

Применение музыкально-дидактических игр для дошколят.

1. Игра «Веселые матрешки».

Программное содержание: Учить детей различать звуки по высоте.

Игровые пособия: Матрешки трех величин: высокие – в зеленых сарафанах и платочках, средней величины - в синих, низкие – в красных.

Количество - по числу играющих.

Цветы красного, зеленого и синего цвета (три).

Музыкально - дидактический материал : металлофон.

Ход игры.

1 вариант. Дети сидят за столами, поставленными буквой П. Педагог находится перед ними. Исполняет звуки на металлофоне. В руках у детей матрешки: у сидящих слева – высокие, у сидящих справа – низкие, в центре – средней величины.

Педагог: «Дети, сейчас ваши матрешки будут плясать. Но для этого нужно внимательно слушать, какой звук звучит. Если низкий звук, запляшут маленькие матрешки, если средней высоты – запляшут матрешки среднего роста. Если высокий звук – будут плясать только высокие матрешки».

Объясняет, что изображать пляску нужно легким покачиванием матрешки в приподнятой руке или постукиванием. Педагог исполняет звуки разной высоты, все время изменяя последовательность звучания. По окончании отмечается команда победитель, ей вручают цветы.

2 вариант. На подставках в разных местах комнаты стоят три цветка. Дети с матрешками в руках группируются в три команды по цвету сарафанов матрешек. Воспитатель предлагает детям реагировать на звучание пляской, перемещаясь внутри группы. Дети с высокими матрешками – на высокое звучание, с матрешками среднего размера – на средние звуки, с низкими – на низкое звучание. При смене звуков всегда пляшет лишь одна подгруппа детей. Остальные останавливаются там, где их застала смена звучания. Исполняются звуки разной высоты со сменой последовательности звучания. По окончании звучания каждая группа детей должна собраться у своего цветка. Выигрывают собравшиеся первыми.

3 вариант. Дети с матрешками в руках стоят в трех кругах вокруг цветков на подставках. При звучании низких звуков идут по кругу дети с низкими матрешками. При звучании средних – дети с матрешками средней величины, высоких – дети с высокими матрешками в руках.

Последовательность исполнения звуков воспитателем постоянно варьируется. В конце отмечается круг- победитель. По желанию детей этого круга исполняется любая игра или пляска с цветами.

2. Игра « Узнай, какой инструмент звучит».

Программное содержание: Учить детей различать тембр музыкальных инструментов.

Игровые пособия: карточки с изображением треугольника, бубна, металлофона на каждого играющего.

Музыкально-дидактический материал: угольник, бубен, металлофон.

Ход игры.

1 вариант. Дети сидят за столами. Перед каждым лежит набор карточек. Воспитатель располагается перед детьми. Инструменты загорожены ширмой. Звучит треугольник – нужно поднять карточку с его изображением, бубен – с изображением бубна, металлофон – с изображением металлофона. По желанию детей, ошибающихся меньшее число раз, исполняется произведение для слушания в грамзаписи.

2 вариант. Дети строятся в три колонны. По звучанию треугольника бегают по комнате дети первой колонны. Под звучание бубна – второй, под звучание металлофона – третьей. Исполнение на инструментах педагога варьируется. В конце проводится физкультурное соревнование: кто быстрее построит колонну.

3 вариант. Дети располагаются в трех кругах. Дети первого круга двигаются легким бегом под звучание треугольника и замирают на месте под звучание других инструментов, дети второго круга идут под звучание бубна, третьего – выполняют прыжки под звучание металлофона. Звучание варьируется. В конце игры отмечается круг-победитель и по желанию детей этого круга исполняется хороводная игра или пляска.

3. Игра «Колокольчики».

Программное содержание: Учить детей различать силу звучания.

Игровые пособия: Наборы колокольчиков, изготовленные из картона (плоские разной величины), три колокольчика на подставках, значительно большего размера, чем те, что раздаются детям.

