

«Музыкальное воспитание - это не воспитание музыканта,
а прежде всего воспитание человека»

В.А. Сухомлинский

**МУЗЫКАЛЬНО-ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ
ДЛЯ РАЗВИТИЯ МУЗЫКАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ
ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

4 - 5 ЛЕТ

Составитель – разработчик:
Троцкая Анастасия Сергеевна,
воспитатель МБДОУ №11 «Солнышко»



**Сборник «Музыкально-дидактические игры для развития музыкальных способностей
детей дошкольного возраста 4-5 лет»
выполнен в рамках дипломного проекта**

Составитель – разработчик: Троцкая Анастасия Сергеевна, воспитатель

Использование сборника дает возможность существенно обогатить, обновить воспитательно-образовательный процесс по музыке в детском саду и повысить его эффективность. Каждая музыкально–дидактическая игра сборника, обеспечивает развитие музыкальных способностей ребёнка с учетом его возрастных психологических особенностей.

Сборник включает в себя пояснительную записку; пять разделов с описанием музыкально-дидактических для развития разных компонентов музыкальных способностей, приложения (шаблоны демонстрационных материалов для проведения игр).

Сборник разработан для студентов, обучающихся по специальности 44.02.01 Дошкольное образование, педагогов дошкольной образовательной организации.

СОДЕРЖАНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	4
ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ЧУВСТВА РИТМА И МЕТРА	7
ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ЧУВСТВА ЛАДА	12
ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ЗВУКОВЫСОТНОГО СЛУХА	19
ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ТЕМБРОВОГО СЛУХА	23
ИГРЫ НА РАЗВИТИЯ ДИНАМИЧЕСКОГО СЛУХА	29
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	32
ПРИЛОЖЕНИЯ	33

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

«Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности»

В.А. Сухомлинский

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (далее Стандарт) - это ориентация документа на социализацию и индивидуализацию развития ребёнка с возрастом от 2 месяцев до 8 лет, в котором образовательная программа ДОО формируется как программа психолого-педагогической поддержки позитивной социализации и индивидуализации развития личности детей дошкольного возраста. В связи с этим все образовательное содержание программы, в т.ч. и музыкальное, становится условием и средством этого процесса. Иными словами, музыка и детская музыкальная деятельность есть средство и условие вхождения ребенка в мир социальных отношений. Это основной ориентир для специалистов и воспитателей в преломлении музыкального содержания программы в соответствии со Стандартом [1, с.7].

Поэтому программа или календарно-тематическое планирование по музыкальному развитию дошкольников строятся на основе ФГОС дошкольного образования и предусматривают воспитание у детей восприимчивости, интереса, любви к музыке, развитие эмоциональной отзывчивости на нее, приобщение их к разнообразным видам музыкальной деятельности (слушанию, пению, музыкально-ритмическим движениям, игре на детских музыкальных инструментах), что позволяет развивать общую музыкальность ребенка, его творческие способности. Современные научные исследования свидетельствуют о том, что развитие музыкальных способностей, а это одна из главных задач музыкального воспитания детей, формирование основ музыкальной культуры нужно начинать с дошкольного возраста.

Именно с этой целью применяют музыкально-дидактические игры, которые воздействуя на ребенка комплексно, вызывают у них зрительную, слуховую и двигательную активность, тем самым расширяя музыкальное восприятие в целом.

Игра представляет собой особую деятельность, которая «расцветает» в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни. Среди многообразия игр для дошкольников особое место принадлежит дидактическим играм.

Дидактические игры - разновидность игр с правилами, специально создаваемыми педагогом в целях воспитания и обучения детей. Эти игры направлены на решение конкретных задач обучения детей, но, в то же время в них проявляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности.

Музыкально-дидактические игры – это музыкально-сенсорная деятельность ребенка, в процессе которой он учится различать свойства музыкальных звуков, музыкальные средства выразительности, музыкальные жанры. Это специально созданные игры для решения задач музыкального воспитания, обучения и развития детей.

Ценность музыкально-дидактических игр в том, что они доступны детскому пониманию, вызывают интерес и желание участвовать в них. В результате дети не только получают необходимые знания, но и учатся любить, ценить и понимать музыку. Цель использования музыкально-дидактических игр и игровых упражнений с детьми дошкольного возраста - развитие творческих способностей дошкольников и последовательное приобщение их к музыкальному искусству. Основное назначение музыкально-дидактических игр - создание предметно-развивающей среды и условий для формирования у детей музыкальных способностей; в доступной игровой форме помочь дошкольникам разобраться в средствах музыкальной выразительности; побудить их к самостоятельным действиям с применением знаний, полученных на музыкальных занятиях, воспитание гармоничной личности.

Музыкально-дидактические игры могут быть представлены не только наглядными методическими пособиями, но и каким-либо процессом – например, движением, пением и какой-либо ситуацией – например, драматизацией в соответствии с развитием музыкальных образов. Во всех видах деятельности образовательной области «Музыка» (пение, слушание, музыкально - ритмические движения, игра на музыкальных инструментах) могут и должны быть использованы музыкально-дидактические игры.

Целью создания данного сборника «Музыкально-дидактические игры для развития музыкальных способностей детей дошкольного возраста 4-5 лет» является развитие музыкальных способностей детей посредством музыкально-дидактических игр.

Задачи:

1. Приобщать детей к музыкальной культуре, расширять их музыкальный кругозор.
2. Развивать музыкально-сенсорные способности, активизировать слуховое восприятие детей.
3. Формировать знания о средствах музыкальной выразительности и свойствах музыкального звука (высота, тембр, громкость, длительность), умение различать их в предлагаемых музыкальных произведениях.
4. Развивать интерес к самостоятельной музыкальной деятельности (игровой, исследовательской, исполнительской).

В созданном сборнике размещены музыкально-дидактические игры для детей 4-5 лет, в процессе организации которых развиваются музыкальные способности: ладовое чувство, слуховые представления (звуковысотный слух, тембровый слух, динамический слух) и

метроритмическое чувство, а также приложения (шаблоны, образцы материалов и атрибутов для организации игр).

Игры, представленные в сборнике, обнаружены в методической литературе или разработаны составителем с учетом возрастных психологических особенностей развития дошкольников 4 – 5 лет.

Музыкальные игры обогащают детей новыми впечатлениями, развивают у них инициативу, самостоятельность, способность к восприятию, различению основных свойств музыкального звука. Они объединяют все виды музыкальной деятельности: пение, слушание, движение под музыку, игру на инструментах. Музыкально–дидактические игры из сборника можно организовать на музыкальных и других занятиях, в свободное время, а также в эти игры могут играть родители с детьми дома.

Музыкально-дидактические игры для развития чувства ритма

1. «А ну-ка, не зевай и за мною повторяй!»

Программное содержание: повторить ритмический рисунок, который воспроизвёл педагог.

Дидактическая цель: развитие чувства ритма.

Игровая цель: первым и правильно повторить ритмический рисунок.

