

Картотека музыкальных игр для детей с 4 до 7 лет

1.«Ступеньки»

Цель: Развитие звуковысотного слуха.

Игровая задача: Различать движение мелодии вверх и вниз.

Игровые правила: Внимательно слушать и определять движение мелодии.

Игровой материал. Лесенка из пяти ступенек, игрушки - матрешка, мишка, зайчик, детские музыкальные инструменты - аккордеон, металлофон, губная гармошка.

Ход игры. Ребенок-ведущий исполняет на любом инструменте мелодию, другой участник определяет движение мелодии вверх, вниз или на одном звуке и соответственно передвигает игрушку (например, зайчика) по ступенькам лесенки вверх, вниз или постукивает на одной ступеньке.

Следующий участник действует другой игрушкой.

В игре участвует несколько человек.

2. «Наше путешествие»

Цель: Развитие ритмического слуха.

Игровая задача: Кто интереснее подберет нужные ритмы для разных персонажей.

Игровые правила: Придумать небольшой рассказ и изобразить его на инструменте.

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

Ход игры: Родитель предлагает ребенку придумать небольшой рассказ о своем путешествии, которое можно изобразить на каком-либо музыкальном инструменте. «Послушайте, сначала я вам расскажу,— говорит родитель.— 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». Игра проводится во второй половине дня.

3.«Учитесь танцевать»

Цель: Развитие ритмического слуха.

Игровая задача: Уметь повторить заданный ритм.

Игровые правила: Стараться, чтобы маленькие матрешки повторяли ритм одновременно.

Игровой материал: Большая матрешка и маленькие (по числу играющих).

Ход игры: Игра проводится группой участников. Все сидят вокруг стола. У родителя большая матрешка, у детей маленькие. «Большая матрешка учит танцевать маленьких»,— говорит мама и отстукивает своей матрешкой по

столу несложный ритмический рисунок. Все участники одновременно повторяют этот ритм своими матрешками.

При повторении игры ведущим может стать ребенок.

4.«Определи инструмент»

Цель: Развивать тембровый слух.

Игровая задача: Кто точнее повторит ритм на инструменте.

Игровые правила: Угадать инструмент и правильно повторить ритм.

Игровой материал: Металлофон, колокольчик, четыре деревянные ложки.

Ход игры: Двое участников 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 хлопают. После правильного ответа играющий имеет право загадать следующую загадку. Если ребенок ошибся, то он сам слушает задание. Игра проводится в свободное от занятий время.

5. «Слушаем внимательно»

Цель: Учить чувствовать и воспроизводить метрический пульс речи (стихов) и музыки.

Игровая задача: Кто больше определит инструментов, на которых исполняется произведение.

Игровые правила: Правильно выбрать инструменты, которые исполняют произведение.

Игровой материал: Записи инструментальной музыки, знакомой детям; детские музыкальные инструменты

Ход игры: Играющие 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 в часы досуга.

6. «Музыкальные загадки»

Цель: Развитие тембрового слуха.

Игровая задача: Кто быстрее на слух определит инструмент.

Игровые правила: По слуху ребенок определяет инструмент и выигрывает фишку. Выигрывает тот, у кого окажется большее число фишек.

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

Ход игры: Играющие сидят полукругом перед ширмой, за которой на столе находятся музыкальные инструменты и игрушки. Ребенок-ведущий проигрывает мелодию или ритмический рисунок на каком-либо инструменте. Другие участники игры отгадывают. За правильный ответ участник получает фишку.

Игра проводится в свободное от занятий время.

7. «Аплодисменты»

Цель: Развитие ритмического слуха.

Игровая задача: Кто точнее повторит заданный ритм.

Игровые правила: Повторить точно заданный ритм и придумать новый.

Ход игры: 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.

8. «Стучалки»

Цель: Развивать звуковое внимание, ритмичность, тембровую память.

Игровая задача: Кто интереснее сделает тембровые перебивки.

Игровые правила: Как можно точнее проиграть с использованием тех же самых предметов и тембров тот же самый ритм с «перебивкой» тембра в тех же местах.

Ход игры: Более сложным примером игры является игра с применением каких-либо музыкальных инструментов. Но не пугайтесь, под инструментами мы подразумеваем все, из чего можно извлечь звук, все, по - чему можно стукнуть или чем можно произвести какой-либо шум, звон, дребезжание или даже шорох. Все подойдет: деревянные ложки, палочки, металлические столовые приборы, какие-нибудь трещотки, детские погремушки.

Попробуйте использовать разные по тембру материалы – деревянные шкатулочки или коробочки, металлические банки и кастрюли, принесенные с кухни (конечно, с разрешения мамы). Стучать по ним можно металлическими палочками или ложками.

Собственно, эта игра является продолжением первой. Только задача усложняется тем, что теперь мы развиваем и тембровую память. 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.

Для тех, кто наделен творческой фантазией, можно предложить повторить ритмический рисунок сразу на других инструментах, но полностью точно скопированный. Эта задача не так уж сложна, сложность здесь заключается в том, чтобы сделать тембровые «перебивки» еще более интересными. Как бы перещеголять в этом искусстве самого автора первоначальной композиции.

9. «Зов»

Цель: Развивать певческий голос, певческие навыки.

