

«Веселые лягушата». Ход игры: Дети стоят в кругу и пропевают текст: У болота на опушке мы, лягушки-хохотушки. Будем в ложки мы играть, звонко песни распевать. Ква-ква, ква-ква. Ква-ква, ква-ква! Педагог на ложках проигрывает простой ритм, дети повторяют его, играя на ложках. Для музыкального сопровождения используется любая веселая мелодия двухдольного размера.	«Веселые матрешки». Ход игры: В игре принимают участие несколько играющих. У взрослого в руках большая яркая матрешка, у детей – маленькие. «Большая матрешка учит танцевать маленьких», - говорит взрослый. Он отстукивает своей матрешкой по столу несложный ритмический рисунок. Участники игры повторяют этот ритмический рисунок своими матрешками. При повторении игры ведущим может стать ребенок, правильно выполнивший задание.
«Три медведя». Игровой материал: плоские фигурки медведей из картона, раскрашенные в русском стиле. У детей карточки с изображением трех медведей и кружочки. Ход игры: Педагог: Вы помните, ребята, сказку «Три медведя»? В последней комнате Машенька легла на минуточку в кроватку и заснула. А в это время медведи вернулись домой. Вы помните, как их звали? (Дети отвечают). Послушайте, кто первым зашел в избушку? (Выстукивает ритмический рисунок на инструменте на одном или двух звуках. Дети называют, кто пришел.) Педагог (выводит фигурку) : Как мишка идет? Медленно, тяжело. Отхлопайте ритм ладошками, как он идет? А теперь найдите, куда положить фишку. (Дети кладут кружочки на соответствующее изображение.)	«Прыг, прыг, скок». Цель: Развивать ритмическую память, метрическое чувство. Ход игры: Ребенок, выбранный зайчиком, сидит в кругу с барабаном в руках. Дети, взявшись за руки, спокойным шагом с песней идут по кругу на 1-2 предложения. На третье – они останавливаются и хлопают в ладоши на акценты, на которые «зайчик» прыгает с продвижением вперед, стучит на барабане простой ритм, дети должны повторить его, хлопая в ладоши. После выбирается новый «зайчик». Текст песни: Что ты, зайныка, сидишь? Что ты, зайныка, молчишь? Раз прыжок, два прыжок! Прыг, прыг, скок! Зайка, зайка не молчи, в барабан ты постучи!

«Куколка любит танцевать». Цель: Развивать чувство ритма. Ход игры: Звучит любая русская народная мелодия. Педагог: Сегодня, ребята, я познакомлю вас с удивительной куколкой Глашенькой. Ох, и плясать-то она искусница! Сама умеет и вас научит! Как она протопает, так и вы повторяйте. Дети повторяют ритмический рисунок хлопками, притопами. Можно взять в руки ложки, палочки, бубны.. если разделить детей по подгруппам и дать разные музыкальные инструменты, то получится оркестр.	«По тропинке». Цель: Закреплять способы звукоизвлечения на бубнах, маракасах, ложках. Развивать ритмический слух детей. Ход занятия: Дети с песней двигаются цепочкой на запев, на проигрыш отстукивают ритмический рисунок, который задает педагог. Текст песни: 1. По тропинке в лес идем, в лес идем, в лес идем. Ежика в лесу найдем, ежика найдем! (играют на маракасах) 2. По тропинке в лес пойдем, в лес пойдем, в лес пойдем. Зайчика в лесу найдем, зайчика найдем. (играют на ложках) 3. По тропинке в лес идем, в лес идем, в лес идем. Мишку мы в лесу найдем, Мишку мы найдем. (играют на бубунах)
«Веселый колокольчик». Цель: Развивать ритмический слух детей, умение правильно извлекать звук на колокольчике. Ход игры: Детям раздают по два колокольчика каждому. Педагог поет нечетные фразы со словами, а дети - четные со звукоподражаниями, подыгрывая себе на колокольчиках. 1. Веселый колокольчик – Динь, динь, динь. Смеется и хохочет – динь, динь, динь. 2. Он пел зимой чуть слышно – динь, динь, динь. Но снова солнце вышло – динь, динь, динь. 3. И звонкие капли – динь, динь, динь. В ответ ему запели – динь, динь, динь. (см. нотное приложение)	«Не зевай». 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. Педагог может ставить перед детьми различные задачи: - точно воспроизводить остинатную ритмическую формулу, после чего передавать соседу музыкальный инструмент; - чередовать громкое и тихое исполнение; - менять поочередно приемы исполнения на музыкальных инструментах. Текст песни: Раз-два-три, не зевай! Поиграл – передай! Раз – два-три, не спеши, как играть научи!