Оборудование: игрушки: мягкая игрушка «зайчиха, зайчик»

Программные произведения: «Зайнышка», муз. М. Красева, сл. Л. Некрасова

Ход игры

В лесу живёт мама-зайчиха с зайчонок. Маленький зайчонок очень любит повторять слова и движения своей мамы, поэтому она называет «повторюшка». Семья зайчат предложила ребятам сыграть в игру и выявить, кто из них верно, без ошибок может повторить ритмический рисунок, который будет показывать зайка. Это могут быть хлопки, притопы.

Игровые действия: Педагог хлопает в ладоши или отбивает ритмический рисунок ногами, а дети повторяют.

Игровые правила: Повторить заданный ритмический рисунок.



2. «Вышли звери поплясать»

Программное содержание: побуждать детей подбирать нужные ритмы для разных игрушек, которые пришли к ребятам в гости.

Дидактическая цель: развитие чувства ритма.

Игровая цель: задать ритм движения в танце соответствующей игрушке.

Оборудование: игрушки: медведь, собачка, зайчик, лошадка, кошечка.

Музыкальные инструменты: барабан, трещотка, металлофон, ложки, маракасы.

Ход игры

У медведя день рождения. К нему в гости пришли его друзья: собачка, зайчик, лошадка, кошечка. Зверята хотят потанцевать, но они не умеют играть на музыкальных инструментах. Поэтому медведь с друзьями пришли к ребятам в детский сад, и просят у них помощи. Медведь просит любого ребенка сыграть на барабане, а он станцует (ребенок играет медленно, медведь танцует не торопясь и неуклюже); собачка выбирает ребёнка по считалочке, просит сыграть на трещотке, а она в это время будет кружиться вокруг себя; зайчик тоже обращается к любому ребёнку, просит сыграть на металлофоне, а он будет высоко прыгать; любой ребёнок играет для лошадки на ложках, а она в это время скачет; кошечка, громко мяукая, обращается к ребёнку с просьбой сыграть для неё на маракасах, а она в это время потанцует на задних лапках.

Игровые действия. От имени игрушки выбирается ребёнок, который будет играть на определенном музыкальном инструменте.

Игровые правила. Ребёнок выбирает только один музыкальный инструмент, который соответствует определённой игрушке.



3. «Танец карандашей»

Программное содержание: развивать творческую активность детей, их слуховую память, учить точно, воспроизводить ритмический рисунок.

Дидактическая цель: развитие чувства ритма.

Игровая цель: правильно повторить ритмический рисунок своим карандашом.

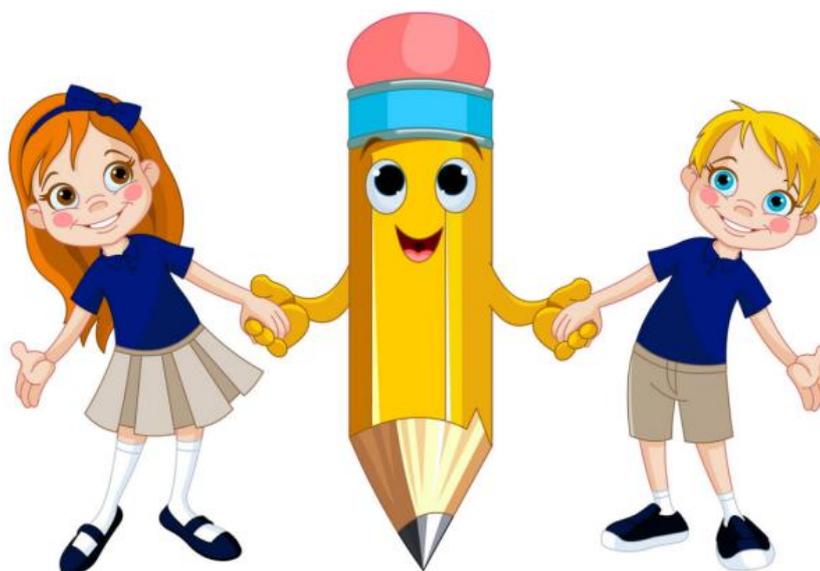
Оборудование: деревянные карандаши по количеству детей

Ход игры

К детям в гости приходят карандаши и предлагают посоревноваться друг с другом, кто правильно воспроизведёт ритмический рисунок своим карандашом. Дети сидят вокруг стола. У педагога и детей в руках карандаши. Педагог отбивает ритмический рисунок своим карандашом по столу, дети повторяют этот же ритмический рисунок своими карандашами.

Игровые действия: прослушать ритмический рисунок и повторить его.

Игровые правила: в точности повторяют этот ритм своим карандашом по столу.



4. «Зайки»

Программное содержание: учить детей различать короткие и длинные звуки.

Дидактическая цель: развитие чувства ритма.

Игровая цель: первым и правильно выполнить движения.

Оборудование: шапочка или ободок на голову «зайка» на каждого ребёнка.

Программные произведения: песня-марш «Большие и маленькие ноги» музыка В. Агафонникова.

Ход игры

Зайки приглашают ребят на свою лесную лужайку, и просят поиграть с ними в их любимую игру. Зайки предлагает детям послушать, что они делают, а затем повторить. На первый куплет дети должны пошагать большими шагами, на второй куплет побегать на носочках.

Воспитатель поет громко:

На лесной лужайке,

Зашагали зайки.

Лапками хлопали

Ножками топали.

Топ, топ, топ, топ, топ, топ!

На лесной полянке,

Бегали зайчатки.

Лапками хлопали,

Ножками топали.

Топ, топ, топ, топ, топ, топ,

Топ, топ, топ, топ, топ, топ!

Игровые действия: дети согласно тексту на громкое пение педагога хлопают в ладоши идут, высоко поднимая колени, под тихое пение выполняют мелкий бег

Игровые правила: ходить, высоко поднимая колени. Легкий бег.



5. «Мишка косолапый»

Программное содержание: обучать воспитанников слушать текст и слышать музыку и выполнять движения ей соответствующие, прививать интерес к музыкальным играм.

Дидактическая цель: развитие чувства ритма.

Игровая цель: создать пластический образ, соответствующий характеру музыки.

Оборудование: шапочка на голову «мишка» или маска на каждого ребёнка, музыкальное сопровождение.

Программные произведения: Мишка с куклой (М. Качурбина).

Ход игры

К ребятам в гости пришел медведь, который был очень расстроен, так как с ним никто не хотел дружить, потому что он большой и неуклюжий. Мишка предложил ребятам дружбу и позвал их с собой в лес за шишками. Медведь объяснил детям, что они сейчас превратятся в его друзей – маленьких медвежат. Для этого нужно под музыку песни подобрать движения, необходимые для создания пластического образа мишки. Ребята надевают шапочки и под пение с музыкальным сопровождением педагога, становятся мишками, воспроизводят движения, согласно тексту.

Мишка косолапый

По лесу идет,

Шишки собирает,

Песенки поёт.

