

Игры и игровые задания

«СОЛНЦЕ И ЛУНА»

Возраст: от 2 до 3 лет

Цель: формирование представлений о характере музыки (бодро-спокойно)

Игровой материал: игровые иллюстрации «Лес» и «Дом»; вставки «Небо утром» и «Небо вечером» с динамическими моделями «Солнце» и «Луна»; наборы карточек «Солнце-Луна» (4 комплекта); ксилофон; фонозаписи контрастных по характеру отрывков музыкальных произведений (например, «Колыбельная» В.А.Моцарта, пляска М.Качурбиной «Мишка с куклой бойко топают» или «Марш деревянных солдатиков» П.Чайковского).

ХОД ИГРЫ:

Играет подгруппа из 2-4 детей.

1-й этап. Музыкальный руководитель демонстрирует играющим набор карточек с изображениями Солнца и Луны, поясняет и уточняет их представления о времени суток и деятельности человека. Например, таким образом: «Луна появляется вечером, все уже устали и хотят отдохнуть под спокойную музыку, вот такую... *(звучит музыкальный отрывок, дети по показу взрослого выполняют соответствующие движения – покачивания закрывают глазки и т.п.)*. А утром появляется Солнце, все в хорошем настроении и музыка тоже бодрая *(звучит музыкальный отрывок, дети выполняют бодрый шаг или др.)*».

Аналогично можно закреплять представления о понятиях «день-ночь».

2-й этап. Количество участников ограничивается количеством карточек «Солнце-Луна», которые располагаются перед играющими лицевой стороной вверх. Под звучание первого музыкального отрывка музыкальный руководитель спрашивает у детей: «Утро или вечер?» (либо «День или ночь?»). получив однозначный ответ, просит каждого ребенка найти карточку, которая подходит к музыке, показать ее, после чего карточка выбывает из игры. Далее играющие выполняют движения соответствующие музыке.

Далее музыкальный руководитель предлагает посмотреть, как появляется Солнце (или Луна), и устанавливает одну из вставок (например, «Небо утром») над крышей. После этого говорит: «Утром Солнышко проснулось и поднялось в небо *(двигает изображение Солнца на динамической модели «Солнце» вверх)* и даже спело песенку, вот такую... *(исполняет на ксилофоне восходящую глissандирующую последовательность звуков)*». целый день Солнышко было в небе, а вечером отправилось спать – стало спускаться вниз *(передвигает изображение вниз)* и петь такую песенку *(исполняет на ксилофоне нисходящую глissандирующую последовательность звуков)*». На этом выполнение игрового задания может быть закончено. При следующем его проведении используется другой музыкальный отрывок (спокойная музыка) и другая вставка («Луна»), остальные игровые действия аналогичны описанным выше.

Игры и игровые задания
«ЦВЕТЫ НАСТРОЕНИЙ»

Возраст: от 2 до 3 лет

Цель: формировать представления о настроении музыки (весело-грустно)

Игровой материал: игровая иллюстрация «Лес»; комплект «Цветы» (8 цветков, на четырех из них – мимическое изображение эмоционального состояния веселья, на оставшихся – состояния грусти); фонозапись музыкальных отрывков с ярко выраженным радостным и грустным настроением.

ХОД ИГРЫ:

Играет подгруппа до 6 детей.

1-й этап. Музыкальный руководитель обращает внимание детей на игровую иллюстрацию «Лес» и цветы, изображенные на ней. Далее сообщает: «В нашем лесу выросли необычные цветы,

они чувствуют настроение. Вот цветок (*показывает цветок с веселым изображением*) улыбается, ему весело. А этот (*показывает цветок с грустным изображением*) – грустит. Веселые цветы любят радостную, веселую музыку, вот такую... (*демонстрируется соответствующий музыкальный отрывок. Под повторное звучание взрослый отражает настроение музыки с помощью мимики, показывает движения, соответствующие настроению музыки. Дети стараются выполнить подобные*). А грустные цветы любят грустную музыку, вот такую... (*демонстрируется соответствующий музыкальный отрывок, выполняются движения*).