БОЛЬШИЕ И МАЛЕНЬКИЕ Программное содержание: Учить детей различать короткие и длинные звуки, уметь прохлопать ритм. Ход игры: Педагог предлагает детям послушать, кто идет по дорожке и повторить, как звучат шаги своими хлопками. Когда дети научатся различать короткие и длинные хлопки, педагог предлагает на слух определить «большие и маленькие» ножки, выполняя хлопки за ширмой или за спиной. - Большие ноги шли по дороге: (долгие хлопки) Топ, топ, топ, топ! Маленькие ножки бежали по дорожке: (короткие хлопки) Топ, топ, топ, топ, топ, топ, топ, топ! Программное содержание: По слуховому восприятию учить детей различать короткие и длинные звуки, развивая тем самым ритмическую память, умение соотносить свои действия с музыкой – способность прохлопать ритмический рисунок мелодии руками, развивать музыкально – ритмическое восприятие. Игровые правила: Слушать звуки разной длительности, не мешать другим. Игровые действия: Отгадывать длительность звуков, прохлопывать их соответственно. Игровая цель: Угадать первым.	В ЛЕСУ Программное содержание: Развивать у детей звуко-высотный слух, учить различать высокие, низкие и средние звуки. Развивать чувство ритма, учить различать короткие и длинные звуки. Ход игры: Педагог знакомит детей с высокими и средними звуками, после того, как дети достаточно хорошо усвоили это, им предлагают поиграть и угадать, кто живет в лесу. Для этого педагог исполняет мелодию «Мишка» в низком регистре, или «Зайка» в среднем, или «Птичка» в высоком регистре. Дети отгадывают и накрывают фишкой соответствующую картинку. В другом варианте игры педагог обращает внимание детей на ритм шагов различных зверей: Долгие звуки, когда шагает медведь и короткие, когда прыгает зайка. В этом варианте игры дети по ритму шагов должны определить, кто идет по лесу, или, наоборот, уметь прохлопать ритм шагов медведя или зайца. -Как по лесу у нас Зайка прыгает сейчас. У него соседи- Бурые медведи А на ветке птичка, Птичка – невеличка!
ВЕРТУШКА Программное содержание: Развивать у детей представления об изобразительных возможностях музыки. Ход игры: Педагог предлагает детям посмотреть музыкальную вертушку, по - вращать ее, заглянуть в окошечко на вертушке и исполнить знакомую песню, соответствующую появившемуся в окошечке вертушки изображению; ребенок должен объяснить, почему он выбрал именно эту песню, какие еще песни можно соотнести с данным изображением, определить характер музыки. Программное содержание: Развивать музыкальную память, представление детей об изобразительных возможностях музыки, через умение по зрительному и слуховому восприятию соотносить музыкальные и художественные образы. Развивать воображение, умение представить картины реальной действительности, переданные с помощью музыки. Игровые правила: Отвечать индивидуально, а петь хором. Игровые действия: Вращать вертушку, угадывать знакомые мелодии. Игровая цель: Вспомнить как можно больше песен.	ВЫЛОЖИ МЕЛОДИЮ. Программное содержание: Развивать ритмический слух, упражнять детей в определении ритмического рисунка мелодии. Ход игры: Педагог исполняет знакомые детям песни с разным ритмическим рисунком, предлагает детям его прохлопать. Затем он показывает детям как можно условно изобразить ритмический рисунок с использованием квадратов, обозначающих долгие звуки. В ходе игры педагог исполняет знакомые детям песни и предлагает им выложить их ритмический рисунок. И наоборот просит детей вспомнить песню по предложенному педагогом условному изображению ритмического рисунка мелодии. Игровые правила: Слушать знакомые мелодии, не мешать и не подсказывать другим. Игровые действия: Отгадывать песни, прохлопывать их ритмический рисунок, выкладывать его графическое изображение и наоборот. Игровая цель: Первым выложить рисунок мелодии.