Белка-озорница

Светки скок да скок,

Шишку уронила-

Прямо мишке в лоб.

Сел на травку Мишка

И давай реветь.

«Больше я не буду

По лесу гулять,

Больше я не буду

Шишки собирать».

Игровые действия: слушая текст и музыку, подобрать движения, необходимые для создания пластического образа Мишки - косолапого.

Игровые правила: не шуметь, не мешать друг другу.

Музыкально-дидактические игры для развития чувства лада

1. «Три девчущки, три подружки»

Программное содержание: отгадывание характера музыки, выбор соответствующего ему изображения куколки.

Дидактическая цель: развитие чувства лада.

Игровая цель: показать правильно ту куколку, которой соответствует характер музыки.

Оборудование: три нарисованных куколки из картона: одна куколка со спящим лицом, другая с плачущим лицом, а третья куколка с веселым лицом (по три куколки на каждого ребёнка). Эти куколки изображают три типа характера музыки (колыбельная, грустная, веселая).

Программные произведения: «Баю, бай», муз. М. Красина; «Жаворонок», муз. М. Глинки; «Бабочка», муз. Э. Грига.

Ход игры

Встретились три девочки, которые очень долго спорят и никак не могут решить какой же у них характер. Одна девочка весёлая, другая – грустная, а третья – сонливая. Педагог предлагает ребятам помочь девочкам и решить их спор. Для этого каждому ребёнку раздается по три куколки. Музыкальный руководитель исполняет произведение или включает грамзапись, а дети, прослушав произведение, выбирают и показывают ту куколку, которой соответствует характер музыки данного произведения.

Игровые действия: дети слушают произведение, а затем поднимают ту куколку, которой соответствует характер данного произведения.

Игровые правила: прослушать до конца мелодию.



2. «День-Ночь»

Программное содержание: развивать музыкальную память, по слуховому восприятию учить детей соотнести музыкальное произведение с картинкой.

Дидактическая цель: развитие чувства лада.

Игровая цель: первым показать, что делают дети днем и ночью.

Оборудование: две картины «День» и «Ночь»

Программные произведения: «Пляска парами», латыш. нар. мелодия; «Спи, моя радость, усни» слова С. Свириденко, музыка В.А. Моцарта.

Ход игры

К детям в гости приходят Солнце и Луна, которые решили узнать у них о том, чем они занимаются днём и ночью. Луна и Солнце предлагают детям поиграть в игру, которая называется «День- Ночь». Для этого нужно прослушать музыкальные произведения, и угадать, какое время суток подойдёт к данному произведению, и изобразить это своими действиями (дети «спят», дети пляшут), под музыку соответствующего характера.

Игровые действия: определить лад музыки, на колыбельную музыку дети должны присесть, сложить ручки под щёчку и изобразить, что спят. Под музыкальное произведение «Пляска парами» ребята пляшут.

Игровые правила: прослушать до конца мелодию, не мешать отвечать другим.



3. «Что узнали, мы не скажем, но на карточке покажем»

Программное содержание: развивать музыкальную память, по слуховому восприятию учить детей соотнести музыкальное произведение с картинкой.

Дидактическая цель: развитие чувства лада.

Игровая цель: показать первым и правильно закрыть карточку, которая соответствует данному произведению.

Оборудование: сигнальные карточки (по числу играющих), на каждой карточке изображены дети (они поют, маршируют, спят); фишки (по числу играющих), кукла-игрушка Незнайка

Программные произведения: «Колыбельная» А. Гречанинова, «Баю-бай» В. Витлина; «Марш» Э. Парлова; « Крошка Енот» В. Шаинский.

Ход игры

В гости к ребятам пришёл Незнайка, который прилетел с Луны с просьбой о помощи. В школе, куда ходит Незнайка и его друзья, учитель дал домашнее задание: прослушать музыкальное произведение, и определить какое произведение рассказывает нам, что нужно спать, какое маршировать, петь. Незнайка раздаёт детям по одной карточке. Педагог исполняет музыкальное произведение (можно в грамзаписи) или любую песню, которую знают дети. Ребёнок, который узнал музыкальное произведение, закрывает фишкой ту картинку с изображением, которой соответствует данное произведение.

Игровые действия: узнать музыкальное произведение, закрыть фишкой ту часть карты, которая соответствует данному музыкальному произведению.

Игровые правила: прослушать до конца мелодию.



4. «Потанцуй и отдохни»

Программное содержание: учить детей различать жанр колыбельной и плясовой музыки.

Дидактическая цель: развитие чувства лада.

Игровая цель: первым и правильно определить лад.

Оборудование: картинка актрисы (кукла).

Программные произведения: «Пляска парами» латыш. нар. мелодия; «Баю-бай» В. Витлина.

Ход игры

В гости к ребятам приходит актриса и рассказывает им, что она, выступая в театре, перепутала музыкальные произведения. И просит ребят помочь определить, под какую мелодию ей можно показать спящую красавицу, а под какую – принцессу на балу. Для этого она включает музыкальные произведения (колыбельную или плясовую), а дети выполняют движения соответствующие музыкальному произведению: колыбельная – «спят», присели, ладошки домиком над головой, плясовая – танцевальные движения: притопы и пружинка.

Игровые действия: определить лад музыки, на колыбельную музыку дети должны присесть, сложить ручки домиком над головой и изобразить, что спят. Под музыкальное произведение «Пляска парами» ребята пляшут.

Игровые правила: прослушать до конца мелодию.



5. «Холодное сердце»

Программное содержание: развивать музыкальную память, по слуховому восприятию учить детей соотнести музыкальное произведение с картинкой.

Дидактическая цель: развитие чувства лада.

Игровая цель: первым и правильно определить лад.

Оборудование: картина по теме «Холодное сердце», динамическая модель Анны и Эльзы.

Программные произведения: «Пляска парами» латыш. народная мелодия; «Болезнь куклы» муз. П. И. Чайковского (исп. симф. оркестр В. Спивакова).

Ход игры

Педагог знакомит ребят с героями фильма «Холодное сердце» – веселой Анной и грустной Эльзой, показывая отрывок из фильма. Далее педагог предлагает определить, какая из героинь появится на нашей картине, при этом включает в грамзаписи мелодию в мажоре, либо миноре. Ребенок, который первый определил лад, получает возможность «разместить» одну из героинь, которой соответствует данная мелодия, на картину.

Игровые действия: определить лад музыки и соотнести мелодию с соответствующей героиней из фильма «Холодное сердце».

Игровые правила: прослушать до конца мелодию.



б. «Ать, два, ля-ля-ля»

Программное содержание: развивать музыкальный слух и по слуховому восприятию учить детей соотнести музыкальное произведение с картинкой.

Дидактическая цель: развивать представления об основных жанрах музыки, способность различать песню, танец, марш.

Игровая цель: первым и правильно поднять карточку

Оборудование: набор карточек по количеству детей: дети поют, дети пляшут, дети маршируют.

