птицам найти своих птенчиков

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.Тиличевой	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 жалеи!

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.

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.

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:

Голубой – синий - темно-синий

Розовый – красный – бордовый

Бледно-желтый – оранжевый – коричневый

для младших групп:

голубой – синий

розовый – красный

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.

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 Маша 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

Знаем мы, ребята, три.

А какой сейчас сыграет,

Ну-ка быстро говори.

Музыкальных инструментов

Знаем мы, ребята, пять.

А какой сейчас сыграет,

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.