

ИГРА «МУЗЫКАЛЬНАЯ ЛЕСЕНКА»

Цель игры: дать детям представление о поступенном восходящем и нисходящем движении мелодии (развитие звуковысотного слуха).

Музыкальный материал: песенка «Лесенка» (до мажорный звукоряд).

Дидактический материал: восьмиступенчатая лесенка и фигурка (животного, героя мультфильма и т.д.).

Методика организации игры

- Педагог беседует с детьми об известных им в окружающей жизни ступеньках и лесенках.
- Опираясь на опыт детей, педагог рассказывает им об особенной музыкальной лесенке, которую нельзя ни увидеть, ни потрогать руками, т.к. ее ступеньки – музыкальные звуки – можно только услышать.
- Детям предлагается прослушать движение звука вверх и вниз по ступенькам музыкальной лесенки (педагог поет песенку, сопровождая свое пение движением ладони по воображаемым ступеням).
- Упражнение повторяется несколько раз вместе с детьми.
- Для закрепления представлений детей о поступенчатом движении мелодии вверх и вниз педагог использует наглядность (например, восьмиступенчатую лесенку из кубиков и фигурку, которая перемещается по ней вверх и вниз).

ИГРА «МУЗЫКАЛЬНЫЙ ДОМИК»

Цель игры: развитие инструментального тембрового слуха.

Дидактический материал: «музыкальный домик» - ширма и различные инструменты, окружающие детей в повседневной жизни детского сада.

Методика организации игры

- Педагог устанавливает домик-ширму и объясняет детям, что это – необыкновенный домик, в котором живут различные инструменты. «Поскольку эти инструменты – ваши хорошие знакомые, вы можете узнать их по звучанию», - говорит педагог.

- Поочередно педагог извлекает звуки из различных инструментов. Дети должны узнать их.
- Основным условием игры является внимательное сосредоточенное слушание звучащего инструмента, абсолютно исключая разговоры, выкрикивания, обсуждения, то есть педагог решает, кто ответит на вопрос (это может быть как один ребенок, так и вся группа), но только после того, как в абсолютной тишине будет услышан звук того или иного инструмента.

ИГРА «ТИХО - ГРОМКО»

Цель игры: дать детям представление о контрастной динамике (тихо-громко). (развитие динамического слуха)

Музыкальный материал: песня Е.Тиличевой «Тише громче в бубен бей!», бубен.

Методика организации игры

- Дети стоят, образуя круг, в центре которого находится педагог с бубном в руках.
- Педагог исполняет песню с использованием бубна для контрастной характеристики образов грома и ручейка. В процессе исполнения песни в определенных смысловых моментах педагог подключает детей к изображению этого контраста на бубне.
- Усложнять игру можно, предлагая детям самим исполнять песню, т.е. выбирать на роль водящего ребенка.
- Очень важно, чтобы дети органично сочетали изображаемое с пением водящего (или, в процессе усложнения, с собственным исполнением).
- Пение водящего должно быть ярким, выразительным, но при этом не крикливым и не форсированным.

ИГРА «НАЙДИ ЩЕНКА»

Цель игры: развитие динамического слуха в сочетании с выразительным пением.

Музыкальный материал: любая знакомая детям песня, которую можно петь без музыкального сопровождения.

Дидактический материал: маленькая фигурка щенка.

Методика организации игры

- Дети сидят на стульчиках, образуя полукруг.
- Педагог вместе с детьми выбирает водящего, который выходит за дверь.
- Дети протягивают сомкнутые ладошки педагогу, кому-то он в ладошки прячет щенка (по принципу игры «Колечко»).
- После дети зовут водящего: вот щенок наш убежал, спрятался за бочки. Во дворе их много так, не найти его никак. Ну-ка, Саша, поспеши и щенка нам отыщи! Мы не будем помогать, будем песню распевать.
- Водящий подставляет каждому ребенку обе ладошки, в которые дети поочередно вкладывают закрытые свои. При этом дети тише или громче поют знакомую песенку и по ее динамическому звучанию водящий пытается найти щенка.
- Во время исполнения песни педагог следит за тем, чтобы дети чисто интонировали, пели ласково, выразительно и ни в коем случае не форсировали звук во время громкого пения

ИГРА «РИТМИЧЕСКОЕ ЭХО»

Цель игры: развитие чувства ритма, используя ранее приобретенные знания (понятие о долгих, коротких звуках и о динамических оттенках).