ДО, РЕ, МИ. Программное содержание: Учить детей различать образный характер музыки, соотносить художественный образ с музыкальным образом, отражающим явления действительности. Ход игры: Педагог исполняет песню и предлагает ребенку выбрать картинку, соответствующую ей по содержанию художественного образа, при этом ребенок должен пояснить, почему он выбрал именно эту картинку, что на ней изображено и о чем говорится в песне. В другой раз педагог предлагает детям картинку и просит их исполнить знакомую им песню, соответствующую изображению на картинке. Программное содержание: Развивать зрительное и слуховое восприятие, учить детей различать характер музыки по образу, соотносить художественный образ с музыкальным образом, отражающим явления действительности, развивая при этом музыкально-аналитическую деятельность. Игровые правила: Отвечать индивидуально, а петь хором. Игровые действия: Выбирать соответствующее изображение, накрывать фишкой. Игровая цель: Вспомнить как можно больше песен.	ЗАЙЦЫ. Программное содержание: Упражнять детей в восприятии и различении характера музыки: веселого, плясового и спокойного, колыбельного. Ход игры: Педагог 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. Программное содержание: 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. 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: Первым показать, что делают зайцы.
КОГО ВСТРЕТИЛ КОЛОБОК ? Программное содержание: Развивать у детей представление о регистрах (высоком, среднем, низком). Ход игры: Педагог предлагает детям вспомнить сказку «Колобок» и ее персонажей (волк, лиса, заяц, медведь), при этом он исполняет соответствующие мелодии, например: «У медведя во бору» в нижнем регистре, «Зайка» в высоком регистре и т.д. 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 Программное содержание: 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. Игровые правила: Прослушать мелодию до конца, не мешать отвечать другим, выбирать соответствующую карточку. Игровые действия: Загадывание и отгадывание музыкального фрагмента, выбор соответствующего изображения, можно самостоятельно исполнить мелодию в заданном регистре. Игровая цель: Угадать первым.	СЛУШАЙ ВНИМАТЕЛЬНО. Программное содержание: Проводить музыкальный анализ основных жанров музыки по слуховому восприятию, развивать музыкальную память, способность различать песню, танец, марш, развивать песенное и танцевальное творчество по жанрам музыки. Ход игры: Когда дети научились различать музыку по жанровому признаку, предложить им творческие задания: самостоятельно придумать мелодию определенного жанра или вспомнить песню в этом жанре; тому, кто быстрее и лучше справится, предоставляется право назначить следующий жанр. Кроме задания по песенному творчеству можно использовать задания по танцевальному творчеству, т.е. предложить детям придумать и исполнить движения, соответствующие жанру музыкального произведения. При подведении итогов игры дети сами выбирают наиболее понравившееся им исполнение и повторяют его все вместе. Игровые правила: Прослушать мелодию до конца, не мешать другим. Игровые действия: Угадывание жанра, выполнение соответствующих движений. Игровая цель: Угадать первым.

КТО В ДОМИКЕ ЖИВЕТ? Программное содержание: Учить детей различать высокие и низкие звуки, узнавать знакомые мелодии. Ход игры: Педагог знакомит детей со звучанием одной и той же мелодии в разных регистрах (в низком регистре и в высоком), например, «Кошка» Александрова. Когда дети научатся различать высокие и низкие звуки, передающие соответственно образы детеныша и матери, им предлагается поиграть. При этом педагог говорит, что в большом доме на первом этаже живут мамы, на втором (с маленькими окошками) – их детки. Однажды все пошли погулять в лес, а когда вернулись, то перепутали, кто где живет. Поможем всем найти свои комнаты. После этого педагог проигрывает мелодию «Медведь» Левкодимова в разных регистрах и просит детей угадать, кто это: медведица или медвежонок. Если ответ правильный, в окошко вставляется соответствующее изображение, и т.д. Программное содержание: Развивать музыкальную память, учить детей узнавать знакомые мелодии изобразительного характера, по слуховому и зрительному восприятию соотносить музыкальный и художественный образы. Развивать звуковысотное восприятие музыки – умение различать высокие и низкие звуки. Игровые правила: Прослушать музыкальный фрагмент, не подсказывать другим. Игровые действия: Отгадывать мелодию, выбирать соответствующее ей изображение. Игровая цель: Угадать первым.	ЛЕСЕНКА. Программное содержание: Различать постепенное движение мелодии вверх и вниз, отмечая его положением руки. Ход игры: Педагог исполняет попевку «Лесенка» Е.Тиличевой. При повторном исполнении предлагает детям поиграть: показать рукой, куда движется девочка (кукла и т.д.) – вверх по лесенке или вниз. Затем педагог исполняет попевку, при этом он не допевает последнее слово сначала в первой, а потом во второй части попевки, и предлагает детям самим закончить ее. Для средних, старших и подготовительных групп используется лесенка из 5 ступенек, для последних возможно из 7. Для младших – из 3. Для 7 ступенек: Для 5 ступенек: Для 3 ступенек: -До, ре, ми, фа, Вот иду я вверх, Вверх иду, соль, ля, си. И спускаюсь вниз. Вниз иду. (на трезвучии). Программное содержание: Развивать музыкальную память и музыкально-аналитическое мышление – умение различать поступенное движение мелодии вверх и вниз. Учить детей соотносить свои действия с музыкой (движения руки) по слуховому восприятию. Развивать музыкальный слух – умение отличать напевное звучание мелодии от отрывистого. Развивать представление об изобразительных возможностях музыки. Ход игры: Педагог предлагает детям послушать как по музыкальной лесенке поднимается маленький мальчик и старая бабушка, или большой медведь и маленький зайка и сравнить музыкальные фрагменты. Игровые правила: Внимательно слушать, не мешать другим. Игровые действия: Показ рукой. Игровая цель: Самостоятельно закончить музыкальную фразу.
