

### **Музыкальное лото.**

**Игровой материал.** Карточки по числу играющих, на каждой нарисованы пять линеек (нотный стан), кружочки-ноты, металлофон.

**Ход игры.** Ребёнок-ведущий играет мелодию на металлофоне вверх, вниз или на одном звуке. Дети должны на карточке выложить ноты-кружочки от первой линейки до пятой, или от пятой до первой, или на одной линейке.

Игра проводится на занятии и в свободное от занятий время.

### **Угадай колокольчик.**

**Игровой материал.** Карточки (по числу играющих), на каждой нарисованы три линейки и цветные кружочки, соответствующие цвету линеек. Колокольчики по типу «Валдай» различного звучания.

**Ход игры.** Ребёнок-ведущий звенит по очереди то одним, то другим колокольчиком, дети располагают кружочки на соответствующей цветовой линейке: красный – на нижней линейке, если звенит большой колокольчик. Жёлтый на средней линейке, если звенит средний колокольчик. Синий – на верхней линейке, если звенит маленький колокольчик.

В игре принимают участие несколько детей. Игра проводится во второй половине дня.

Игру можно проводить с металлофоном. Ведущий поочередно играет верхний средний и нижний звуки. Дети располагают кружочки-ноты на трёх линейках.

### **Найди нужный колокольчик.**

**Игровой материал.** Пять наборов колокольчиков по типу «Валдай».

**Ход игры.** В игре принимают участие пять детей, один из них ведущий. Он садится за небольшой ширмой или спиной к играющим и звенит то одним, то другим колокольчиком. Дети должны в своём наборе найти колокольчик, соответствующий данному звучанию, и прозвенеть им. При повторении игры ведущим становится тот, кто правильно определял звучание каждого колокольчика.

Игра проводится в свободное от занятий время.

### **Ступеньки.**

**Игровой материал.** Лесенка из пяти ступеней, игрушки (по числу играющих) и детские музыкальные инструменты.

**Ход игры.** ведущий исполняет на музыкальном инструменте мелодию, другой ребёнок определяет направление движения мелодии и соответственно передвигает игрушку по лесенке. Следующий ребёнок действует аналогичным образом с другой игрушкой.

В игре участвуют несколько детей. Игра проводится в свободное от занятий время.

### **Повтори звуки.**

**Игровой материал.** Карточки (по числу играющих) с изображением трёх бубенчиков: красный – «дон», жёлтый – «дан», синий – «динь». Маленькие карточки с изображением таких же бубенчиков (на каждой по одному), металлофон.

**Ход игры.** Воспитатель-ведущий показывает детям большую карточку с бубенчиками: «Посмотрите, дети, на этой карточке нарисованы три бубенчика. Красный звенит низко, мы назовём его «дон», он звучит так (поёт *до* первой октавы): «дон-дон-дон». Жёлтый бубенчик звенит немного выше, мы назовём его «дан», он звучит вот так (поёт *ми* первой октавы): «дан-дан-дан». Синий бубенчик звенит выше всех, мы назовём его «динь», он звучит так (поёт *соль* первой октавы): «динь-динь-динь». Педагог просит детей спеть, как звучат бубенчики: высокий, средний, низкий. Затем всем детям раздают по одной большой карточке.

Воспитатель показывает маленькую карточку. Тот кто узнал, как звучит бубенчик – поет. Воспитатель даёт ему карточку, и ребёнок закрывает ею угаданный бубенчик на большой карточке.

Металлофон можно использовать для проверки ответов детей, а также в том случае, если ребёнок затрудняется спеть (он сам играет на металлофоне).

В игре участвует любое количество детей (в зависимости от игрового материала). но при этом надо помнить, что каждый участник получит маленькую карточку только тогда, когда споёт соответствующий звук или сыграет его на металлофоне.

