**Музыкальные игры – эксперименты с дошкольниками.**

**Муз.руководитель: Семенова О.Ю**

*«****ВОДНЫЕ ПРОЦЕДУРЫ»***

Один из вариантов ритмических игр – игра. где дети экспериментируя, запоминают простейшую мелодию. Для нее тоже необходима некоторая подготовка. Нужно взять несколько *(5—7)* стаканов, желательно одинаковых и с не слишком толстыми стенками. Наполните их водой и ударом металлической палочки по стакану проверьте, какой звук они издают. Ударять старайтесь не слишком сильно, чтобы не разбить стаканы и не уронить, но в то же время так, чтобы звук был наиболее ясным. Каждый стакан должен *«зазвучать»* по-своему. Пусть это даже будет не слишком мелодично и стройно – главное, чтобы звуки четко различались на слух.

Задача играющих в этом случае значительно усложняется. Теперь они уже должны запомнить не просто тембры, но и высоту звучания каждого из стаканов. Лучше, если перед началом **игры** они будут выстроены в ряд по мере повышения высоты, так, чтобы слева от исполнителя находились низкие по звуку, а справа – высокие. Очень хорошо, если кто-нибудь из наиболее *«продвинутых»* игроков сможет настроить весь этот ряд по **музыкальному звукоряду**. Но даже если этого не получится, не огорчайтесь, попробуйте соблюдать направление; запомните, в какую сторону изменялся последующий звук, был он выше или ниже предыдущего. И просто старайтесь как можно точнее повторять заданный ритм, пока мелодия для вас еще не главное. Примеры ритмических рисунков можно брать прежние.

***«Как звучит бумага»***

Материалы для исследования:

газетная бумага, картон, в том числе рифленый,

набор бумаги разной толщины,

банки, коробки с натянутой сверху бумагой.

**Описание исследования:**

Дети выбирают бумагу. Мнут её, трясут ею и т. д. Вслушиваясь, соотносят особенности шуршания-звучания и качества бумаги, меняют ритмические рисунки и громкость звучания. Постукивают по коробкам, по бумаге на банках, проводят по рифленому картону палочкой. Затем все вместе оценивают успешные находки бумажного звучания.

*«ЗВУКИ В ВОДЕ»*

Цель: Выявление особенности

передачи звука на расстояние *(звук быстрее распространяется через твердые или жидкие тела)*.

Игровой материал: Большая емкость с водой, камешки.

## Ход **игры**: Взрослый предлагает детям ответить, передаются ли звуки по воде. Вместе с детьми составляет алгоритм действий: бросить камешек и слушать звук его удара о дно емкости.

Затем приложить ухо к емкости и бросить камень; если звук передается по воде, то его можно услышать. Дети выполняют оба варианта опыта и сравнивают результаты.

Делают вывод: во втором варианте звук был громче; значит, через воду звук проходит лучше, чем через воздух.

***«Как звучит пластмасса»***

Материалы для исследования:

разнообразные по тембру звучания пластмассовые погремушки,

большие и маленькие пластмассовые емкости, заполненные различными сыпучими ве­ществами (мелкими камешками, крупным или мелким песком, горохом, крупой, в том числе мелко или крупно нарезанной пластмассой).

**Описание исследования:**

Дети  слушают, сравнивают и обсуждают, как звучат погремушки. При этом можно выделить звуки шуршащие тихие или громкие, постукивающие и т. п. Важно, чтобы воспитатели услышали и рассказали о своем впечатлениях.

*«СТУЧАЛКИ»*

Более сложным примером **игры** является игра с использованием каких-либо **музыкальных инструментов**. Не пугайтесь, под инструментами мы подразумеваем все, из чего можно извлечь звук, все, по чему можно стукнуть или чем можно произвести какой-либо шум, звон, дребезжание или даже шорох. Все подойдет: деревянные ложки, палочки, металлические столовые приборы, какие-нибудь трещотки, детские погремушки, лист бумаги. Попробуйте использовать разные по тембру материалы – деревянные шкатулочки или коробочки, металлические банки и кастрюли, принесенные с кухни *(конечно, с разрешения мамы)*. Стучать по ним можно металлическими палочками или ложками.

Собственно, эта игра является продолжением первой. Только задача усложняется тем, что теперь мы развиваем и тембровую память. В игре участвуют несколько детей. Один из них, первый, должен придумать и *«проиграть»*, то есть попросту простучать или пробренчать какой-либо ритм. Для начала используйте только два тембра. Например, железными палочками исполнитель должен часть рисунка отстучать по деревянной поверхности, а часть – по металлической. При повторении следующий участник может исполнить сначала просто ритм без изменения тембра, а потом как можно точнее проиграть с использованием тех же самых предметов и тембров тот же самый ритм с *«перебивкой»* тембра в тех же местах.