МОРЕ. Программное содержание: Развивать у детей представление об изобразительных возможностях музыки, ее способности отражать явления окружающей природы. Ход игры: Педагог исполняет пьесу «Море» Н.Римского-Корсакова, дети делятся своими впечатлениями о характере музыки. Педагог обращает внимание на то, что композитор нарисовал яркую картину моря, показывая самые разные его состояния: оно то взволнованное, то бушующее, то успокаивающееся. Один ребенок с помощью карточек показывает изменение характера музыки на протяжении всей пьесы. Программное содержание: Закреплять умение различать динамические оттенки в музыке: тихо (p), громко (f), не слишком громко (mf), очень громко (ff) и т.д. Через умение соотносить музыкальный и художественный образы, развивать воображение, умение представить картины реальной действительности, переданные с помощью средств музыкальной выразительности. Игровые правила: Прослушать музыкальный фрагмент, не подсказывать другим. Игровые действия: Отгадывать мелодию, выбирать соответствующее ей изображение. Игровая цель: Угадать первым.	МУЗЫКАЛЬНАЯ КАРУСЕЛЬ Программное содержание: Учить детей различать изменение темпа в музыке. Ход игры: Педагог исполняет песню «Карусели», спрашивает детей, как они двигались, всегда ли одинаково? Предлагает детям изобразить изменение темпа в музыке своими действиями и ответить на вопросы: когда музыка играла быстро, когда медленно и т.д. - Еле, еле, еле-еле (дети начинают движение) Завертелись карусели. А потом, потом, потом (бегут) Все бегом, бегом, бегом. Тише, тише, не спешите! (замедляют ход) Карусель остановите! (останавливаются). Программное содержание: Развивать музыкальную память через темповый слух. Учить детей по слуховому восприятию различать изменение темпа в музыке и соотносить это со своими действиями, движениями. Игровые правила: Внимательно слушать мелодию, не мешать другим. Игровые действия: Движения в хороводе с изменением темпа. Игровая цель: Принять участие в хороводе.

МУЗЫКАЛЬНОЕ ЛОТО. Программное содержание: Учить детей различать форму музыкального произведения (запев и припев в песне), передавать структуру песни, состоящую из повторяющихся элементов в виде условного изображения. Ход игры: Педагог исполняет песню и предлагает одному ребенку выложить ее условное изображение из разноцветных кругов (запев песни) и однотонных квадратов (припев). Остальные дети проверяют, правильно ли выполнено задание. В другой раз педагог сам выкладывает условное изображение песни из кругов и квадратов и просит детей исполнить песни, соответствующие изображению. Программное содержание: Развивать музыкально-аналитическую деятельность детей – умение по слуховому восприятию через сравнение, сопоставление различать форму музыкального произведения (запев, припев), развивать ассоциативное мышление – умение передавать форму музыкального произведения с помощью различных графических изображений. Игровые правила: Прослушать мелодию до конца, не подсказывать друг другу. Игровые действия: Угадывание мелодии и выкладывание ее условного изображения из кругов и квадратов и наоборот. Игровая цель: Первым угадать и выложить мелодию.	НАЙДИ И ПОКАЖИ. Программное содержание: Упражнять детей в различии звуков по высоте (ре – ля). Ход игры: Педагог знакомит детей с высокими и низкими звуками, используя знакомые детям звукоподражания, обращает внимание на то, что мамы поют низкими голосами, а детки высокими, тонкими; для этого он рассказывает детям о том, что в одном дворе жили утка с утятами (показывает картинки), гусь с гусятами, курица с цыплятами, а на дереве птица с птенчиками и т.д. 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! А утята ей отвечают: Кря-кря, мы здесь! Обрадовалась уточка, что нашла своих утят. Вышла мама-курица и т.д. Программное содержание: Через слуховое восприятие развивать звуковысотный слух у детей: умение слушать и различать высокие и низкие звуки. (ре-ля). 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.								