### **Определи по ритму.**

**Игровой материал.** Карточки, на одной половине которых изображён ритмический рисунок знакомой детям песни, другая половина пустая. Картинки, иллюстрирующие содержание песни. детские музыкальные инструменты. Каждому даётся по 2-3 карточки.

**Ход игры.** Ребёнок-ведущий исполняет ритмический рисунок знакомой песни на одном из инструментов. Дети по ритму определяют песню и картинкой закрывают пустую половину карточки (картинку после правильного ответа даёт ведущий).

При повторении игры ведущим становится тот, кто ни разу не ошибся. Одному ребёнку можно давать большее число карточек (3-4).

### **Прогулка.**

**Игровой материал.** Музыкальные молоточки (кубики) по числу играющих. Фланелеграф и карточки, изображающие долгие и короткие звуки.

**Ход игры.** Дети рассаживаются полукругом. «Сейчас, дети, пойдём с вами на прогулку, но она необычная, мы будем гулять в группе, а помогать нам будут музыкальные молоточки (кубики) фланелеграф и карточки с долгими и короткими звуками. Вот мы с вами спускаемся по лестнице (медленно ударяет молоточком (кубиками), дети повторяют такой же ритмический рисунок и выкладывают его на фланелеграфе). А теперь вышли на улицу, светит солнышко, все обрадовались и побежали. Вот так (частыми ударами передаёт бег, дети повторяют и делают графическое изображение на фланелеграфе.). Маша взяла мяч и стала медленно ударять им о землю (медленно ударяет, дети повторяют и выкладывают ритм). Остальные дети стали быстро прыгать – скок-скок (быстро ударяет, дети повторяют). Вдруг на небе появилась туча, закрыла солнышко и пошёл дождь. Сначала это были маленькие редкие капли, а потом начался сильный ливень (постепенно увеличивая темп, дети повторяют). Испугались ребята и побежали в детский сад (быстрые и ритмичные удары).

В игре может принимать участие подгруппа детей или вся группа. Желательно проводить игру в часы досуга.

### **Гусеница.**

**Игровой материал.** Гусеница состоит из головки и нескольких разноцветных отдельных животиков, на которых графически изображены ритмические длительности.

**Ход игры.** Дети придумывают гусенице имя, прохлопывают его и выкладывают ритм имени гусеницы графически (первоначально это делает музыкальный руководитель, в дальнейшем – дети). Дети проговаривают ритмослогами, прохлопывают, проигрывают на детских музыкальных инструментах ритмический рисунок, изображённый на животиках гусеницы. Первоначально число животиков равно двум. По мере освоения их количество необходимо увеличивать, при этом учитывая возрастные особенности детей.

В качестве усложнения можно разделить детей на две команды: одна – отхлопывает в ладоши ритмический рисунок одного животика, другая отстукивает по коленям ритмический рисунок другого животика.

При хорошем освоении игры дети самостоятельно выкладывают из животиков гусеницы различные ритмические рисунки для прохлопывания и проговаривания их ритмослогами другими детьми.

Игра проводится как на музыкальном занятии, так и в самостоятельной музыкальной деятельности детей.

### **Наше путешествие.**

**Игровой материал.** Металлофон, бубен, угольник, ложки, музыкальный молоточек, барабан.

**Ход игры.** воспитатель предлагает детям придумать небольшой рассказ о своём путешествии, которое можно изобразить на каком-либо музыкальном инструменте. «Послушайте, сначала я вам расскажу, - говорит воспитатель. – Оля вышла на улицу, спустилась по лестнице (играет на металлофоне).

Увидела подружку, она очень хорошо прыгала через скакалку. Вот так (ритмично ударяет по барабану). Оле тоже захотелось попрыгать, и она побежала домой за скакалками, перепрыгивая через ступеньки (играет на металлофоне).

Мой рассказ вы можете продолжить или придумать свой рассказ».

Игра проводится во второй половине дня.