Программные произведения: три пьесы разных жанров: «Песня – танец - марш». Танец «Маленькая Полька» музыка Д. И. Кабалевского; «Марш», муз. И. Беркович; «Веснянка», укр. нар. песня, обраб. Г. Лобачева, сл. О. Высотской.

Ход игры

К ребятам в гости пришла кукла Маша. Она ходит в музыкальную школу, и знает много музыкальных игр. Сегодня Маша пришла к детям в гости с интересной игрой. Игра заключается в том, что ребята слушают музыкальные произведения разных жанров («Песня – танец – марш»), по окончании музыкального произведения выбирают нужную карточку(дети поют, дети пляшут, дети маршируют). и поднимают, показывая всем.

Игровые действия: определение жанра музыкального произведения.

Игровые правила: прослушать до конца мелодию.



7. «Маленький актёр»

Программное содержание: учить детей проговаривать один и тот же текст с различной интонацией, закреплять знания различных эмоциональных состояний человека.

Дидактическая цель: развитие интонационного слуха.

Игровая цель: правильно определить эмоцию и проговорить текст с определенной интонацией.

Оборудование: кубик, на котором изображены картинки человечка, выражающего разные эмоции.

Программные произведения: «Пляска парами», латыш. народная мелодия.

Ход игры

Педагог и дети стоят или сидят в кругу. Звучит любая веселая мелодия. Педагог и дети передают кубик друг другу, при этом произносят текст:

Кубик детям передай.

Какая эмоция к нам пришла, угадай!

Ребенок, у которого оказался кубик, бросает его на пол в кругу. Педагог спрашивает, какая эмоция изображена на верхней грани кубика. Затем предлагает проговорить тот или иной текст с интонацией, соответствующей изображённому на картинке настроению (радость, грусть, удивление, гнев, смущение, обида).

Например:

Дружит с солнцем ветерок,

А роса – с травойю.

Дружит с бабочкой цветок,

Дружим мы с тобою.

Игровые действия: передать кубик, назвать и проговорить определенный текст с интонацией, соответствующей изображённой на картинке эмоции .

Игровые правила: передавать кубик в руки, не бросать.



Музыкально-дидактические игры для развития звуковысотного слуха

1.«Отгадай и скажи»

Программное содержание: развивать музыкальную память, по слуховому восприятию учить детей различать мелодию, уметь соотнести мелодию с картинкой животного.

Дидактическая цель: развитие звуковысотного слуха.

Игровая цель: показать первым и правильно ту карточку, которая соответствует данной мелодии.

Оборудование: карточки (по числу играющих), на которых изображены: медведь, зайчик, птичка, собачка, лошадка.

Программные произведения: «Зайчик» М. Старокадомского, «Медведь» В. Ребикова, «Лошадка». Муз. М.Симанского, «Собачка» Музыка М. Раухвергера, «Жаворонок», муз. М. Глинки.

Ход игры

Звери в лесу заспорили, кому какая музыка больше подходит. Педагог предлагает ребятам помочь животным решить их спор. Для этого детям раздают по одной карточке медведя, зайчика, птички, собачки, лошадки. На фортепиано или в грамзаписи звучит мелодия. Ребята узнают мелодию и поднимают нужную карточку. Например, после песни «Собачка» М. Раухвергера поднимают карточку с изображением собачки.

Игровые правила: прослушать до конца мелодию.

Игровые действия: узнать мелодию, выбрать карточку с изображением животного соответствующего данной мелодии.



2. «Кислое настроение»

Программное содержание: развивать у детей звуковысотный слух, интонационную выразительность голоса в процессе пения и музицирования.

Дидактическая цель: развитие звуковысотного слуха.

Игровая цель: правильно определить эмоцию и проговорить текст с определенной интонацией.

Оборудование: солнышко с эмоцией грусти (карточка), музыкальные инструменты.

Музыкальные инструменты: барабан, трещотка, металлофон, ложки, бубенцы

Ход игры

Педагог показывает детям солнышко, которому очень грустно. Педагог предлагает послушать, что нам хочет рассказать солнышко:

Встало солнце кислое, смотрит – небо кисло,

В кислом небе – кислое облако повисло.

Даже сахар кислый, кисло всё варенье,

Потому что кислое было настроение. *Э. Мошковская*

Для того, чтобы развеселить солнышко, педагог предлагает с ним поиграть, а именно, воспроизвести звукоподражание образу грустного солнышка первоначально в речи, затем на детских музыкальных инструментах, а далее в пении.

Игровые действия: правильно определить эмоцию и воспроизвести звукоподражание грустного в речи, на детских музыкальных инструментах и в пении.

Игровые правила: игра на музыкальном инструменте не должна заглушать пение, не мешать друг другу.



3. «Тётушка-непогодушка»

Программное содержание: развивать умение детей сравнивать музыкальные звуки по высоте и тембру звучания и сопоставлять их с картинками окружающей среды.

Дидактическая цель: развитие звуковысотного слуха.

Игровая цель: соотнести музыкальный звук с картинкой- ассоциацией.

Оборудование: кукла «Тётушка Непогодушка»; сундучок; картинки – ассоциации

Музыкальные инструменты: барабан, бубен, металлофон, колокольчик, погремушка.

Ход игры

В гости к ребятам пришла тётушка «Непогодушка» с сундучком, в котором лежат музыкальные инструменты, и предлагает ребятам поиграть с ней. Музыкальный руководитель или воспитатель предлагает ребёнку достать какой-нибудь музыкальный инструмент. Ребёнок достаёт музыкальный инструмент, называет его. Затем нужно поиграть на нем, после чего педагог спрашивает ребенка: «Что напоминает этот музыкальный звук?» Например, барабан – на что похож этот звук? (гром); бубен - шорох листьев или на то, как заяка лапкой бьет; металлофон – дождик; колокольчик - птичку, погремушка – град и т.д.

Игровые действия: сначала ребёнок должен достать инструмент, затем назвать его. Поиграв на нем, нужно сказать, что напоминает данный музыкальный звук, выбрав картинку.

Игровые правила: вынимается из сундучка ребёнком только один музыкальный инструмент. Если ребёнок затрудняется ответить, с чем ассоциируется данный музыкальный звук, можно попросить помощи у ребят.



4. «Покажи картинку»

Программное содержание: развивать умение детей сравнивать музыкальные звуки по высоте и тембру звучания и сопоставлять их с картинками животных.

Дидактическая цель: развитие звуковысотного слуха.

Игровая цель: первым и правильно показать картинку с животным.

Оборудование: картинки животных (по количеству на каждого ребёнка), на которых изображены разные животные: зайчик, медведь, кошечка, петушок, собачка, лошадка.

Программные произведения: «Зайчик» М. Старокадомского; «Медведь» В. Ребикова; «Лошадка» муз. М.Симанского; «Собачка» музыка М. Раухвергера; «Кошечка» муз. В. Витлина; «Выход Петушка» Владимир Малышев.