НАЙДИ МАМУ. Программное содержание: Развивать звуковысотное восприятие у детей: учить различать звуки в пределах октавы (ре1 – ре2). Ход игры: Педагог знакомит детей с высокими и низкими звуками, говорит, что у куклы Маши есть птички: курочка, уточка и т. д., они поют низкими голосами. И есть птенчики: цыплята, утята и т.д., они поют высокими, тоненькими голосами. Птенчики весь день играли во дворе и проголодались, и стали искать свою маму, чтобы она их покормила: •- Пи, пи, пи! Это я! Где же мама моя? – запели цыплята тоненьким голоском. А мама курочка им отвечает: •- Все ко мне. Цыплятки, милые ребятки! И все остальные птенчики стали звать своих мам. В ходе игры дети могут поочередно исполнять роль как птиц, так и птенчиков, используя при этом картинки с их изображением. Программное содержание: Через слуховое восприятие развивать звуковысотный слух у детей: умение слушать и различать высокие и низкие звуки. (ре – ля). Игровые правила: Слушать музыкальный вопрос, отвечать на него противоположным по высоте напевом. Игровые действия: Пропевать звукоподражания за педагогом. Игровая цель: Помочь птицам найти своих птенчиков	ОПРЕДЕЛИ ПО РИТМУ. Программное содержание: Передавать ритмический рисунок знакомых попевок и узнавать их по изображению ритмического рисунка. Ход игры: Разучивая с педагогом попевку дети прохлопывают ее ритм, научившись этому они учатся узнавать знакомые попевки по предложенному рисунку. Рекомендуемые попевки: «Петушок» рус.н.м. «Мы идем с флажками» Е.Тиличевой рус.н.м. «Дождик» <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Петушок, петушок,</td><td style="width: 50%;">Дождик, дождик</td></tr> <tr> <td>Золотой гребешок!</td><td>Веселей!</td></tr> <tr> <td>Что ты рано встаешь,</td><td>Капай, капай,</td></tr> <tr> <td>Деткам спать не даешь?</td><td>Не жалеј !</td></tr> </table> Мы идем с флажками, Красными шарами. В ритмических рисунках квадраты обозначают короткие звуки, прямоугольники – длинные звуки. Программное содержание: Прослушивать попевку до конца, не мешать, отвечать другим. Игровые действия: Угадывать знакомые попевки, выбирать соответствующие им графические изображения, прохлопывать ритм попевки. Игровая цель: Угадывать первый.	Петушок, петушок,	Дождик, дождик	Золотой гребешок!	Веселей!	Что ты рано встаешь,	Капай, капай,	Деткам спать не даешь?	Не жалеј !
Петушок, петушок,	Дождик, дождик								
Золотой гребешок!	Веселей!								
Что ты рано встаешь,	Капай, капай,								
Деткам спать не даешь?	Не жалеј !								