2-й этап. Музыкальный руководитель раздает играющим цветы настроений и объясняет, что веселые цветы «растут» под веселую музыку, грустные – под грустную. Далее устраивается полянка – играющие становятся в произвольном порядке, и каждый по просьбе и с помощью взрослого называет настроение своего цветка. Назвавший приседает и держит свой цветочек над головой, который еще не вырос. Под звучание музыкального отрывка музыкальный руководитель помогает определить его настроение с помощью комментария: «Эта музыка веселая, ее любят веселые цветы, они будут расти». Аналогичным образом «растут» «грустные» цветы.

В качестве музыкального материала может использовать как знакомый детям репертуар, так и новые музыкальные произведения. Главное требование к его подбору – яркий контраст настроений например, пьесы «Болезнь куклы» и «Новая кукла» П. Чайковского, «Котик заболел» и «Котик выздоровел» А. Гречанинова, «Весело-грустно» Л. Бетховена, «Весело», «Грустно» Г. Гречанинова.

Игры и игровые задания
«ЗА ДВЕРЬЮ И НА ЛУГУ»

Возраст: от 2 до 3 лет

Цель: развитие способности к различению и воспроизведению звуков различной высоты

Игровой материал: игровая иллюстрация «Ферма» (открывающаяся дверь хлева и лужок перед ним); плоскостные персонажи: Мама, Лошадка, Коровка, Поросенок, Петушок, Курочка, Уточка.

ХОД ИГРЫ:

Играет подгруппа из 2-6 детей.

1-й этап. Перед проведением игрового задания музыкальный руководитель знакомит детей с одним из персонажей. Вместе с детьми уточняются представления о его «голосе». Поместив персонажа за дверь хлева, взрослый составляет повествование примерно такого содержания : «Утром дверь была закрыта (*показывает на игровой декорации*), а Коровка уже проснулась. Она решила позвать хозяйку и замычала, вот так... (*издает тихое звукоподражание*). Дверь была закрыта, и хозяйка не услышала свою коровушку. Позже хозяйка сама пришла отпереть хлев (*используя фигурку Мама, взрослый открывает дверь*). Коровка вышла на луг и замычала, вот так... (*издает громкое звукоподражание*). Теперь ее голос хорошо слышно». Аналогичным образом можно повторить данные игровые действия с другими животными.

2-й этап. Музыкальный руководитель подготавливает необходимое количество плоскостных персонажей (по количеству детей). Играющие отворачиваются (закрывают глазки), а взрослый размещает одну из фигурок персонажей либо за дверью хлева, либо на лугу. Затем импровизирует звукоподражание с соответствующей силой звучания (за дверью – тихо, на лугу – громко). Необходимо дополнительно пояснить: «Голос нам слышен не очень хорошо, звук тихий», либо: «Мы слышим голос хорошо, звук громкий». Далее взрослый спрашивает : «Как нас позвала Коровка: тихо или громко?» после ответа детей задать вопрос: «Где сейчас наша Коровка (Лошадка, Уточка, Курочка) – в хлеву или на лугу?» Дети отвечают, затем поворачиваются и убеждаются в местоположении персонажа (за дверью хлева или на лугу). Ребенок, который ответил первый, получает плоскостную фигурку и может отправить ее «на прогулку» -

установить в любом месте игровой иллюстрации. Игровое задание может выполняться до тех пор, пока все персонажи не «выйдут на прогулку».

3-й этап. * Воспроизводить голос персонажа может один из детей,

в остальном роль ведущего (организация детей, постановка вопросов) берет на себя музыкальный руководитель.

Игры и игровые задания
«УГОЩЕНИЕ ДЛЯ ЗАЙЧИКА»

Возраст: от 2 до 3 лет

Цель: развитие способности к различению и воспроизведению звуков различной длительности.

Игровой материал: игровая иллюстрация «Ферма»; плоскостная фигурка персонажа «Зайчик»; разрезной набор морковок (8 длинных, 8 коротких).