### **Ритмическое лото.**

**Игровой материал.** Большие карточки (по числу играющих), разделённые на несколько частей. В каждой части написан ритмический рисунок предмета. Маленькие карточки с изображением предметов.

**Ход игры.** Ведущий, называет предмет и прохлопывает его ритмический рисунок. Ребёнок должен найти у себя на карточке такой же ритмический рисунок. Тот. Кто первым из детей находит – поднимает руку и ему ведущий отдаёт маленькую карточку. На большой карточке ребёнок закрывает угаданный ритмический рисунок маленькой карточкой. Побеждает тот. Кто самый первый закрыл все поля большой карточки. Этот ребёнок может в следующий раз стать ведущим.

Игра проводится в свободное от занятий время.

### **Выполни задание.**

**Игровой материал.** Фланелеграф, карточки с изображением долгих и коротких звуков, детские музыкальные инструменты.

**Ход игры.** Воспитатель-ведущий проигрывает на одном из инструментов ритмический рисунок. Ребёнок должен выложить его карточками на фланелеграфе.

Количество карточек можно увеличить. В этом случае каждый играющий будет выкладывать ритмический рисунок на столе.

### **Учитесь танцевать.**

**Игровой материал.** Большая матрёшка и маленькие (по числу играющих).

**Ход игры.** Игра проводится с подгруппой детей. Все сидят вокруг стола. У воспитателя большая матрёшка, у детей маленькие. «Большая матрёшка учит танцевать маленьких» (отстукивает ритм большой матрёшкой по столу). Все дети одновременно повторяют этот ритм своими матрёшками.

При повторении игры ведущим может стать ребёнок, правильно выполнивший задание.

### **На чём я играю?**

**Игровой материал.** Карточки (по числу играющих), на одной половине которых изображены детские музыкальные инструменты, другая половина пустая; фишки и детские музыкальные инструменты.

**Ход игры.** детям раздают по несколько карточек (3-4). Ребёнок-ведущий проигрывает мелодию или ритмический рисунок на каком-либо инструменте (перед ведущим небольшая ширма). Дети определяют звучание инструмента и закрывают фишкой вторую половину карточки.

Игру можно провести по типу лото. На одной большой карточке, разделённой на 4-6 квадратов, даётся изображение различных музыкальных инструментов (4-6). Маленьких карточек с изображением таких же инструментов должно быть больше и равно количеству больших карт. Каждому ребёнку дают по одной большой карте и 4-6 маленьких.

Дети закрывают маленькой карточкой соответствующее изображение на большой.

### **Определи инструмент.**

**Игровой материал.** Аккордеон, металлофон, арфа, колокольчик, ложки. Карточки с изображением инструментов.

**Ход игры.** Ребёнок-ведущий исполняет на каком-либо музыкальном инструменте ритм, мелодию (инструменты закрыты от других детей ширмой), остальные дети угадывают, на каком музыкальном инструменте играл ведущий, поднимая соответствующую карточку с изображением музыкального инструмента. После правильного ответа ребёнок, который первый угадал музыкальный инструмент, становится ведущим.

Игра проводится в свободное от занятий время.

### Музыкальные загадки.

**Игровой материал.** Металлофон, треугольник, бубенчики, бубен, арфа.

**Ход игры.** Дети сидят полукругом перед ширмой, за которой на столе находятся музыкальные инструменты и игрушки. Ребёнок-ведущий проигрывает мелодию или ритмический рисунок на каком-либо музыкальном инструменте. Дети отгадывают. За правильный ответ ребёнок получает фишку. Выигрывает тот, у кого окажется большее число фишек.

Игра проводится в свободное от занятий время.

### Слушаем внимательно.

**Игровой материал.** Магнитофон с аудиозаписями инструментальной музыки, знакомой детям. Карточки с изображением музыкальных инструментов (по числу играющих).

