

Сладкий колпачок

Цель: закрепление пройденного музыкального материала.

Игровой материал.

Демонстрационный: колпачки разных цветов по количеству музыкальных номеров и ещё один – для конфет, карточки с заданием (спеть знакомую песню, исполнить танец, хоровод, прочитать стихи). На карточках – рисунки по сюжету произведения или текст, который читает взрослый. Конфеты на каждого ребёнка.

Ход игры.

Дети сидят полукругом. По всему залу расставлены колпачки. Приходит грустный Петрушка (взрослый или кукла би-ба-бо). Он приготовил детям сладкое угощение, положил под колпачок, а под какой - забыл. Надо колпачок обязательно найти! Музыкальный руководитель предлагает Петрушке подойти к любому колпачку (кроме того, где лежит сюрприз), и дети выполняют задание. Найденное под ним. Под последним колпачком – угощение. Колпачок с угощением может находиться не только в поле зрения детей. Но и быть где-то спрятан. Эту игру можно проводить в дни после праздничных утренников, используя музыкальные номера этих утренников.

Музыкальный секрет

Цель: закрепление пройденного материала по пению, слушанию музыки и определение жанров (танец, марш, песня) и характера музыкальных произведений.

Игровой материал.

Демонстрационный: игровое панно, изображающее карту местности «камни», прикрепленные на липучке, с обратной стороны которых написано задание; колокольчик.

Ход игры.

Музыкальный руководитель рассказывает детям об интересном путешествии, которое сегодня им предстоит совершить. Только нужно взять с собой волшебный колокольчик. Он будет указывать путь. Музыкальный руководитель переносит колокольчик вдоль по тропинке на игровом поле, над определенным «камнем» он звенит. Сняв и перевернув «камень», музыкальный руководитель читает задание и исполняет его. Дети определяют жанр, характер, называют произведение и имя композитора. Затем в конце пути колокольчик находит корзинку с угощением, открыточками или небольшими сувенирами, спрятанную в помещении группы.

Эту игру предлагается проводить в свободное от занятий время.

Поможем Дюймовочке

Игровой материал.

Демонстрационный: цветок — тюльпан оригами или бумажный объемный цветок, лепестки которого разрезаны и соединены наверху. Внутри него находится маленькая

куколка. Это — Дюймовочка. Плоские небольшие бумажные цветочки, на обратной стороне каждого — музыкальное задание и нарисованная куколка — эльф с крылышками). Эльф прикрепляется так, что, когда цветок переворачивается, фигурка эльфа приподнимается перпендикулярно цветку.

Ход игры.

Тихо звучит музыка Э. Грига «Утро».

Музыкальный руководитель.

Вы помните, ребята, чудесную сказку про Дюймовочку? (Дети отвечают.) Посмотрите, какой перед вами красивый цветок! Может быть, мы найдем ее там, внутри? (Раскрывает лепестки и вынимает куколку.) Вот и она! (Сажает ее между цветами, которые лежат рассыпанную на столе.) Помните, в сказке Дюймовочка мечтала о стране эльфов? Мы поможем ей попасть туда, если выполним все музыкальные задания, которые находятся под этими цветами.

Переворачивая каждый цветок, детям предлагают исполнить знакомый танец, песню или оркестровое произведение, стихи. В конце игры Дюймовочка оказывается среди эльфов и выбирает себе из них принца.

Эту игру хорошо проводить после утренника, в свободное вечернее время. В задания включаются произведения прошедшего утренника.

Можно включить в задание определение характера музыки незнакомых произведений. Дети могут рассказать о своих чувствах и фантазиях, возникающих при прослушивании произведения.

Музыкальное лото

Игровой материал: карточки по числу играющих, на каждой нарисованы пять линейек (нотный стан), кружочки – ноты, детские музыкальные инструменты (балалайка, металлофон, триола).

Ход игры.

Ребёнок-ведущий играет мелодию на одном из инструментов вверх, вниз или на одном звуке. Дети должны на карточке выложить ноты-кружочки от первой линейки до пятой или от пятой до первой, или на одной линейке.

Игра проводится в свободное от занятий время.

Ступеньки

Игровой материал: лесенка из пяти ступенек, игрушки (матрёшка, мишка, зайчик), детские музыкальные инструменты (аккордеон, металлофон, губная гармошка).

Ход игры.

Ребёнок-ведущий исполняет на любом инструменте мелодию, другой ребёнок определяет движение мелодии вверх, вниз, или на одном звуке и соответственно передвигает игрушку (например, зайчика) по ступенькам лесенки вверх, вниз или постукивает по одной ступеньке. Следующий ребёнок действует другой игрушкой.

В игре участвует несколько детей.

Повтори звук

Игровой материал: карточки (по числу играющих) с изображением трёх бубенчиков: красный – «дан», зелёный – «дон», жёлтый – «динь»; маленькие карточки с изображением таких же бубенчиков (на каждый по одному); металлофон.

Ход игры.

Музыкальный руководитель (показывает детям большую карточку с бубенчиками):

- Посмотрите, на этой карточке нарисованы три бубенчика.