Музыкально дидактический материал: бубен.

Ход игры.

1 вариант. Дети сидят тремя рядами. Первому ряду раздаются маленькие колокольчики, второму – колокольчики средней величины, третьему – большие. На громкое звучание надо поднять вверх большие колокольчики, на умеренно-громкое – средней величины, на тихое – маленькие. Педагог играет, меняя последовательность звучания различной силы. Называется ряд – победитель, и по желанию детей этого ряда исполняется их любимая песня.

2 вариант. Дети делятся на три команды. Каждая команда встает в круг около своего атрибута – большого, среднего или маленького колокольчика.

Когда звучат громкие звуки, дети, стоящие около большого колокольчика, топающим шагом врассыпную продвигаются по комнате, когда звуки исполняются не очень громко, маршируют дети, стоящие у среднего колокольчика. При исполнении тихих звуков, легко на носках продвигаются дети, стоящие около маленького колокольчика. Педагог исполняет звуки многократно в разной последовательности. По окончании звучания дети должны построиться в три круга около своих атрибутов.

3 вариант. Дети стоят в трех кругах вокруг своих атрибутов, взявшись за руки. На громкие звуки топающим шагом двигаются дети одного круга, на звуки средней громкости – дети другого и на звуки тихие – легко идут на носках дети, стоящие в третьем круге. Воспитатель исполняет многократно звуки в разной последовательности. Выделяется круг- победитель. Выполняется желание детей этого круга.

4. Игра «Три медведя».

Программное содержание: Учить детей различать высоту звуков.

Игровые пособия: Плоскостные изображения медведей: большого, среднего размера и маленького, по три на каждого ребенка, плоскостной дом.

Музыкально-дидактический материал: «Мишка», муз. А Раухвергера (см.Зими́на. «М-дидактические игры», стр 43).Игру можно проводить под звучание колокольчиков разного размера.

Ход игры.

1 вариант. Дети располагаются за столами. Им раздают изображения медведей. Когда произведение звучит в высоком регистре - выходят гулять медвежата(дети передвигают их перед собой по столу), когда в среднем_ медведи побольше, а когда в низком –большие.

Последовательность регистровых звучаний варьируется. В конце игры отмечают дети, более точно выполнявшие задание. Они поощряются.

2 вариант. Дети делятся на команды и изображают под соответствующую музыку медведей. В конце Михайлы Иванычи ловят остальных медведей.

3 вариант проводится по типу игры «Чей кружок скорее соберется». По окончании игры воспитатель и победители загадывают побежденным загадки о животных.

5.Игра «Море и ручеек».

Программное содержание:

Учить детей различать темп музыки.

Игровые пособия: наборы картинок с изображением волн моря и ручейка.

Музыкально-дидактический материал: «Бег», муз. Тиличевой(см. Зимина «М -Дидактические игры», стр.42); «Французская народная мелодия», обр. Александрова (там же -стр. 41), фортепиано, грамзапись. Можно провести игру под звучание металлофона.

Ход игры.

1 вариант. Дети сидят на стульчиках, расположенных двумя полукругами. В руках детей одного полукруга - картинки с изображением ручейка. Когда прозвучит произведение быстрого темпа, дети должны поднять картинки с изображением ручейка, когда медленного – с изображением моря. Произведения исполняются в разной последовательности несколько раз. В конце игры отмечают и поощряются дети более внимательно вслушивающиеся в музыку.

2 вариант. Дети делятся на две команды: «море» и «ручеек». При звучании произведения медленного темпа команда «море» двигается выполняя плавные движения руками вперед-назад. При звучании произведения быстрого темпа команда «ручеек» передвигается легким бегом. Произведения исполняются непоследовательно несколько раз. По окончании звучания дети команды «ручеек» убегают, а дети команды «море» стараются их поймать.