ХОД ИГРЫ:

Играет подгруппа до 6 человек.

1-й этап. В прорезях графической основы «Грядка» расположить все морковки (при знакомстве с игровым заданием, желательно использовать только длинные морковки). В начале игрового задания обратить внимание детей на грядку, Зайчика, пояснить, что морковка – его любимое лакомство. Но вытянуть ее из земли совсем не просто – почти как репку в сказке. После этого взрослый начинает «вырывать» морковку, растягивая гласные звуки (например, о-о-о), поскольку морковка длинна. «Вырвав» две морковки, взрослый «устает» и просит детей помочь ему и Зайчику. При этом обязательно напомнить о том, что морковки на грядке длинные. Дети поочередно «вырывают» по одной морковке, произнося растянутый гласный звук. При повторной игре аналогично используются короткие морковки (в этом случае гласный звук не тянется – «о!»).наглядный материал используется в следующей последовательности: 1) восемь больших морковок: 2) восемь маленьких морковок.

2-й этап. Когда первый этап игрового задания выполнен неоднократно и играющие уже воспроизводят голосом звуки различной длительности и сопоставляют их с наглядным материалам, детям предлагается самостоятельно «собрать» всю морковку с грядки.

При этом высадить только четыре большие или маленькие морковки и предварительно объяснить ребенку, какие морковки растут на грядке.

Игры и игровые задания
«ПОПУГАЙ, ПОВТОРЯЙ!»

Возраст: от 2 до 3 лет

Цель: развитие способности к различению и воспроизведению звуков различной высоты

Игровой материал: игровая иллюстрация «Дом»; графическая модель с прорезью «Жердочка для Попугая»; плоскостная фигура Попугай; плоскостные персонажи: Девочка, Мальчик, Мама, Папа (по выбору).

ХОД ИГРЫ:

Играет подгруппа до 6 детей.

Музыкальный руководитель, знакомя детей с персонажем «Попугай», рассказывает о такой особенности этой птицы, как умение повторять слова человека, т.е. «говорить». После этого выбрать ребенка, который будет исполнять роль попугая, а сам взрослый выступает в роли учителя, комментируя эти действия следующим образом: «Я буду мамой (папой, девочкой, мальчиком), а ты будешь красивой умной птичкой и сумеешь правильно повторять мои песенки». Ребенок получает плоскостную фигурку Попугая и действует

от его имени, а взрослый - от имени персонажа-человека.

После этого музыкальный руководитель интонирует любое слово или фразу, при этом использует голосовой регистр, соответствующий выбранному персонажу. Слова и фразы, используемые взрослым, могут быть самыми разнообразными как по содержанию, так и по интонационной окрашенности. Например, радостные интонации: «Привет!», «Мне весело!», «Ура!!!», «Маша-умняша!», «Мы молодцы!» и пр. Задача ребенка –

постараться повторить исполненное взрослым, ориентируясь, в первую очередь, на высоту звучания образца взрослого.

После повторения 1-2 слов и фраз фигурка Попугая передается другому ребенку.

Игры и игровые задания
«ГОЛОСА БОЛЬШИХ И МАЛЕНЬКИХ»

Возраст: от 2 до 3 лет

Цель: развитие способности к различению и воспроизведению звуков различной высоты

Игровой материал: игровая иллюстрация «Ферма»; комплект «Большие и маленькие», разрезанный по типу пазлов.

ХОД ИГРЫ:

Играют 2-6 детей.

1-й этап. Раздать детям по одной карточке с изображением детенышей животных. Соответствующие им карточки с изображением взрослых животных выкладываются перед играющими лицевой стороной вверх. Задача играющих – отыскать маму для детеныша. После того как все пары найдены музыкальный руководитель озвучивает любую пару карточек, исполняя сначала звукоподражание детеныша, а затем взрослого, используя звуки высокого и низкого регистров.