Ход игры

Животные и птицы решили поставить спектакль, и для каждого из них нужна соответствующая музыка. Медвежонок решил обратиться за помощью к ребятам, чтобы они послушали мелодию и выбрали картинку, которой соответствует данная мелодия. Картинки животных и птиц лежат на столе по количеству на каждого ребёнка. Полукругом сидят дети.

Игровые действия: дети слушают мелодию, затем выбирают картинку с изображением соответствующего животного этой мелодии, показывают.

Игровые правила: прослушать мелодию, выбрать только одного животного соответствующего данной мелодии.



Музыкально-дидактические игры для развития тембрового слуха

1. «Оркестр тётушки Совы»

Программное содержание: развивать музыкальную память по слуховому восприятию, закрепить названия музыкальных инструментов и способы игры на них.

Дидактическая цель: развитие тембрового слуха.

Игровая цель: играть на музыкальном инструменте в такт пения тётушки Совы.

Оборудование: музыкальные инструменты, корзинка, мягкая игрушка – сова.

Ход игры

Педагог говорит детям, что в детский сад пришла гостя, тётушка Сова и пришла она не с пустыми руками. Тётушка Сова показывает корзинку и предлагает ребятам посмотреть, что в ней, а затем достаёт музыкальные инструменты из корзинки и раздает их детям. Тётушка Сова предлагает ребятам поиграть в оркестр. «Я, тётушка Сова, буду петь песенку, а вы, ребята будете играть на инструментах.

Мудрейшая птица на свете — сова.

Все слышит,

Но очень скупа на слова.

Чем больше услышит —

Тем меньше болтает.

Ах, этого многим из нас не хватает.

Игровые действия: взять музыкальный инструмент и играть на нём в такт пения тётушки Совы.

Игровые правила: игра на музыкальном инструменте не должна заглушать пение, не мешать друг другу.



2. «Угадай и повтори!»

Программное содержание: развивать музыкальную память по слуховому восприятию, закрепить названия музыкальных инструментов и способы игры на них

Дидактическая цель: развитие тембрового слуха.

Игровая цель: правильно определить музыкальный инструмент.

Оборудование: картинки бродячих музыкантов (кот, осёл, пес), столик.

Музыкальные инструменты: маракасы, бубенцы, трещотка, дудка, барабан, ложки, металлофон.

Ход игры

К ребятам в гости пожаловали бродячие музыканты, среди которых были: кот, осёл и пес. Они ищут детей, которые умеют различать музыкальные инструменты, а чтобы их найти, музыканты решили сыграть в игру. Ребята рассаживаются полукругом и закрывают глаза, перед детьми на столе лежат музыкальные инструменты. Музыканты исполняют на любом музыкальном инструменте ритмический рисунок, а дети, прослушав его, должны определить инструмент и попробовать повторить ритмический рисунок. По считалочке выбирается ребёнок, который будет угадывать музыкальный инструмент, и затем исполнит на нём ритмический рисунок. Если ребёнок правильно определил инструмент, музыканты хлопают в ладоши, а если не правильно, то топают.

Игровые действия: ребенок, выбранный по считалочке, угадывает инструмент и пробует повторить на нём ритмический рисунок.

Игровые правила: прослушать мелодию, только после этого выбрать инструмент и повторить ритмический рисунок.



3. «Ты услышал? А теперь иди!»

Программное содержание: упражнять детей в различении звучания детских музыкальных инструментов.

Дидактическая цель: развитие тембрового слуха.

Игровая цель: узнать по звучанию свой музыкальный инструмент и начать движение.

Оборудование: кукла Саша, шапочки или ободки на голову с изображением зайчиков, лисичек, лошадок, медвежат, пингвинов.

Музыкальные инструменты: маракасы, ложки, металлофоны, барабаны, трещотка.

Ход игры

В гости к ребятам пришла грустная кукла Саша. Она рассказала ребятам о том, что не смогла попасть в зоопарк. Педагог предложила ребятам поиграть в интересную игру, чтобы развеселить куклу Сашу и сделать для нее свой зоопарк. Для этого дети делятся на пять групп. Одна группа будет изображать «зайчиков», вторая – «пингвинов», третья – «лошадок», четвертая – «медвежат», пятая – «лисичек». Для каждой группы используется свой музыкальный инструмент. Для «зайчиков» - маракас, для «лисичек» - металлофон, для «лошадок» - ложки, для «медвежат» - барабан, для «пингвинов» - трещотка. Педагог играет на музыкальном инструменте, дети должны по звучанию узнать свой музыкальный инструмент и вовремя начать движение. Как только меняется музыкальный инструмент, меняется группа детей, предыдущая возвращается на своё место.

Игровые действия: дети объединились в пять групп, каждой группе соответствует свой музыкальный инструмент и когда группа услышит свой музыкальный инструмент, начинает движение. Как только педагог меняет музыкальный инструмент, меняется и группа, предыдущая возвращается на своё место.

Игровые правила: начинать движение можно тогда, когда зазвучит соответствующий музыкальный инструмент; как только меняется музыкальный инструмент, меняется подгруппа.

4. «Не зевай, передай»

Программное содержание: развитие умения слушать и концентрировать внимание и упражнять детей в различении звучания детских музыкальных инструментов.

Дидактическая цель: развитие тембрового слуха.

Игровая цель: услышав изменения тембра мелодии, поменять направление мешочка.

Оборудование: мешочек с песком.

Программные произведения: Старинная французская песенка - простая двухчастная мелодия Sr Ortegon –LaRaspa (instrumental).

Ход игры

В группу к ребятам пришли два мальчика, которые поругались друг с другом из-за мешочка с песком. Они решили обратиться за помощью к ребятам, чтобы дети их помирили. Педагог предложила сыграть в игру с этим мешочком. Дети садятся в круг. По считалке выбирается ребёнок, который будет держать мешочек с песком. Когда зазвучит музыкальное произведение, дети начинают передавать мешочек с песком по часовой стрелке. Внезапно тембр мелодии меняется, тогда изменяется направление движения мешочка, передавая его против часовой стрелки. Далее опять происходит смена тембра мелодии, направление движения мешочка изменяется и т.д.

Игровые действия: дети передают мешочек с песком, меняют направление в зависимости от тембра мелодии, и опять передают мешочек по кругу и т.д.

Игровые правила: направление движения мешочка с песком остается неизменным до тех пор, пока не изменится тембр мелодии.



5. «Теремок»

Программное содержание: развитие умения слушать и различать звучания детских музыкальных инструментов

Дидактическая цель: развитие тембрового слуха.

Игровая цель: запомнить и соотнести музыкальный инструмент со сказочным персонажем.

Оборудование: картонный домик, куклы (Мышка, Заяц, Волк, Лягушка, Лиса, Медведь).

Музыкальные инструменты: колокольчик, бубенцы, барабан, бубен, трещотка, дудка.