Методика организации игры

- Педагог предлагает детям превратиться в эхо, только в эхо не обычное, а ритмическое, и оговаривает с ними правила игры, которые заключаются в том, что эхо абсолютно точно повторяет пример, предложенный педагогом, а

именно: точное воспроизведение ритмического рисунка, темпа, способа выражения (хлопки, шлепки, притопы) и эхо окрашено тихой динамикой.

- Педагог прохлопывает или прошлепывает, протопывает ритмический рисунок, а дети его повторяют, выполняя правила игры.
- Ритмические фразы педагога должны быть короткими, логичными, доступными детскому восприятию.
- Усложнять игру можно, используя более быстрый темп, участие солистов и соревнование по подгруппам.

ИГРА «УГАДАЙ МЕЛОДИЮ»

Цель игры: развитие чувства ритма и ритмической памяти.

Методика организации игры

- Педагог прохлопывает ритмический рисунок фразы из любой знакомой детям песни.
- Дети повторяют за педагогом данную фразу.
- После повтора фразы дети должны узнать ее и назвать песню, частью которой она является.
- Для поддержания интереса к игре можно использовать ударные инструменты (ложки, бубны, трещотки и т.д.), которые предлагаются детям-солистам для исполнения ритмического рисунка той или иной фразы.
- Усложнять игру при необходимости можно, используя соревнования по подгруппам.

ИГРА «Кто вышел погулять?»

Задача: учить детей определять по характеру музыки животного, двигаться в соответствии с образом.

дети распределяются на 4 группы, каждая занимает свой «домик» в одном из 4-х углов зала: медведь, лиса, зайчик, лошадка. Чья музыка начинает звучать, та группа двигается по залу в соответствии с образом (двигательная импровизация).

После того, как все «звери» прогуляются один раз, под весёлую музыку лёгким бегом дети переходят в соседний домик против часовой стрелки. Таким образом, каждый ребёнок побывает в разных образах.

3. Задача: развивать координацию (движение и слово). Учиться выполнять боковой приставной шаг, сужать и расширять круг.

Методика проведения: Дети выполняют движения, стоя в кругу, произнося чётко текст.

Что ты, ёж, такой колючий? (2 приставных шага с «незнайкой»)

Это я на всякий случай. (4 раза грозят пальчиком)

Ведь в лесу мои соседи (сужение круга, 4 шага)

Лисы, волки да медведи. (расширение круга, 4 шага)

ИГРА «Настали стужи».

Задача: учить детей читать стихи в ритме, сопровождая их движением; развивать ритм и координацию.

Методика проведения: дети сидят на стульях, выполняют ритмизацию текста с движениями.

Наконец настали стужи. 4 хлопка

Во дворе замёрзли лужи. (будто шлёпают ладошками по льду)

И, чирикающая, детей («клювики»)

Поджидает воробей. (повороты головы вправо-влево с кивком на 4 счёта)

ИГРА «Зайчики и лошадки».

Задача: усвоить и воспроизвести ритм зайца и лошадки на музыкальных инструментах и в движении.

Методика проведения: дети сидят на ковре по кругу, у одной группы ложки. У другой – бубны.

1-я группа детей исполняет ритм зайца на бубнах, 2-я группа изображает ритм в движении (е е q - три прыжка, 3-й более долгий).

2-я группа исполняет ритм лошадки на ложках (е е е е), 1-я группа – бег с высоким подниманием колен.

ИГРА «Утята».

Задача: освоить равномерный ритм на барабане и глиссандо на металлофоне; выполнять ритмизацию текста с движением.

Методика проведения:

1) дети выполняют ритмизацию текста с хлопками, затем с движением

2) добавляются барабан и металлофон, задания распределяются между группами детей.

Главная цель

Развитие умения слушать..

Дополнительны цели

Повышение скорости реакции.

Побуждение к сотрудничеству в группе.

Что понадобится

Обручи, по одному для каждого участника. Портативный синтезатор или музыкальная аудиозапись

Количество участников

От 3 до 10.

Основной вариант

Ведущий раскладывает обручи на полу в большой комнате. Как только начинает звучать музыка, участники начинают ходить, танцевать или прыгать вокруг обручей. Как только музыка смолкает, каждый находит себе обруч и встает в него.

Замечания

Участникам не следует вставать в обруч, пока звучит музыка.

Ведущему следует продлевать паузу настолько, чтобы у каждого участника было время найти себе обруч до того, как музыка зазвучит вновь.

Другие варианты

Можно не раскладывать обручи по всей комнате, а расположить их в ее центре.

Вместо обручей можно использовать небольшие коврики или лоскуты.

Число обручей может равняться половине числа участников: в каждом обруче оказывается по два участника.