

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад «Гусельки» г. Волгодонска

Карточка *Музыкально – дидактических игр*

(средний дошкольный возраст)



Музыкальный руководитель:

1 квалификационной категории

Вероника Владимировна Бузун

«ВЕСЕЛЫЙ КОЛОКОЛЬЧИК» игра на развитие чувства ритма

Цель:

Развивать ритмический слух детей, умение правильно извлекать звук на колокольчике (или любом инструменте из подручного материала).

Ход игры

Родитель раздают по два колокольчика ребенку и себе.

Ведущий поет нечетные фразы со словами (на любой мотив), а дети - четные подражая голосу педагога (взрослого), подыгрывая себе на колокольчиках (или любом инструменте из подручного материала).

Текст:

Веселый колокольчик (*взрослый*) – Динь, динь, динь (*ребенок*).

Смеется и хохочет (*взрослый*) – динь, динь, динь (*ребенок*).

Он пел зимой чуть слышно (*взрослый*) – динь, динь, динь (*ребенок*).

Но снова солнце вышло (*взрослый*) – динь, динь, динь (*ребенок*).

И звонкие капли (*взрослый*) – динь, динь, динь (*ребенок*).

В ответ ему запели (*взрослый*) – динь, динь, динь (*ребенок*).



«НЕ ЗЕВАЙ»

игра на развитие чувства ритма и музыкальности

Цель:

Научить детей воспринимать и ритмично воспроизводить несложный ритмический рисунок, совершенствовать умение различать структуру музыкального произведения.

Ход игры



Игра проводится с детьми, сидящими на ковре в кругу. Дети поют текст и передают по кругу музыкальные инструменты (или любой инструмент из подручного материала). Педагог (родитель) может ставить перед детьми различные задачи:

1. Точно повторить предложенный ритмический рисунок, после чего передавать соседу музыкальный инструмент (ритмический рисунок должен состоять из долгих и коротких звуков).
2. Чередовать громкое и тихое исполнение (может первая фраза быть громкая, вторая тихая на усмотрение ведущего).
3. Менять поочередно приемы исполнения на музыкальных инструментах (фантазируйте, добавьте движения, персонажей).

Текст песни:

Раз-два-три, не зевай! Поиграл – передай!
Раз – два-три, не спеши, как играть научи!
Раз-два-три, не зевай! И еще передавай!
Раз – два-три, не спеши, поиграй нам от души!
Раз-два-три, не зевай! Поиграл – передай!
Раз – два-три, не спеши, поиграй нам от души!



«ЗАЙЦЫ»

игра на развитие слухового восприятия

Программное содержание:

Упражнять детей в восприятии и различении характера музыки: веселого, плясового и спокойного, колыбельного. 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.

Ход игры

Педагог (родитель) 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. (Родитель подбирает плясовую и колыбельную мелодию).

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:

Показать, что делают зайцы.



«КОГО ВСТРЕТИЛ КОЛОБОК?»

игра на развитие музыкальной памяти

Программное содержание:

Развивать у детей представление о регистрах (высоком, среднем, низком). 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.

Ход игры

Педагог (родитель) предлагает детям вспомнить сказку «Колобок» и ее персонажей (волк, лиса, заяц, медведь), при этом он исполняет в импровизационной форме мелодии, фразы героев.

Рекомендации: «Медведь» - в нижнем регистре, «Заяц» - в высоком регистре, «Лиса» - в среднем регистре, «Волк» - чуть выше нижнего регистра.

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 (**мелодии выбирает педагог (родитель) на свое усмотрение, но не отходя от программного содержания**).

Игровые правила:

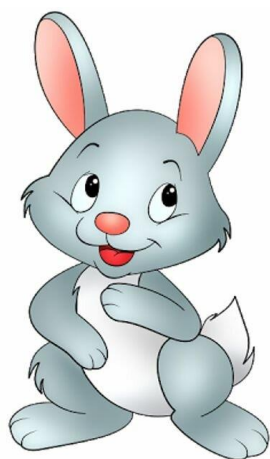
Прослушать мелодию до конца, не мешать отвечать другим, выбрать соответствующую карточку.

Игровые действия:

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

Игровая цель:

Угадать первым.



«НАЙДИ И ПОКАЖИ»

игра на развитие звуковысотного слуха

Программное содержание:

Упражнять детей в различии звуков по высоте. Через слуховое восприятие развивать звуковысотный слух: умение слушать и различать высокие и низкие звуки.

Ход игры

Педагог (родитель) знакомит детей с высокими и низкими звуками, используя знакомые детям звукоподражания, обращает внимание на то, что мамы поют низкими голосами, а детки высокими, тонкими. Педагог (родитель) рассказывает детям о том, что в одном дворе жили: утка с утятами, гусыня с гусятами, курица с цыплятами (показывает картинки).

Родитель может предлагать животных на свое усмотрение

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 – кря!»
А утята ей отвечают:
Кря – кря – кря, мы здесь!
Обрадовалась уточка, что нашла своих утят.



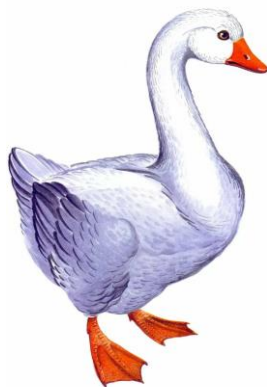
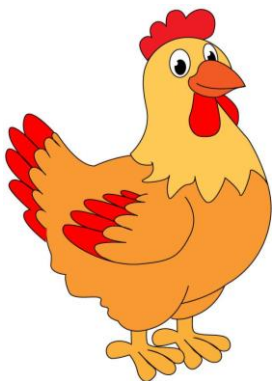
Вышла мама – курица:

«Где мои цыплята, милые ребята? Ко – ко – ко!»

А цыплята ей отвечают:

Ко – ко – ко, мы здесь!

Обрадовалась курочка, что нашла своих цыплят.



Вышла мама – гусыня:

«Где мои гусята, милые ребята? Га – га – га!»

А гусята ей отвечают:

Га – га – га, мы здесь!

Обрадовалась гусыня, что нашла своих гусят.



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.

«ТРИ ПОРОСЕНКА»

игра на развитие музыкальной памяти

Программное содержание:

Учить детей различать по высоте звуки мажорного трезвучия (до-ля-фа). Развивать музыкальную память и звуковысотный слух, умение по слуховому восприятию различать высокие, низкие и средние звуки в пределах мажорного трезвучия: до-ля-фа.

Ход игры

Педагог (родитель) предлагает детям вспомнить сказку «Три поросенка» и ее персонажей. Ведущий рассказывает, что поросята теперь живут в одном домике и очень любят петь, только всех их зовут по – разному и поют они разными голосами.

У Ниф-нифа самый высокий голос.

У Нуф-нуфа самый низкий голос.

У Наф-нафа самый средний голос.

Поросята спрятались в домике и покажутся только тогда, когда дети угадают кто из них поет таким голосом и повторяет его песенку. При выполнении этих условий детям показывают картинку с изображением поросенка.

Использование данной игры в домашних условиях – возможно. Нужно просто добавить фантазию. Родитель вполне может исполнить любую мелодию без музыкального сопровождения, разным звуком: высоким, средним, низким.

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.