*Красный бубенчик звенит низко, мы назовем его «дан», он звучит так (поёт до первой октавы): дан-дан-дан.

*Зелёный бубенчик звенит немного выше, мы назовём его «дон», он звучит так (поёт ми первой октавы): дон-дон-дон.

*Жёлтый бубенчик звенит самым высоким звуком, мы назовём его «динь», и звучит он так (поёт соль первой октавы): динь-динь-динь.

Педагог просит детей спеть, как звучат бубенчики: низкий, средний, высокий. Затем всем детям раздают по одной большой карточке.

Музыкальный руководитель показывает маленькую карточку, например, с жёлтым бубенчиком. Тот, кто узнал, как звучит этот бубенчик, поёт «динь-динь-динь» (соль первой октавы). Педагог даёт ему карточку, и ребёнок закрывает ею жёлтый бубенчик на большой карточке.

Металлофон можно использовать для проверки ответов детей, а также в том случае, если ребёнок затрудняется спеть (он сам играет на металлофоне).

Три поросёнка

Игровой материал: на планшете изображены лес и сказочный дом. В нём вырезано одно окошко, в котором вращающийся диск с изображением трёх поросят: Нуф-Нуф в синей шапочке, Наф-Наф в красной шапочке, Ниф-Ниф в жёлтой шапочке

Ход игры.

Дети рассаживаются полукругом.

Музыкальный руководитель:

Посмотрите, дети, какой красивый дом!

Живут в нём знакомые вам поросята Нуф-Нуф, Наф-Наф и Ниф-Ниф. Поросята очень любят петь. Они спрятались в домике и выйдут только тогда, когда вы споёте так, как поют они. У Ниф-Нифа самый высокий голос:

«Я Ниф-Ниф» (поёт и играет на пластинке до второй октавы).

У Нуф-Нуфа самый низкий голос (поёт и играет на пластинке фа первой октавы).

У Наф-Нафа немного повыше» (поёт и играет на пластинке ля первой октавы).

Затем педагог объясняет правила игры, которые заключаются в следующем: дети по очереди вращают диск. В окошке домика появляется поросёнок, например, в жёлтой шапочке. Ребёнок должен спеть: «Я Ниф-Ниф» – на звуке до второй октавы т. д.

Домик крошечка

Игровой материал.

Демонстрационный: игровое поле с изображением домика с крыльцом из семи ступенек.

Фигурки зверей: заяц, лягушка, лиса, мышка, петушок, кошка, собака, птичка.

Ход игры.

Музыкальный руководитель:

Стоит в поле теремок, теремок.
Как красив он и высок, да высок.
По ступенькам мы идём, все идём.
Свою песенку поём, да поём.
Приходите в теремок, в теремок.
Будем печь большой пирог, да пирог.
С помощью считалки выбираются трое детей, каждый берёт себе любую фигурку зверюшки.

Персонаж идёт по ступенькам вверх и поёт первую фразу: - По ступенькам я иду...
Затем, стоя у входа в домик, поёт вторую фразу:
- В дом чудесный захожу!
Придумывая свой мотив,- и «заходит» в дом.
Каждый ребёнок, придумывая мотив второй фразы, не должен повторять чужой мотив.
Когда все персонажи «зайдут» в дом, начинается постепенное движение вниз, в обратном порядке.
Персонаж спускается по ступенькам и поёт:
- По ступенькам вниз иду...
Затем, стоя у первой ступеньки, допевает вторую фразу:
- По тропиночке уйду.
Также придумывая свой мотив этой фразы, и уходит.

Весёлые петрушки

Игровой материал. Ширма, металлофон, карточки с изображением петрушек, одетых в костюмы разных цветов: красный, желтый и синий (по количеству участников игры); карта-панно с пятью линейками, на которых сидят петрушки с колокольчиками: петрушка в синем костюме — на верхней линейке, петрушка в желтом — в середине, петрушка в красном — на нижней линейке.

Ход игры.

Ведущий играет высокий звук на металлофоне и спрашивает: «Какой петрушка звенит в колокольчик?» Ребенок поднимает и показывает карточку с изображением петрушки в синем костюме. Когда звучит звук в среднем регистре, ребенок поднимает петрушку в желтом костюме; когда звучит звук в нижнем регистре — в красном.

В данной игре можно использовать для постановки задачи-стимула рассказ о новогодней елке:

- На елке висело много игрушек: красивые шары, яркие хлопушки и бусы, сосульки и шишки, разноцветные звонкие колокольчики и веселые озорные петрушки. Когда дома все ложились спать, озорные петрушки начинали звенеть в колокольчики. Наверху, у самой макушки, расположился петрушка в синем костюме и звенел в колокольчик, издававший высокий звук. На середине елки, в густых ветвях, висел петрушка в желтом костюме. Его колокольчик издавал средний звук. А в самом низу красавицы елки наклонился петрушка в красном костюме, и его колокольчик звенел низко: "Бом-дили, бом-дили". Елка очень любила слушать перезвон колокольчиков всех петрушек.

Птичий концерт

Игровой материал. Музыкальный инструмент для подыгрывания (металлофон, фортепиано, флейта).