СЛУШАЙ ВНИМАТЕЛЬНО. Программное содержание: Развивать представление об основных жанрах музыки, способность различать песню, танец, марш. Ход игры: Педагог исполняет музыкальные произведения разного жанра: колыбельную, польку, марш. Обращает внимание детей на их особенности, предлагает найти отличительные черты. Одному ребенку на слух предлагается определить жанровую принадлежность заданной мелодии и выбрать соответствующую картинку, остальные дети указывают свой ответ на игровых полотнах с изображением, соответствующим различным жанрам музыки. Ход игры: Педагог исполняет музыкальные произведения разного жанра: колыбельную, польку, марш. Обращает внимание детей на их особенности, предлагает найти отличительные черты. Детям предлагается поиграть – определить на слух жанровую принадлежность заданной мелодии, выбрать на игровом полотне картинку с соответствующим изображением и накрыть ее фишкой. При этом ребенок должен пояснить, как называется этот жанр музыки и что под такую музыку можно делать. Игровые правила: Прослушать мелодию до конца, не мешать другим. Игровые действия: Угадывание жанра, выполнение соответствующих движений. Игровая цель: Угадать первым.	СОЛНЫШКО И ТУЧКА. Программное содержание: Развивать у детей представление о различном характере музыки (веселая, спокойная, грустная). Ход игры: Детям раздают игровые полотна с изображением солнца, тучки и солнца за тучкой, которые соответствуют веселой, грустной и спокойной музыке. Педагог исполняет поочередно песни разного характера (плясовую, колыбельную, спокойную), и предлагает детям поиграть – накрыть фишкой изображение, соответствующее по настроению характеру музыки. В младшей группе предлагаются только контрастные по звучанию веселые и грустные мелодии. Программное содержание: Развивать музыкальную память, представление детей о различном характере музыки (веселая, спокойная, грустная). Развивать слуховое восприятие, элементарное музыкально-аналитическое мышление – умение сравнивать, сопоставлять музыку различного характера. Игровые правила: Прослушать мелодию до конца, не мешать другим. Игровые действия: Отгадывание характера музыки, выбор соответствующего изображения. Игровая цель: Угадать первым.														
ТИХО – ГРОМКО. Программное содержание: Закреплять умение детей в различении динамических оттенков музыки: тихо (р), громко (), не слишком громко (). Ход игры: Детям раздают игровые полотна с карточками одного цвета, но разной насыщенности тона, объясняя, что голубой цвет соответствует тихой музыке, темно-синий – громкой, синий – не слишком громкой. Далее педагог исполняет песню с чередованием динамических оттенков. Детям предлагается накрыть фишкой карточку, соответствующую по цвету динамическому оттенку музыки. Рекомендуемые цветовые сочетания: <table border="0"> <tr> <td>Для старших групп:</td> <td>для младших групп:</td> </tr> <tr> <td>Голубой – синий</td> <td></td> </tr> <tr> <td>- темно-синий</td> <td>голубой – синий</td> </tr> <tr> <td>Розовый – красный</td> <td>розовый – красный</td> </tr> <tr> <td>– бордовый</td> <td>желтый – коричневый</td> </tr> <tr> <td>Бледно-желтый –</td> <td></td> </tr> <tr> <td>оранжевый – коричневый</td> <td></td> </tr> </table> По-разному музыка может звучать. Оттенки ее научись различать. Громко и тихо я буду напевать, Слушать внимательно, чтоб отгадать. Программное содержание: Развивать музыкальную память по динамическому восприятию музыки, закреплять умение детей в различении оттенков музыки : тихо (р), громко (), не слишком громко (). Программное содержание: Прослушивать мелодию, не мешать другим, не подсказывать. Игровые действия: Отгадать силу звучания музыки, выбрать соответствующий цветовой тон. Игровая цель: Угадать первым.	Для старших групп:	для младших групп:	Голубой – синий		- темно-синий	голубой – синий	Розовый – красный	розовый – красный	– бордовый	желтый – коричневый	Бледно-желтый –		оранжевый – коричневый		ТРИ ПОРОСЕНКА. Программное содержание: Учить детей различать по высоте звуки мажорного трезвучия (до-ля-фа). Ход игры: Педагог предлагает детям вспомнить сказку «Три поросенка» и ее персонажей. Он говорит, 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, а у Наф-нафа средний. 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. Программное содержание : Развивать музыкальную память и звуковысотный слух, умение по слуховому восприятию различать высокие, низкие и средние звуки в пределах мажорного трезвучия: до-ля-фа. 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.