**Ход игры.** Дети сидят полукругом за столом перед ними комплект карточек с изображением музыкальных инструментов. Им предлагают прослушать знакомое музыкальное произведение и определить, какие музыкальные инструменты исполняют это произведение, поднять соответствующую карточку.

Игра проводится на музыкальном занятии с целью закрепления пройденного материала по слушанию музыки, а также в часы досуга.

### Колобок.

**Игровой материал.** Игровое поле, молоточек, колобок и несколько различных небольших предметов, изображающих стог сена, бревно, пенёк, муравейник, ёлку. Всё это расставляется на игровом поле в любом порядке.

**Ход игры.** Дети рассматривают фигурки на игровом поле, затем выбирают водящего, он выходит за дверь или отворачивается от остальных играющих. Дети договариваются, за какую фигурку они спрячут колобок, и зовут водящего:

«Укатился колобок, колобок – румяный бок,

Как же нам его найти, к деду с бабой принести?

Ну-ка, ....., по дорожке походи, походи  
И по песенке весёлой колобок отыщи».

Все поют знакомую песню. Водящий берёт молоточек и водит им по дорожкам от фигурки к фигурке. Если молоточек находится далеко от той фигурки, за которой спрятан колобок, то дети поют тихо, если близко – то громко.

Игра проводится с подгруппой детей в свободное от занятий время.

### Громко-тихо запоём.

**Игровой материал.** Любая игрушка.

**Ход игры.** Дети выбирают водящего. Он уходит из комнаты. Все договариваются, куда спрятать игрушку. Водящий должен найти её, руководствуясь громкостью звучания песни, которую поют все дети: звучание усиливается по мере приближения к месту, где находится игрушка, или ослабевает по мере удаления от неё. Если ребёнок успешно справился с заданием, при повторении игры он имеет право спрятать игрушку сам.

Игра может проводиться в качестве развлечения.

### **Найди щенка.**

**Игровой материал.** Игровое поле, щенок, 2-3 небольших бочонка, молоточек.

**Ход игры.** Дети договариваются, в какую из бочек они спрятали щенка, и зовут водящего: «Вот щенок наш убежал, спрятался за бочку,

Во дворе их много так, не найти его никак

Ну-ка, ..., поспеши и щенка нам отыщи,

Мы не будем помогать, будем песню запевать».

Далее игра проводится как предыдущая.

### **Кто поёт?**

**Игровой материал.** Карточки (по числу играющих), на которых изображены папа, мама, ребёнок (девочка или мальчик).

**Ход игры.** Педагог рассказывает о музыкальной семье, показывает соответствующие картинки и говорит, что все в семье любят музыку и песню, но поют разными голосами.

Папа – низким, мама – средним, ребёнок – высоким. Педагог исполняет три произведения, звучащих в разных регистрах и объясняет. Пьеса, звучащая в низком регистре, называется – «Рассказ папы», пьеса, звучащая в высоком регистре – «Колыбельная песня», пьеса, звучащая в высоком регистре – детский марш. После повторного прослушивания каждой пьеса дети отгадывают, чья музыка звучала. Они выбирают нужную картинку и показывают её педагогу, объясняя свой выбор. Задание может выполнять как один ребёнок, так и несколько детей.

### **Сколько нас поёт?**

**Игровой материал.** Три карточки с изображением поющих детей (на первой – одна, на второй – две, на третьей – три), музыкальные инструменты.

**Ход игры.** Ребёнок-ведущий играет на одном инструменте один, два или три разных звука. Дети определяют количество звуков и показывают соответствующую карточку (необходимо напомнить детям, что они должны показать карточку, на которой число девочек соответствует числу разных звуков; если дважды звучит один и тот же звук, то поёт только одна девочка).

Игра проводится с небольшой подгруппой детей в свободное от занятий время. Необходимо, чтобы вначале педагог был в роли ведущего.

### **Слушаем музыку.**

**Игровой материал.** 4-5 картинок, иллюстрирующих содержание знакомых детям музыкальных произведений (это могут быть и инструментальные пьесы), магнитофон, аудиозаписи.