Ход игры

В гости к ребятам пришёл теремок, внутри которого находятся музыкальные инструменты. Жители разбежались, поэтому теремок просит помощи у ребят. Необходимо заселить зверей обратно в их дом, известно, что каждому персонажу соответствует определенный музыкальный инструмент: Мышка-норушка - колокольчик; лягушка - квакушка – бубен; зайчик – попрыгайчик – бубенцы; волчок - серый бочок – дудка; лисичка - сестричка – трещотка; медведь – барабан. Теремок рассказывает сказку, а дети одной рукой передвигают куклу, а другой сопровождают движения звучанием на музыкальном инструменте. Например, бежит мимо мышка - норушка (в руке у ребёнка кукла-мышка, в другой руке соответствующий музыкальный инструмент этому персонажу(колокольчик)). Решила мышка жить в теремке. Бежит зайчик – попрыгайчик (в руке у ребёнка кукла - зайчик, в другой руке соответствующий музыкальный инструмент этому персонажу(бубенцы), затем ребёнок звенит), попросился он жить в теремке. Далее бежит мимо лягушка- квакушка (в руке у ребёнка кукла - лягушка, в другой руке соответствующий музыкальный инструмент этому персонажу - бубен). Стали жить они втроём. Далее пришли: волчок - серый бочок – дудка, лисичка-сестричка – трещотка, медведь –барабан. Все стали жить поживать, да добра наживать. Слушая сказку, дети воспроизводят звуки каждым инструментом, тем самым запоминают звучание. Далее теремок наигрывает мелодии разными инструментами, а ребята вспоминают и говорят, какому сказочному герою этот музыкальный инструмент соответствует.

Игровые действия: дети слушают сказку, одной рукой воспроизводит звуки соответствующим инструментом, а другой - двигают куклу.

Игровые правила: прослушать мелодию и только после этого отвечать, не перебивая друг друга.

6. «Посылка»

Программное содержание: развитие навыка различения тембров разных музыкальных инструментов, обучение пению под аккомпанемент.

Дидактическая цель: развитие тембрового слуха.

Игровая цель: спеть песенку «Веселый старичок», аккомпанируя себе на выбранном музыкальном инструменте.

Оборудование: музыкальные инструменты: маракасы, бубен, бубенцы, колокольчики, трещотка, барабан, металлофон, ложки; коробка.

Программные произведения: песня «Веселый старичок» сл. Д. Хармс, музыка Ю. Зайцевой.

Ход игры

Музыкальные инструменты кладут в коробку. К ребятам в гости приходит почтальон Печкин и приносит посылку. Ребята ее открывают, по очереди вытаскивают инструменты, называют их. Когда все музыкальные инструменты ребята вытащат из посылки, педагог предлагает детям спеть песенку «Веселый старичок», аккомпанируя себе на выбранном музыкальном инструменте.

Игровые действия: дети берут музыкальные инструменты, называют их, а затем вместе с педагогом поют песенку «Веселый старичок».

Игровые правила: сначала вытащить музыкальный инструмент из коробки, а потом его назвать.



Музыкально-дидактические игры для развития динамического слуха

1. «Тихие девочки, громкие мальчики»

Программное содержание: развитие умения слушать, развивать динамическое восприятие.

Дидактическая цель: развитие динамического слуха.

Игровая цель: правильно определить динамический оттенок в музыке.

Оборудование: бубны, маракасы.

Программные произведения: пьеса «Пальчики и Ручки» обработка М. Раухвергера.

Ход игры

В гости к ребятам пришёл кот в сапогах, который похвастался перед ребятами тем, что сочинил пьесу. Кот предлагает детям прослушать эту пьесу и поиграть в игру. Девочкам под тихое звучание музыки нужно играть на инструментах тихо, а на звучание громкой музыки играть мальчикам на инструментах громко.

Игровые действия: дети прослушали пьесу. Под тихое звучание девочки играют на бубнах, маракасах, тихо, под громкое звучание мальчики играют на бубнах, маракасах громко.

Игровые правила: под тихое звучание играют только девочки, под громкое звучание играют только мальчики.



2. «Раз, два, три, дирижёры - сегодня мы!»

Программное содержание: развивать у воспитанников пластическую выразительность движений, динамический слух, интонационную выразительность голоса в процессе музыкально – речевой деятельности.

Дидактическая цель: развитие динамического слуха.

Игровая цель: правильно определить характер музыки и с помощью рук создать пластический образ.

Оборудование: картинка дирижёра, эмоциональные картинки, отражающие разнообразные эмоции (грусть, радость, злость, сонливость).

Программные произведения: «Баю, бай», муз. М. Красина, «Жаворонок», муз. М. Глинки; «Бабочка», муз. Э. Грига; Времена года (Лето «Шторм») Антонио Вивальди.

Ход игры

К ребятам в гости пришёл дирижёр, который предложил детям попробовать себя в его роли. Дирижёр принёс с собой картинки разных человечков, чтобы они рассказали ребятам о музыке. Для этого дети должны выбрать одну картинку любого «человечка». Дети рассматривают эмоциональные картинки человечков и выбирают для всех одну. Дирижёр спрашивает: «Как вы думаете, какая будет звучать музыка?» Ребята рассказывают о музыке, рассматривая эмоционального человечка. Затем дирижёр предлагает детям послушать музыку, определить её характер, выбрать нужные движения из предложенных (нежные, плавные, мягкие, гибкие взмахи руками отражают эмоцию радости; зигзагообразные, ломаные, резкие – эмоцию злости; волнообразные, беспокойные – эмоцию грусти). Дети «дирижируют» попеременно, то одной, то другой рукой, а затем двумя руками вместе.

Игровые действия: дети выбирают эмоциональную картинку человечка, слушают музыку, выявляют сенсорные особенности её звучания; выбирают определённые движения руками. Далее дети «дирижируют», создают пластический образ, соответствующий характеру музыки попеременно, то одной, то другой рукой, а затем двумя руками вместе.

Игровые правила: движения руками должны соответствовать характеру музыки (эмоциональной картинке человечка), картинка человечка выбирается одна на всех.

3. «Домовенок Кузька»

Программное содержание: развивать музыкальную память по динамическому восприятию музыки, закреплять умение детей в различении оттенков музыки: тихо, громко.

Дидактическая цель: развитие динамического слуха.

Игровая цель: угадать первым.

Программные произведения: песня «Воробей» Музыка В. Гречик (без слов).

Ход игры

К ребятам в гости пришёл домовёнок Кузька (переодетый взрослый) и предлагает им поиграть. Педагог объясняет, что домовенок будет петь (грамзапись), а они прослушают мелодию и определяют динамические оттенки музыки. Если музыка и пение тихое, дети хлопают в ладоши. А если музыка и пение громкое, то дети топают. Далее педагог исполняет песню с чередованием динамических оттенков.

1. Воробей, воробей,

Не боишься ты людей;

Мы тебя сейчас поймаем,

Мы везде тебя найдём.

2. Не летишь ты на юг,

От холодных зимних вьюг.