3 вариант. Дети стоят в двух кругах. Первый круг-«море». Второй- «ручеек». При медленном звучании дети первого круга поднимают и опускают сцепленные руки. (По морю ходят волны). При быстром звучании дети второго круга бегут (течет ручеек). Музыкальные произведения исполняются несколько раз в разной последовательности. В конце игры оценивается правильность реакции детей. По желанию победивших проводится инсценирование песни.

6.Игра «Угадай-ка».

Программное содержание:

Учить детей различать длительность звуков.

Игровые пособия: Вырезанные из бумаги круги большие и маленькие, белого и черного цветов. Кругов равное количество по числу играющих детей.

Музыкально-дидактический материал: бубен или барабан.

Ход игры:

1 вариант. Две команды детей сидят перед воспитателем. В руках у первой команды-круги белого цвета, у второй - черного. Предлагается при исполнении долгих звуков поднять большие круги белого цвета, при исполнении коротких -маленькие круги черного цвета. Воспитатель многократно без остановок изменяет звучание и следит за правильной реакцией детей. В конце игры отмечает команду – победителя, исполняет желание детей победившей команды.

2 вариант. Дети делятся на две команды и располагаются в шеренгах у противоположных стен комнаты. Детям первой команды предлагается в соответствии с долгим звучанием ходить в разных направлениях. При

исполнении звуков, противоположных заданным, дети каждой из команд остаются на тех местах, где их застала смена звучания. По окончании звучания каждая из команд должна построиться в шеренгу. Побеждает та, которая быстрее построится.

3 вариант. Дети стоят в двух кругах, взявшись за руки. При звучании долгих звуков ходят дети, стоящие в первом круге. При звучании коротких звуков дети второго круга легко бегут. Исполнение звуков идет в разной последовательности. Воспитатель следит за правильной реакцией детей. По окончании победители поощряются и под музыку марша или пение проходят круг почета.

7. Игра «Сладкий колпачок»

Дидактическая игра на закрепление пройденного музыкального материала
Игровой материал

Демонстрационный: колпачки разных цветов по количеству музыкальных номеров и еще 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 ребенка.

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 этот 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.

8. Игра «Удивительный светофор»

Дидактическая игра на усвоение характера музыки

Игровой материал

Демонстрационный: фланелеграф, большой светофор.

Раздаточный: карточки на каждого ребенка с изображением светофора и три фишки. Внутри кружочков-фонарей на светофорах дети, выполняющие три действия: спят, маршируют, пляшут (см. стр. 33-35).

Ход игры

Музыкальный руководитель (показывает большой светофор).

Вот горит светофор.

С ним, дружок мой, ты не спорь!

Что покажет он — узнай,

А захочешь — выполняй!

Дети сидят за столами. Перед ними карточки и фишки. Музыкальный руководитель исполняет произведение, дети закрывают фишкой

соответствующий кружок на светофоре. Затем вызванный ребенок показывает нужное изображение на большом светофоре и имитирует действие. Дети называют произведение, определяют характер музыки. Под музыкальные произведения, условно относящиеся к зеленому сигналу светофора, дети могут передвигаться в пространстве, проявляя свое творчество в движении. Игру можно проводить на музыкальном занятии или в свободное время.

9. Игра «Веселый кубик»

муз. дид. игра для детей младшей группы.

Задача: учиться подражать звучанию голосам животных, используя возможности силы и тембра своего голоса.

Методика проведения игры: педагог и дети стоят или сидят в кругу. Звучит любая не сложная, веселая мелодия и дети передают кубик друг другу.

Произносится текст:

- « Кубик деткам передай.
- Кто пришёл к нам угадай!»

По окончании звучания музыки, у кого оказался кубик, бросает его на пол в кругу. Педагог, спрашивает у детей: - «Кто это? Дети отвечают. (например-кошечка). Педагог предлагает ребенку, который бросал кубик показать голосом, как кошечка может поздороваться (мяу – мяу – мяу) и т.д. Игра продолжается. На гранях кубика изображены : кошечка, собачка, петушок, поросенок, лошадка, уточка.