**Ход игры.** Дети рассаживаются полукругом, перед ними на столе располагаются картинки так, чтобы они хорошо были видны всем играющим. Проигрывают какое-либо музыкальное произведение. Вызванный ребёнок должен найти соответствующую картинку, назвать произведение и композитора, написавшего эту музыку. Если ответ правильный, все хлопают.

Игра проводится на музыкальном занятии и в свободное от занятий время

### Какая музыка?

**Игровой материал.** Магнитофон с записями вальса, пляски, польки и карточки с изображениями танцующих эти танцы.

**Ход игры.** Детям раздают карточки. Музыкальный руководитель исполняет на фортепиано (или запись) музыкальные произведения, соответствующие содержанию рисунков на карточках. Дети узнают музыкальное произведение и поднимают соответствующую карточку.

### Что делают в домике?

**Игровой материал.** Планшет с изображением трёх домиков с открывающимися ставнями. В окошках домиков находятся картинки, соответствующие музыке: танец, марш, колыбельная. Магнитофон с аудиозаписями и поощрительные значки.

**Ход игры.** воспитатель-ведущий предлагает детям прослушать музыку и угадать, что происходит в домике. Музыкальный руководитель играет на фортепиано произведение (или аудиозапись). По музыке дети определяют, что делают в домике (танцуют, спят или маршируют). Для проверки им разрешается открыть ставни домика, в окошке рисунок с изображением. За правильный ответ ребёнок получает поощрительный значок. Выигрывает тот, кто набрал наибольшее число значков.

Игра проводится на занятии и в свободное от занятий время.

### Весёлые диски.

**Игровой материал.** Игрушечный проигрыватель с набором дисков – в центре нарисована картинка, передающая содержание песни. магнитофон с набором аудиозаписей программных произведений.

**Ход игры.** Ведущий проигрывает в аудиозаписи фрагмент какого-либо музыкального произведения. Вызванный ребёнок находит среди дисков нужный и проигрывает его на игрушечном проигрывателе.

### Назови композитора музыки.

**Игровой материал.** Магнитофон с аудиозаписями программных произведений М.Глинки, П.Чайковского, Д. Кабалевского и др.

**Ход игры.** Воспитатель показывает портреты композиторов и предлагает назвать знакомые произведения этих композиторов. За правильный ответ ребёнок получает очко. Затем музыкальный руководитель проигрывает то или иное произведение (или звучит запись). Вызванный ребёнок должен назвать это произведение и рассказать о нём. За полный ответ ребёнок получает два очка. Выигрывает тот, кто получит большее число очков.

Игра проводится на занятии, а также может быть использована в качестве развлечения.

### **Волшебный волчок.**

**Игровой материал.** На планшете располагаются иллюстрации к программным произведениям по слушанию музыки или пению, в центре вращающаяся стрелка.

**Ход игры. Вариант 1.** В аудиозаписи или на фортепиано исполняется знакомое детям произведение. Вызванный ребёнок указывает стрелкой на соответствующую иллюстрацию, называет композитора, написавшего музыку.

**Вариант 2.** Ведущий исполняет на металлофоне мелодию программной песни. Ребёнок стрелкой указывает на картинку, которая подходит по содержанию к данной мелодии.

**Вариант 3.** Ребёнок-ведущий стрелкой указывает на какую-либо картинку, остальные дети поют песню, соответствующую содержанию картинки.

Первый и второй варианты игры используются на музыкальном занятии в разделе слушания и пения. Третий вариант обыгрывается детьми самостоятельно в свободное от занятий время.

Игра может быть использована и в группах младшего дошкольного возраста.

### **Наши песни.**

**Игровой материал.** Карточки-картинки (по числу играющих), иллюстрирующие содержание знакомых песен, металлофон, магнитофон, аудиозаписи.