И купаешься весной,

В первой луже дождевой.

3. К нам в окошко с утра,

Долетает со двора.

Твой весёлый, звонкий крик:

«С добрым утром, чик-чирик!»

Игровые действия: отгадать силу звучания музыки, прохлопать - если пение тихое, протопать – если пение громкое

Игровые правила: прослушивать мелодию, не мешать другим, не подсказывать.



СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Федеральный Государственный образовательный стандарт дошкольного образования: утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013г. №1155 – URL: <http://ivo.garant.ru/#/document/77677348/paragraph/7:0/> (дата обращения : 15.02.2023). – Текст : электронный.
2. ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ: инновационная программа дошкольного образования / Н. А. Арапова-Пискарева, К. Ю. Белая, М. М. Борисова [и др.]; под редакцией Н. Е. Вераксы, Э. М. Дорофеевой, Т. С. Комаровой. – 6-е изд., доп. – Москва : МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2022. – 368 с. – Текст : непосредственный.
3. Ангельчева, Е. П. Сборник музыкально-дидактических игр / Е. П. Ангельчева. – Текст : электронный // Музыкально-дидактические игры для дошкольников. – 2017. Международный педагогический портал «ИНФОУРОК». - URL: <https://infourok.ru/sbornik-muzikalnodidakticheskie-igri-dlya-detey-doshkolnogo-vozrasta-3220197.html/> (дата обращения : 09.04.2023).
4. Ветлугина, Н. А. Методика музыкального воспитания в детском саду: учебник для вузов / Н. А. Ветлугина, И. Л. Дзержинская, Л. Н. Комиссарова; под ред. Н. А. Ветлугиной -2-е изд., исп. и доп. – Москва : Просвещение, 1982. – 275 с. – Текст : непосредственный.
5. Комиссарова, Л. Н. Наглядные средства в музыкальном воспитании дошкольников: пособие для воспитателей и музыкальных руководителей детских садов / Л. Н. Комиссарова, Э. П. Костина. – Москва : Просвещение, 1986. - 44 с. – Текст : непосредственный.
6. Османова, Е. А Музыкально–дидактические игры в средней группе / Е. А. Османова. - Текст: электронный // Музыкально-дидактические игры воспитателям детских садов, педагогам. - 2021. Международный образовательный портал «МААМ» / - URL: <https://www.maam.ru/detskijsad/muzykalno-didakticheskie-igry-v-srednei-grupe-1578508.html> / (дата обращения : 11.03.2023).
7. Радынова, О. П. Музыкальные шедевры: Авторская программа и методические рекомендации. / О. П. Радынова. – Москва : Гном, 2000. – 80 с. – Текст : непосредственный.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Игра «Зайки»

Шаблоны для ободков



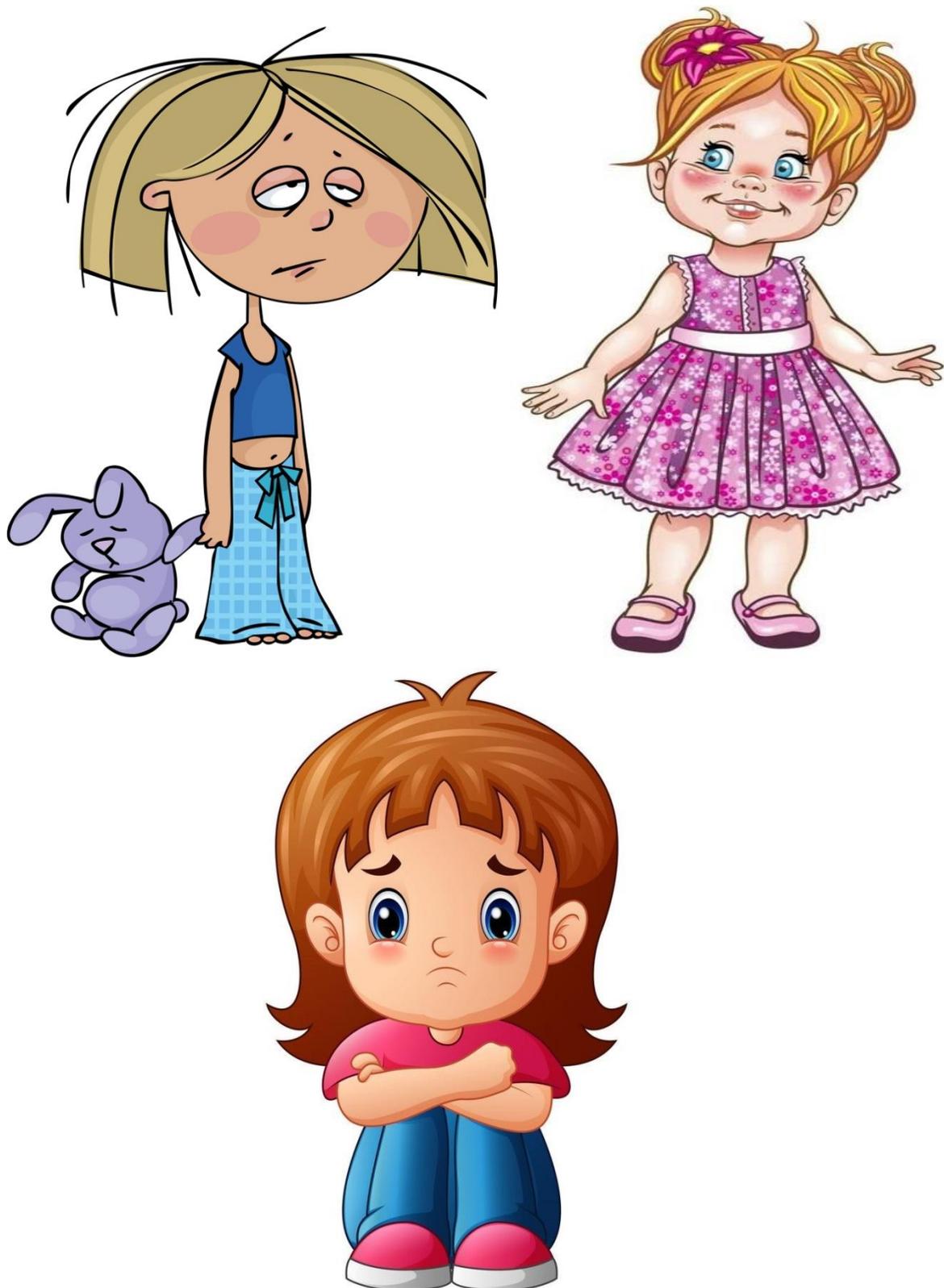
ПРИЛОЖЕНИЕ Б
Игра «Мишка косолапый»

Шаблоны для ободков



ПРИЛОЖЕНИЕ В
Игра «Три девчушки, три подружки»

Шаблоны нарисованных девочек со спящим лицом, с плачущим лицом и с веселым лицом.