Для старших групп:	для младших групп:														
Голубой – синий															
- темно-синий	голубой – синий														
Розовый – красный	розовый – красный														
– бордовый	желтый – коричневый														
Бледно-желтый –															
оранжевый – коричневый															

УЗНАЙ БУБЕНЧИК. Программное содержание: Упражнять детей в различении трех звуков разной высоты (звуки мажорного трезвучия) до-ля-фа. Ход игры: После исполнения попевки «Бубенчики» Е.Тиличеевой педагог показывает детям карточки с изображением трех разных бубенчиков: верхний бубенчик желтого цвета – Динь, средний бубенчик зеленого цвета – Дан и нижний бубенчик красного цвета – Дон. После этого педагог предлагает детям спеть попевку и показать рукой, на какой высоте располагается каждый из бубенчиков. Когда дети достаточно хорошо освоили это, им показывают рукой и голосом, где он находится, т.е. какой это звук – высокий, средний или низкий. Бубенчики висят, Качаются, звенят. Повторим мы их звон: Динь-динь, дан-дан, дон-дон. Программное содержание: Развивать музыкальную память и звуковысотный слух, умение по слуховому восприятию различать высокие, средние и низкие звуки в пределах мажорного трезвучия: до-ля-фа. 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.	УЗНАЙ ПО ГОЛОСУ. Программное содержание: Учить детей воспринимать и различать на слух различные звукоподражания. Ход игры: Педагог показывает детям картинки, на которых нарисованы животные: кошка, собачка, курочка, корова, петушок и т.д. и говорит о том, что все они говорят разными голосами. Например, кошка поет «Мяу», собачка – «Гав», курочка – «Ко-ко-ко» и т.д. Когда дети это усвоят, педагог предлагает им поиграть. Он говорит о том, что у куклы Маши много разных животных: и кошка, и собачка и т.д. Их всех пора кормить, но они разбежались. Послушайте, кого зовет Маша: -Ко-ко-ко! Дети повторяют за педагогом повторяющиеся звукоподражания, называют животное и выбирают соответствующую картинку, пока не соберут все. Программное содержание: Развивать элементарную музыкально-аналитическую деятельность детей – учить различать простейшие звукоподражания по слуховому восприятию и соотносить музыкальный образ с изображением на картинке. Игровые правила: Сначала слушать звукоподражания, затем повторить их за педагогом. Игровые действия: Выбирать картинки, соответствующие звукоподражаниям. Игровая цель: Собрать все картинки.
УЗНАЙ, КАКОЙ ИНСТРУМЕНТ ЗВУЧИТ. Программное содержание: Развивать у детей умение различать тембр звучания различных детских музыкальных инструментов. Ход игры: Педагог рассказывает детям, что встречал веселых музыкантов, которые играли на разных музыкальных инструментах. А вот на каких инструментах они играли должны отгадать дети сами. Для этого педагог использует ширму и имеющиеся в музыкальном уголке детские музыкальные инструменты: бубен, погремушку, дудочку и т.д. Прослушав звучащий за ширмой инструмент, дети называют его и выбирают картинку с его изображением. В игре можно использовать песенку: -Музыкальных инструментов Музыкальных инструментов Знаем мы, ребята, три. Знаем мы, ребята, пять. А какой сейчас сыграет, А какой сейчас сыграет, Ну-ка быстро говори. Ты попробуй отгадай. Музыкальных инструментов Знаем мы, ребята, семь. А какой сейчас сыграет Отгадаем дружно все. Программное содержание: Развивать музыкальную память через тембровый слух – учить детей различать по слуховому восприятию тембр звучания различных детских музыкальных инструментов. Игровые правила: Слушать внимательно звучание инструментов, не мешать отвечать друг другу. Игровые действия: Выбрать картинки с соответствующими инструментами. Игровая цель: Первым собрать всех музыкантов.	ЧЬЯ МУЗЫКА ? Программное содержание: Развивать у детей представление о национальном характере музыки. Ход игры: Педагог знакомит детей с произведениями русского, узбекского, украинского фольклора, обращает внимание на отличительные особенности музыки разных народов, показывает при этом картинки, изображающие детей в национальных костюмах. Когда дети уже достаточно хорошо знакомы с народной музыкой, детям предлагают выбрать картинки, соответствующие по рациональным особенностям исполненной педагогом песне. И наоборот, педагог показывает детям картинку и просит исполнить песню того народа, национальный костюм которого изображен на картинке. Программное содержание: Развивать музыкально-аналитическое мышление: умение по слуховому восприятию сравнивать и сопоставлять произведения с различными музыкальными оттенками, придающими музыке определенный национальный характер, национальные особенности. Закреплять умение сопоставлять слуховой образ со зрительным (детали национального костюма). Игровые правила: Прослушать фольклорный напев до конца, не мешать отвечать другим. Игровые действия: Отгадывать национальную принадлежность мелодии, выбирать соответствующее изображение. Игровая цель: Угадать первым.