**Ход игры.** Детям раздают по 2-3 карточки. Исполняется мелодия песни на металлофоне или грамзаписи. Дети узнают песню и закрывают фишкой нужную карточку. Выигрывает тот, кто правильно закроет все карточки.

### **Музыкальный телефон.**

**Игровой материал.** К планшету прикреплен вращающийся диск с телефона со стрелкой. Вокруг диска помещены рисунки, передающие содержание знакомых детям песен.

**Ход игры.** Дети сидят полукругом, перед ними воспитатель-ведущий, он показывает игру, объясняет, что это музыкальный телефон и дети могут заказать по нему любую песню – она будет исполнена. Вращается диск телефона вправо, стрелка останавливается напротив рисунка. Все поют песню соответствующую изображению на данном рисунке. Затем выходит ребёнок, вращает диск, исполняется другая песня, которую поют все или индивидуально (по желанию детей). Перед исполнением песни дети должны назвать её и имя композитора. В дальнейшем дети играют самостоятельно по типу концерта по заявкам.

### **Музыкальная шкатулка.**

**Игровой материал.** Красочно оформленная шкатулка, карточки с рисунками, иллюстрирующими содержание знакомых песен (на обороте карточки для контроля указывается название песни и композитор).

**Ход игры.** В шкатулке помещается 5-6 карточек. Дети по очереди вынимают карточки и передают их ведущему, называя музыкальное произведение и композитора. Песни исполняются без музыкального сопровождения всей группой детей или индивидуально.

В дальнейшем игра проводится как концерт.



### **Наши любимые диски.**

**Игровой материал.** Игрушечный проигрыватель с набором дисков – в центре нарисована картинка, передающая содержание песни.

**Ход игры.** Диск устанавливают на проигрыватель и озвучивают её. Поют все дети или индивидуально.

Игру хорошо использовать в сюжетно-ролевых играх.

### **Весёлый маятник.**

**Игровой материал.** На планшете изображён маятник, под ним рисунки, соответствующие содержанию какого-либо вида детской исполнительской деятельности: игра на музыкальных инструментах, пение, танец, чтение стихов.

**Ход игры.** Дети рассаживаются полукругом, в центре ведущий, он держит маятник. Ведущий устанавливает стрелку маятника на рисунке, изображающем поющих детей. Все или заранее выбранные дети исполняют знакомую песню без музыкального сопровождения. Ведущий указывает стрелкой и объявляет следующий номер (называет имя ребёнка и вид его деятельности). Таким образом организуется концерт детской художественной самодеятельности.

Игра проводится как развлечение.

### **Музыкальный магазин.**

**Игровой материал.** Игрушечный проигрыватель с набором дисков – в центре нарисована картинка, передающая содержание песни. музыкальные инструменты (металлофон, аккордеон, баян, и др.).

**Ход игры.** Покупатель просит прослушать звучание инструмента, который хочет купить. Ребёнок-продавец должен сыграть на этом инструменте несложный ритмический рисунок или мелодию знакомой песни. если же покупают пластинку, то продавец ставит для проигрывания и голосом воспроизводит мелодию. От его исполнения зависит, будет ли куплена данная пластинка. Иногда сами покупатели могут попробовать звучание инструмента.

Игра помогает развитию самостоятельной деятельности детей и проводится в свободное от занятий время.

### **Музыкальная карусель.**

**Игровой материал.** Карусель – подвижный шестигранник, на каждой стороне которого крепится рисунок, характеризующий один из видов деятельности.

**Ход игры.** дети садятся по кругу, ведущий в центре за столом, на котором устанавливается карусель. Дети загадывают, кто будет первым играть на металлофоне. Ведущий раскручивает карусель. Когда она останавливается, дети определяют, кто сидит перед картинкой с изображением играющего на металлофоне. Этот ребёнок должен исполнить на металлофоне какую-либо мелодию. Таким образом, дети определяют, кто будет петь, танцевать, читать стихи.