Ход игры.

Дети учатся воспроизводить разные по высоте звуки: в диапазоне секунды, терции,

квинты.

Дети сидят полукругом. Ведущий или воспитатель поет, а дети отвечают.

Ведущий.

На березовой верхушке

Целый день поет кукушка:

Дети. Ку-ку, ку-ку, ку-ку!

Ведущий.

А синица целый день

Поет громко:

Дети. Тень-тень, тень-тень!

Ведущий.

Вторит дятел им:

Тук-тук-тук,

Долбя клювом старый сук.

Дети. Тук-тук-тук!

Для создания игрового момента можно использовать шапочки-маски с изображением птиц. Игру можно выполнять по ролям: одни дети имитируют голосом кукушку, другие — синицу, третьи — дятла. Тот, кто лучше выполнил имитацию, исполняет свободную пляску. В игру можно играть индивидуально с каждым ребенком.

Где мои ребятки?

Игровой материал: четыре больших карточки и несколько маленьких (по числу играющих). На больших карточках изображены гусь, утка, курица, птица; на маленьких — утята, гусята, цыплята, птенчики в гнездышке.

Ход игры.

Дети сидят напротив педагога, у каждого по маленькой карточке.

Музыкальный руководитель: (предлагает поиграть и начинает рассказ):

- В одном дворе жили курица с цыплятами, гусь с гусятами, утка с утятами, а на дереве птица с птенчиками. Однажды подул сильный ветер. Пошел дождь, и все спрятались.

Мамы — птицы потеряли своих детей. Первой стала звать своих детей утка (показывает картинку): «Где мои утята, милые ребята? Кря-кря!» (поёт на ре первой октавы).

Дети, у которых на карточках изображены утята, поднимают их и отвечают:

«Кря-кря, мы здесь» (поют на звуке ля первой октавы).

Птицы и птенчики

Игровой материал: лесенка из трёх ступенек, металлофон, игрушки (3-4 большие птицы и 3-4 птенчика)

Ход игры.

Участвует подгруппа детей. У каждого ребенка по одной игрушке.

Музыкальный руководитель играет на

металлофоне высокие звуки.

Дети, которые держат птенчиков, должны выйти и поставить игрушек на верхнюю ступеньку.

Затем звучат низкие звуки, дети ставят больших птиц на нижнюю ступеньку.

Угадай-ка!

Игровой материал: 4-6 больших карточек – каждая разделена на две части. На одной половине изображён гусь, на другой – гусёнок (утка-утёнок, кошка-котёнок, корова-телёнок и т.д.) Фишки – по две на карточку.

Ход игры.

Игра проводится с подгруппой детей (4-6) за столом. У каждого одна карта и две фишки.

Музыкальный руководитель произносит: «Га-га-га» (поёт на ре первой октавы).

Дети, у которых на карточке изображён гусь, должны закрыть его фишкой.

Музыкальный руководитель произносит: «Га-га-га» (поёт на ля первой октавы).

Дети закрывают фишкой картинку с гусёнком. И т.д.

Кто в домике живёт?

Игровой материал: на карточке нарисован красочный терем в два этажа: нижние окна большие, верхние – поменьше. Внизу под каждым окном изображены рисунки: кошка, медведь, птица. Каждое окошко открывается и закрывается. Внутри него находятся вставные кармашки, куда вставляются картинки перечисленных животных, а также картинки с изображением детенышей этих животных.

Ход игры.

Музыкальный руководитель рассаживает детей и показывает дом-теремок, в котором живут кошка с котёнком, птица с птенчиком и медведь с медвежонком.

Музыкальный руководитель:

- На первом этаже живут мамы, на втором – их дети. Однажды все ушли гулять в лес, а когда вернулись домой, то перепутали, кто, где живёт. Поможем им найти свои комнаты. Раздаёт каждому по одной карточке.

Проигрывается знакомая мелодия в различных регистрах.

Ребёнок, у которого соответствующая карточка, вставляет её в окошечко первого этажа напротив рисунка, изображённого на домике.

Звучит та же мелодия, но на октаву выше.

Ребёнок с соответствующей карточкой помещает её в окошечко на втором этаже.

Курица и цыплята

Игровой материал: домик, кукла Маша, металлофон. Всё раскладывается на столе. У детей в руках игрушечные птицы (курица и цыплята).

Ход игры.

Дети рассаживаются вокруг стола.

Музыкальный руководитель (берёт куклу):

В этом домике живёт кукла Маша, у неё есть много кур и цыплят. Их пора кормить, но они разбежались. Маша, позови своих кур. Послушайте, ребята, кого зовёт Маша. (Играет на металлофоне ре второй октавы)

Дети с цыплятами в руках встают и ставят их перед Машей. Кукла кормит птиц.

Педагог просит детей спеть тоненьким голосом, как цыплята «пи-пи-пи». Затем кукла Маша зовёт кур – (педагог играет на металлофоне ре первой октавы.)

Дети ставят фигурки кур на стол перед Машей и поют на этом же звуке «ко-ко-ко».