Например, при выборе пары «котенок-кошка»: «Котенок маленький, голосок у него тоненький, он мяукает так...А мама кошка большая, голос у нее ниже, она мяукает так...» Далее взрослый исполняет роль мамы, дети-роли детенышей. Далее музыкальный руководитель организует детей, используя сюжет: «Вышли маленькие котята на улицу поиграть и повеселиться *(дети в движении отображают характер котят. Поддерживая вокальные и двигательные проявления детей, взрослые помогают с помощью мимики и жестов – улыбкой, покачиванием головы и другими, тем самым связывая невербальное выражение радостных эмоций с окраской звукоподражания)*. Бегали, резвились они и не заметили, как потерялись – нигде их мамы-кошки не видно. Стали они ее звать *(жалобно, растерянно)*. Услышала их мама-кошка и ответила им *(взрослый выполняет звукоподражание в низком регистре с зовущей интонацией)*. услышали котята маму, подбежали к ней *(интонация меняется с жалобной на радостную, и собирает всех играющих вокруг себя)*.

Котята стали ласково и радостно мяукать.

Музыкально-дидактическая игра

«ГДЕ МОИ ДЕТКИ?»

Возраст: от 2 до 3 лет

Цель: развивать звуковысотный слух.

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

ХОД ИГРЫ:

У детей по одной маленькой карточке. Педагог предлагает поиграть и начинает рассказ: «В одном дворе жили курица с цыплятами, гусыня с гусятами, утка с утятами, а на дереве в гнездышке 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». (Поет на «ре» первой октавы).

Дети, у которых карточки утят, поднимают их и отвечают: «Кря – кря, мы здесь».

(поют на «ля» первой октавы).

Игра продолжается пока все дети не найдут своих детей.

Музыкально-дидактическая игра

«ИГРА С БУБНОМ»

Возраст: от 2 до 3 лет

Цель: развивать чувство ритма, развитие коммуникативных способностей

Игровой материал: любой музыкальный или шумовой инструмент.

ХОД ИГРЫ:

Играет педагог, дети слушают или хлопают в ладоши; педагог предлагает сыграть желающему ребёнку; «концерт» (играющий выходит на середину); ребёнок передаёт бубен, кому хочет (один ребёнок играет на бубне, другой водит игрушку по столу). На занятие приносится от одного до четырёх инструментов постепенно. Не акцентировать внимание детей на ритмичном исполнении.

Музыкально-дидактическая игра

«НАЙДИ И ПОКАЖИ»

Возраст: от 2 до 3 лет

Цель: развивать звуковысотный слух.

Игровой материал: 5-6 наборов парных карточек с мамами и их детёнышами разных животных.

ХОД ИГРЫ:

Педагог показывает картинку мамы, сопровождая показ звукоподражанием на низком звуке. Ребёнок находит карточку с детёнышем и отвечает на высоком звуке.

Музыкально-дидактическая игра

«ВЕСЕЛЫЙ И ГРУСТНЫЙ ЗАЯЦ»

Возраст: от 2 до 3 лет

Цель: развивать динамический слух.

Игровой материал: картинка с весёлым зайчиком (с морковкой) и картинка грустного зайца (в зимнем лесу).

ХОД ИГРЫ:

Музыкальный руководитель показывает картинки и проигрывает пьесы соответствующие характеру картинок. После прослушивания каждой пьесы определятся её звучание (быстрое, весёлое, громкое или медленное, печальное, тихое).

Музыкально-дидактическая игра

«ЗАЙЦЫ НА ПОЛЯНЕ»

Возраст: от 2 до 3 лет

Цель: развивать умение различать контрастный характер музыки.

Игровой материал: на планшете изображен лес, поляна.

В центре сделаны разрезы, куда вставляются картинки «Зайцы спят», «Зайцы пляшут».

ХОД ИГРЫ:

Педагог предлагает детям пойти погулять на поляну, нарисованную на картинке: «Здесь живут маленькие зайчики, а что они делают, вы узнаете, когда послушаете музыку. Звучит мелодия колыбельной песни или танцевальной музыки, дети определяют ее и вставляют соответствующую картинку на планшете.