Игровая задача: Произносить слова громко и весело, нараспев, правильно взяв дыхание.

Игровые правила: Делать вдох по сигналу руководителя и голосом нужно посылать слово куда-то вдаль (за крышу, в небо).

Ход игры: Играющие встают полукругом, повернувшись к окну. Лучше проводить эту игру на улице, на открытом пространстве или в помещении с хорошей акустикой.

По сигналу все участники 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.

10. «Ассоциации»

Цель: Развитие творческого воображения.

Игровая задача: Кто интереснее передаст мысли и чувства, которые возникают во время прослушивания, ассоциативно.

Игровые правила: Рассказать какие мысли и чувства возникли во время прослушивания.

Ход игры: Родитель ставит подобранные мелодии (3—4, не более). Это могут быть отрывки из классических произведений.

Ребенок должен слушать музыку и запоминать мысли и чувства, которые возникают у него во время прослушивания, ассоциативно. В результате должно получиться небольшое сочинение (5—6 строк). Возможно, кто-то придумает стихотворение, нарисует небольшую картинку. Время прослушивания 5-7 минут. Если одного раза недостаточно, ведущий еще раз ставит мелодию.

11. «Пантомима»

Цель: Развитие творческой фантазии, эмоциональности, воображения.

Игровая задача: Кто лучше выразит образ с помощью жестов, мимики лица.

Игровые правила: Передавать образы так, чтобы было понятно другому играющему.

Ход игры: Родитель дает прослушать мелодию. Музыка может быть самой разной: классической, танцевальной, современной эстрадной, из детских песен, сказок, фильмов. Ребенок внимательно слушает музыку.

Затем дается время (5-7 минут), 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.

После того как участники 5-7 минут поразмышляют над заданием, родитель еще раз дает прослушать музыку. В придуманной сценке ребенок отражает характер музыки. Если музыка грустная, участники должны изобразить это движениями, жестами, мимикой (плачем, тоскливым выражением лица), обыграть это в сюжете.

Когда один участник показывает, другой внимательно смотрит и пытается понять сценку. Проигрывает тот, кто не сумел достаточно ясно отразить в своей сценке мелодию, и действия этого участника не были понятны другим.

12. «Займи место»

Цель: Воспитывать коммуникативные навыки в игре, доброжелательные отношения друг к другу.

Игровая задача: Кто внимательнее и быстрее услышит начало и когда мелодия остановиться.

Игровые правила: Успеть занять стул. Когда мелодия останавливается.

Ход игры: 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.

Игру можно несколько разнообразить, если установить новые правила. Так, игроки, ходящие под музыку вокруг стульев, могут исполнять какие-нибудь

танцевальные движения: например, поворачиваться вокруг своей оси или совершать плавные движения руками, подобно восточным танцовщицам. Можно просто прыгать, подобно зайцам, или же водить хоровод, взявшись за руки. В общем, любые телодвижения обязательно сделают игру более интересной и развлекательной, а заодно дадут игрокам повод лишний раз подвигаться.

13. «Игра - загадка»

Цель: Развития тембрового и динамического слуха.

Игровая задача: Кто больше и правильно отгадает поющих игроков.

Игровые правила: Слушать и отгадать поющего по тембру и охарактеризовать отличительные свойства его голоса.

Ход игры: Число участников неограниченное. Это могут быть и бабушка, и дедушка, и папа с мамой, и братья, и сестры, и друзья. Все они удобно устраиваются на стульях. Один из играющих встает спиной к сидящим, закрывает глаза, а ребенок который одновременно выполняет функции ведущего поворачивается к игрокам лицом. Он и будет дирижером, который должен показывать рукой, сидящим на стульях, кому и как исполнить звук «а». Кому-то надо пропеть этот звук громко, а кому-то – тихо, кому-то – низко или высоко.

Тот игрок, который стоит спиной к сидящим, должен отгадать поющего по тембру и охарактеризовать отличительные свойства его голоса. Когда все будет отгадано, можно всем пропеть звук «а» с различными музыкальными оттенками.

14. «Мы учимся читать и петь»

Цель: Развитие интеллектуальных способностей и памяти.

Игровая задача: Чья пара быстрее составит слово.

Игровые правила: Найти пару к своему слогу и сложить слово.

Ход игры: Играющие идут с песней друг за другом по кругу. Каждый держит перед собой плакат с изображением какого-либо слога.

Звучит музыка, и играющие начинают петь:

Мы учимся читать и петь!

Мы учимся читать и петь!

Мы учимся читать и петь!

Буква с буквой встали рядом —

Прочитать их вместе надо

И пропеть, пропеть, пропеть!

Как только закончится звучание музыки, участники должны разбежаться в разные стороны и приступить к поиску пары своему слогу, чтобы получилось слово. Играющие, у которых получилось слово, идут парами по кругу и поют песню. А кто не успел найти пару своему слогу, отходит в сторону и хлопает в ладоши, приветствуя победителей.

15. «Шли кони»

Цель: Воспитывать коммуникативные навыки в игре, развивать быстроту реакции.

Игровая задача: Кто быстрее и правильно услышал, когда заканчивается песня.

Игровые правила: Вовремя присесть по окончании песни.

Ход игры: 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.