Три цветка Дидактическая игра на определение характера музыки. Игровой материал Демонстрационный : три цветка из картона (в середине цветка нарисовано «лицо»)- Спящее, плачущее или весёлое), изображающих три типа характера музыки: 1. Добрая, ласковая, убаюкивающая (колыбельная) 2. Грустная, жалобная. 3. Весёлая, радостная, плясовая, задорная. Можно изготовить не цветы, а три солнышка, три тучки и т.д. Раздаточный: у каждого ребёнка- один цветок, отражающий характер музыки. ХОД ИГРЫ 1 вариант. Музыкальный руководитель исполняет произведение. Вызванный ребёнок берёт цветок, соответствующий характеру музыки, и показывает его. Все дети активно участвуют в определении характера музыки. Если произведение известно детям, то вызванный ребёнок говорит его название и имя композитора. 2 вариант. Перед каждым ребёнком лежит один из трёх цветков. Музыкальный руководитель исполняет произведение, и дети, чьи цветы соответствуют характеру музыки, поднимают их.	Сладкий колпачок. Дидактическая игра на закрепление пройденного материала. Игровой материал Демонстрационный: колпачки разных цветов по количеству музыкальных номеров и ещё один- для конфет, карточки с заданием (спеть знакомую песню, исполнить танец, хоровод) на карточках- рисунки по сюжету произведения или текст, который читает взрослый. Конфеты на каждого ребёнка. ХОД ИГРЫ Дети сидят полукругом. По всему залу расставлены колпачки. Приходит грустный Петрушка. 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 угощениями может находиться не только в поле зрения детей, но и быть где-то спрятан.
День рождения Дидактическая игра, на определение характера музыки. Игровой материал Демонстрационный материал: мягкие небольшие игрушки (заяц, птичка, собачка, лошадка, кошка, цыплята и др.). Небольшой кукольный столик со стульчиками, чайная посуда, маленькие яркие коробочки- подарки для Зайчика. ХОД ИГРЫ Муз. Рук.: Посмотрите, ребята, какой сегодня Зайчик необыкновенный, даже праздничный бантик повязал. (Зайчик хлопочет по хозяйству. Ставя на стол игрушечную посуду. Я догадалась, у Зайчика сегодня день рождения, и он пригласил гостей. Вот уже кто-то идёт! Я вам сыграю музыку, а вы догадайтесь. Кто же первый идёт? Муз. Руководитель исполняет произведение, дети высказывают своё мнение о характере музыки, узнают музыкальный образ. После этого появляется игрушка- «гость» с подарком и дарит его зайчику. Затем игрушку сажают к столу. Таким образом, последовательно исполняются все произведения. В конце игры муз. Руководитель спрашивает детей. Что подарят зайчику дети. Это может быть песенка или танец, знакомые детям.	Дождик: кап! Ритмическая речевая игра для средней группы Развитие чувства ритма Дети сидят на стульчиках и чётко произносят текст с ритмичным движением рук и ног. 1.Птица: кар. Кар, кар! Ветер: хлоп, хлоп, хлоп! (дети ритмично хлопают в ладоши) Дождик кап, кап. Кап1 (хлопают ладонями по коленям) Ноги шлёп, шлёп, шлёп! (топают попеременно ногами) 2.Дети: ха, ха, ха! (вытягивают руки вперёд, ладонями вверх) Мама: ах, ах, ах! (качают головой, держась за неё руками) Дождик кап, кап, кап, (хлопают ладонями по коленям) Туча: бах. Бах, бах! (топают ногами)

Сороконожка

Дети выстраиваются в колонну. Кладут руки друг другу на плечи, изображая сороконожку. Учатся чётко проговаривать текст, в ритме стихотворения выполнять движения. Выполняется без музыки.

1. Шла сороконожка
По сухой дорожке (дети идут ритмичным шагом, слегка пружиня)
2. Вдруг закапал дождик: кап!
-Ой промокнут сорок лап! (Дети останавливаются, слегка приседают)
3. Насморк мне не нужен
Обойду я лужи! (идут высоко поднимая колени, будто шагая через лужи)
4. Грязи в дом не принесу
Каждой лапкой потрясу (останавливаются. Трясут одной ногой)
5. И потопаю потом
Ой, какой от лапок гром! (дети топают ногами)

Картотека

Музыкально- дидактических игр