

1. ЛЕСЕНКА

Программное содержание:1. Различать постепенное движение мелодии вверх и вниз, отмечая его положением руки.

2. Развивать музыкальную память и музыкально-аналитическое мышление – умение различать поступенное движение мелодии вверх и вниз. Учить детей соотносить свои действия с музыкой (движения руки) по слуховому восприятию.

Развивать музыкальный слух – умение отличать напевное звучание мелодии от отрывистого. Развивать представление об изобразительных возможностях музыки.

Материал: лесенка девочка мишка зайка бабушка.

Ход игры: Педагог предлагает детям послушать как по музыкальной лесенке поднимается маленькая девочка и старая бабушка, или большой медведь и маленький зайка и сравнить музыкальные фрагменты.

Игровые правила: Внимательно слушать, не мешать другим.

Игровые действия: Показ рукой.

Игровая цель: Самостоятельно закончить музыкальную фразу.

Ход игры: Педагог исполняет попевку «Лесенка» Е.Тиличевой. При повторном исполнении предлагает детям поиграть: показать рукой, куда движется девочка (кукла и т.д.) – вверх по лесенке или вниз. Затем педагог исполняет попевку, при этом он не допевает последнее слово сначала в первой, а потом во второй части попевки, и предлагает детям самим закончить ее.

Для средних, старших и подготовительных групп используется лесенка из 5 ступенек, для последних возможно из 7. Для младших – из 3.

Для 7 ступенек:

Для 5 ступенек:

Для 3 ступенек:

-До, ре, ми, фа,
соль, ля, си.

Вот иду я вверх,
И спускаюсь вниз.

Вверх иду,
Вниз иду.

2. МОРЕ

Программное содержание: (средний возраст) Развивать у детей представление об изобразительных возможностях музыки, ее способности отражать явления окружающей природы.

(старший возраст) Закреплять умение различать динамические оттенки в музыке: тихо(р), громко (f), не слишком громко (mf), очень громко (ff) и т.д. Через умение соотносить музыкальный и художественный

образы, развивать воображение, умение представить картины реальной действительности, переданные с помощью средств музыкальной выразительности.

Материал: 3 карточки:1 спокойное море, слегка взволнованное, 3 бурное.

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.*

Игровые правила: Прослушать музыкальный фрагмент, не подсказывать другим.

Игровые действия: Отгадывать мелодию, выбирать соответствующее ей изображение.

Игровая цель: Угадать первым.

(на трезвучии).

3. КОГО ВСТРЕТИЛ КОЛОБОК?

Программное содержание: (СРЕДНИЙ ВОЗРАСТ) Развивать у детей представление о регистрах (высоком, среднем, низком).

Материал: карточки: колобок на пеньке, лиса, заяц, мишка.

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: (СТАРШИЙ ВОЗРАСТ) 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, выбрать соответствующую карточку.

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

Игровая цель: Угадать первым.

4. МУЗЫКАЛЬНОЕ ЛОТО

Программное содержание: Учить детей различать форму музыкального произведения (запев и припев в песне), передавать структуру песни, состоящую из повторяющихся элементов в виде условного изображения.

Материал: карточки: разноцветные круги, однотонные квадраты по 3 штуки каждой.

Ход игры: Педагог исполняет песню и предлагает одному ребенку выложить ее условное изображение из разноцветных кругов (запев песни) и однотонных квадратов (припев). Остальные дети проверяют, правильно ли выполнено задание. В другой раз педагог сам выкладывает условное изображение песни из кругов и квадратов и просит детей исполнить песни, соответствующие изображению.

5. СОЛНЫШКО И ТУЧКА

Программное содержание: (младший возраст) 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 выбрать карточку соответствующую по настроению характеру музыки. В младшей группе предлагаются только контрастные по звучанию веселые и грустные мелодии.

Материал: карточки: солнышко, тучка, солнышко за тучкой.

Программное содержание: (старший возраст) 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.

6. ТИХО – ГРОМКО

Программное содержание: Закреплять умение детей в различении динамических оттенков музыки: тихо (р), громко (), не слишком громко: Развивать музыкальную память по динамическому восприятию музыки, закреплять умение детей в различении оттенков музыки : тихо (р), громко (), не слишком громко ().

Материал: Карточки - старший возраст: голубой – синий – темно - синий, розовый – красный – бордовый, бледно – желтый – оранжевый – коричневый; средний возраст: голубой – синий, розовый – красный, желтый – коричневый.

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 чередование 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.

Игровые действия: Отгадать силу звучания музыки, выбрать соответствующий цветовой тон.

Игровая цель: Угадать первым.

7.УЗНАЙ, КАКОЙ ИНСТРУМЕНТ ЗВУЧИТ

Программное содержание: Развивать у детей умение различать тембр звучания различных детских музыкальных инструментов Развивать музыкальную память через тембровый слух – учить детей различать по слуховому восприятию тембр звучания различных детских музыкальных инструментов: развивать музыкальную память и звуковысотный слух, умение по слуховому восприятию различать высокие, низкие и средние звуки в пределах мажорного трезвучия: до-ля-фа.

Материал: музыкальные инструменты.

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:

средний возраст:

-Музыкальных инструментов
Знаем мы, ребята, три.
А какой сейчас сыграет,
Ну-ка быстро говори.
Музыкальных инструментов
А какой сейчас сыграет

старший возраст:

Музыкальных инструментов
Знаем мы, ребята, пять.
А какой сейчас сыграет,
Ты попробуй отгадай.
Знаем мы, ребята, семь.
Отгадаем дружно все

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. Первым собрать всех музыкантов. Слушать внимательно звучание инструментов, не мешать отвечать друг другу.

Игровые действия: Выбрать картинки с соответствующими инструментами.

8.ВЫЛОЖИ МЕЛОДИЮ

Программное содержание: средний возраст: развивать ритмический слух, упражнять детей в определении ритмического рисунка мелодии.

Материал: цветочки разного размера и цвета.

Геометрические фигуры (напр. квадраты и овалы)

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 долгие звуки. В ходе игры педагог исполняет знакомые детям песни и предлагает им выложить их ритмический рисунок. И наоборот просит детей вспомнить песню по предложенному педагогом условному изображению ритмического рисунка мелодии.

9.Какая посуда убежала от Федоры

Цель: формировать обобщающее понятие «посуда» знания о предметах посуды..

Ход игры: Педагог читает стихотворение один реб. выкладывает на фл – фе, другие поднимают соответствующие тексту карточки. «Вот и чайник за кофейником бежит, тараторит, тараторит, дребезжит.

И помчались по улице ножи.

Эй, держи – 3р.

А за ними блюдца, прыгают, несутся.

И бренчит сковорода

Вы куда – 3 р.

А за нею вилки, чашки да ложки скачут по дорожке!

Музыкально- дидактические ИГРЫ