Музыкально-дидактическая игра

«КОЛОКОЛЬЧИКИ»

Возраст: от 2 до 3 лет

Цель: развивать звуковысотный слух.

Игровой материал: набор бумажных колокольчиков разного размера для детей, металлофон.

ХОД ИГРЫ:

Педагог играет звук на металлофоне, дети определяют какой звук прозвучал по высоте: если низкий – то поднимают большой колокольчик, если прозвучал высокий звук – то дети поднимают маленький колокольчик.

Музыкально-дидактическая игра
«КТО ПОДОШЕЛ К ТЕРЕМКУ»

Возраст: от 2 до 3 лет

Цель: развивать динамический и тембровый слух.

Игровой материал: картинка из картона с изображением теремка.

На выдвигной бумажной ленте сбоку от терёмка нарисованы сказочные персонажи: лиса, медведь, волк, лягушка, зайка и др..

ХОД ИГРЫ:

Взрослый начинает сказку:

«Стоит в поле терёмок-теремок,
Он не низок, не высок, не высок.
Вот по полю, кто-то к домику бежит?
Вот по полю, кто-то к домику спешит?».

Дети слушают музыку и определяют по звучанию, какому персонажу сказки она подходит. Ребенок правильно угадавший, чья музыка звучит, выходит к игровому полю и вставляет в прорезь перед домиком соответствующую фигуру героя сказки.

Музыкально-дидактическая игра
«ТИХИЕ И ГРОМКИЕ ЗВОНЧКИ»

Возраст: от 2 до 3 лет

Цель: развивать динамический слух.

Игровой материал: погремушки или шумовые игрушки по числу детей.

ХОД ИГРЫ:

Исполняется песня Р. Рустамова.

1. Ты звени, звоночек, тише,
Пусть тебя никто не слышит. 2 раза
2. Ты сильней звени, звонок,
Чтобы каждый слышать мог! 2 раза

На 1-й куплет дети тихо звенят, на 2-й – громко.

Музыкально-дидактическая игра
«КОШКА И МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИГРУШКИ»

Возраст: от 2 до 3 лет

Цель: развивать тембровый слух.

Игровой материал: музыкальные игрушки дудочка, молоточек, колокольчик, коробка и кошка (мягкая игрушка).

ХОД ИГРЫ:

Педагог из коробки достает кошку и поет песню «Серенькая кошечка» В.Витлина, он говорит, что в коробке лежат еще музыкальные игрушки, которые Кошка Мурка даст детям, если они узнают их по звучанию. Воспитатель незаметно от детей (за небольшой ширмой) играет на музыкальных игрушках. Дети узнают их. Кошка даёт игрушку ребёнку, тот звенит колокольчиком(постукивает музыкальным молоточком, играет на дудочке).

Музыкально-дидактическая игра
«ПТИЦЫ И ПТЕНЧИКИ»

Возраст: от 2 до 3 лет

Цель: развивать звуковысотный слух.

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

ХОД ИГРЫ:

Участвует подгруппа детей. У каждого по одной игрушке.

Педагог играет на металлофоне низкие и высокие звуки, например, «до» второй октавы. Дети, которые держат птенчиков, выходят и, ставят их на верхнюю ступеньку; на звучание низкой «до», дети ставят больших птиц на нижнюю ступеньку.

Первая младшая группа

1. Игровые задания по слушанию музыки:

- «Солнце и луна»
- «Цветы настроений»
- «За дверью и на лугу»

2. Игровые задания по пению:

- «Угощение для зайчика»
- «Попугай, повторяй!»
- «Голоса больших и маленьких»

3. Музыкально – дидактические игры для детей первой младшей группы:

- «Где мои детки?»
- «Птицы и птенчики»
- «Колокольчики»
- «Найди и покажи»
- «Кошка и музыкальные игрушки»
- «Зайцы на поляне»
- «Игра с бубном»
- «Веселый и грустный заяц»
- «Тихие и громкие звоночки»
- «Кто подошел к теремку?»
- «Кто в домике живёт?»
- «Чудесный мешочек»
- «Угадай-ка»