ПРИЛОЖЕНИЕ Г

Игра «День-Ночь»



ПРИЛОЖЕНИЕ 5

Игра «Что узнали, мы не скажем, но на карточке покажем»

Сигнальные карточки для детей



ПРИЛОЖЕНИЕ Д

Игра «Холодное сердце»

Динамическая модель Анна и Эльза



ПРИЛОЖЕНИЕ Е

Игра «Ать, два, ля-ля-ля»

Сигнальные карточки для детей



ПРИЛОЖЕНИЕ Ж

Игра «Отгадай и скажи»

Сигнальные карточки для детей



ПРИЛОЖЕНИЕ И

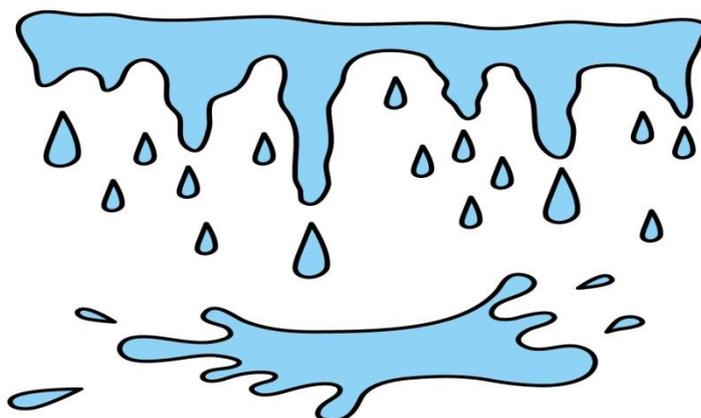
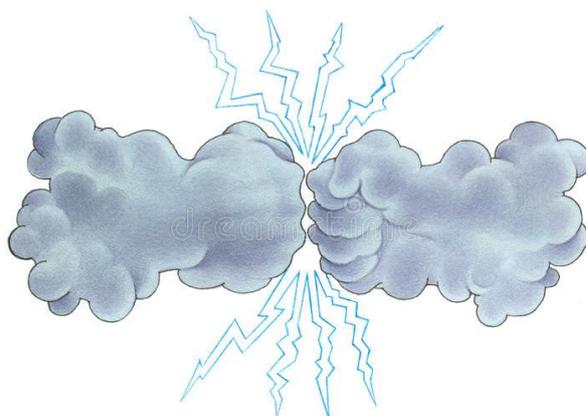
Игра «Кислое настроение»



ПРИЛОЖЕНИЕ К

Игра «Тётушка-непогодушка»

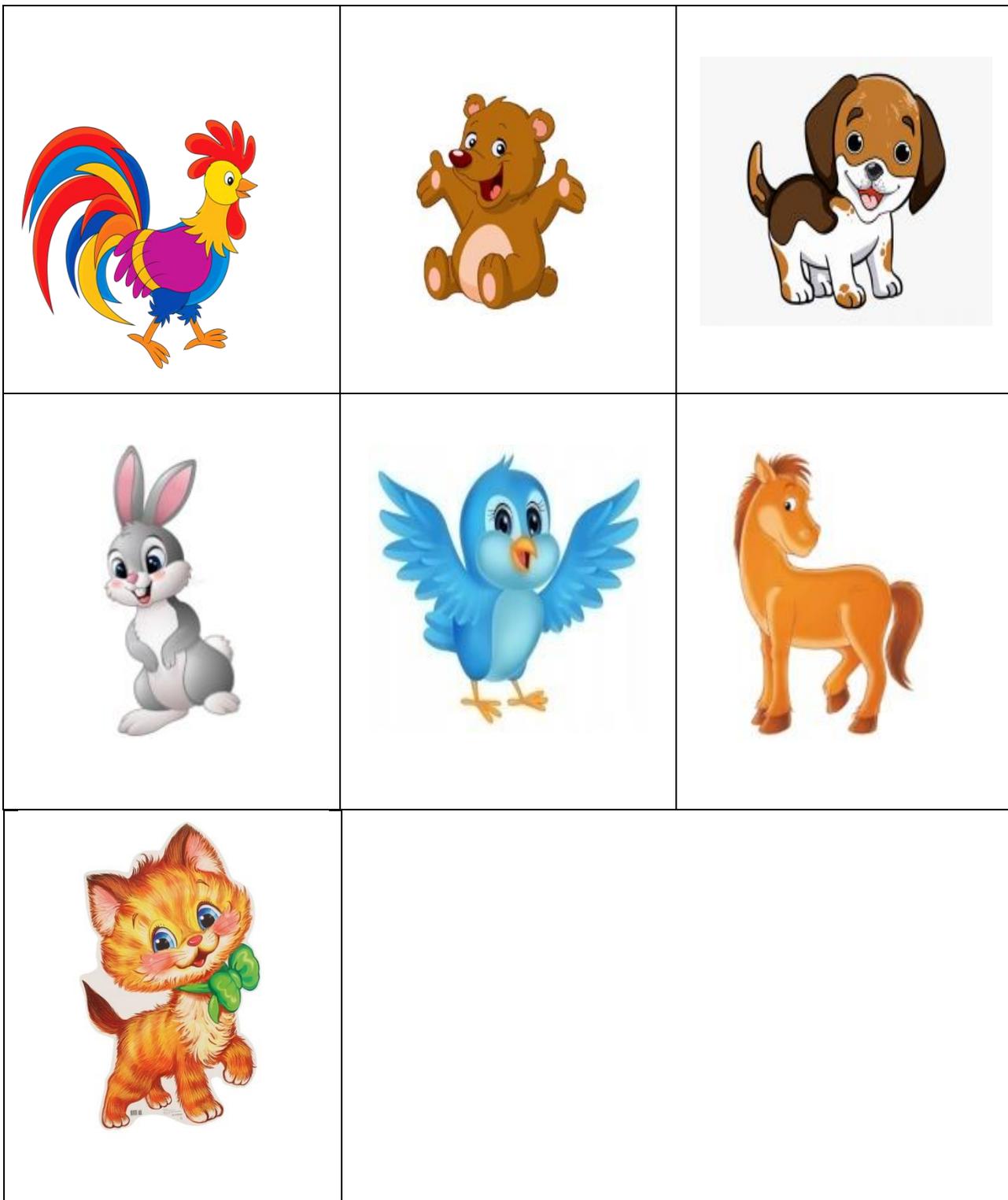
Сигнальные карточки



ПРИЛОЖЕНИЕ Л

Игра «Покажи картинку»

Сигнальные карточки для детей



ПРИЛОЖЕНИЕ М

«Ты услышал? А теперь иди!»

Шаблоны для ободков



«Ты услышал? А теперь иди!»

Шаблоны для ободков



ПРИЛОЖЕНИЕ Н

Игра «Раз, два, три, дирижёры - сегодня мы!»

Шаблоны эмоциональных картинок, отражающие разнообразные эмоции: грусть, радость, злость, сонливость

