



**Картотека музыкальных
дидактических игр в средней группе**

Картотека музыкально-дидактических игр в средней группе

Содержание:

Определение характера музыки.

1. Три цветка
2. Зайцы
3. День рождения
4. Солнышко и тучка

Развитие чувства ритма.

1. Веселая гимнастика
2. Сороконожка
3. Большие и маленькие
4. Определи по ритму

Развитие звуковысотного слуха.

1. В лесу
2. Кого встретил Колобок?
3. Кто в домике живет?
4. Найди и покажи
5. Найди маму
6. Музыкальные домики

Развитие динамического слуха.

1. Море

Развитие темпоритма.

1. Музыкальная карусель.

Развитие динамического слуха.

1. Тихо - громко

Развитие тембрового слуха.

1. Узнай, какой инструмент звучит?

Три цветка

Цель: 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.

Зайцы

Цель: определение 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.

День рождения

Цель: 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 хлопчет 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.

Солнышко и тучка

Цель: определение характера 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.

«Веселая гимнастика»

Цель: развитие чувства ритма.

Ход игры:

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, кап! (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

Цель: развитие чувства ритма.

Ход игры:

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! (дети 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)

Большие и маленькие

Цель: развитие чувства ритма.

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.

Определи по ритму

Цель: Развитие чувства ритма.

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» «Дождик»

Петушок, петушок, Е.Тиличевой рус.н.м.

Золотой гребешок! Мы идем с флажками, Дождик, дождик!

Что ты рано встаешь, Красными шарами. Веселей!

Деткам спать не даешь? Капай, капай,

Не жалея !

В ритмических рисунках короткие столбики обозначают короткие звуки, длинные столбики – 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 первым.

В лесу

Цель: развитие звуковысотного слуха.

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.

Кого встретил колобок?

Цель: развитие звуковысотного слуха (регистры: высокий, средний, низкий).

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.

Кто в домике живет?

Цель: развитие звуковысотного слуха.

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.

Найди и покажи

Цель: развитие звуковысотного слуха (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

Цель: Развитие звуковысотного слуха (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.

Музыкальные домики

Описание дидактической игры: картонные домики, на окнах которого изображены скрипичный и басовый ключи. За домиком спрятаны игрушки (мишка, зайчик). Данная игра может использоваться для детей дошкольников всех возрастных категорий, как на музыкальных занятиях, так и в свободной игровой деятельности; как со всей группой или подгруппой детей, так и индивидуально.

Цель: развитие слухового внимания, умения различать звуки по высоте, расширение музыкально-слухового багажа, тренировка памяти.

Ход игры: дети сидят полукругом перед столом, на котором стоят два домика. Педагог говорит детям, что в домиках кто-то живёт. В домике со скрипичным ключом живёт обитатель с высоким голосом, а в домике с басовым ключом - с низким. Но чтобы узнать, кто в каком домике живёт, необходимо послушать музыкальные произведения и узнать их. Педагог проигрывает музыкальные произведения «Медведь», «Заяц», «Дед Мороз», «Гномик», Петушок», «Цыплята» и т.д., дети узнают музыку, открывают дверь домика и показывают игрушку.

Море

Цель: развитие динамического слуха.

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, громко, не слишком громко, очень громко 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

Цель: развитие темпоритма.

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.

Тихо-громко

Цель: развитие динамического слуха.

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:

Для старших групп: для младших групп:

Голубой – синий - темно-синий голубой – синий

Розовый – красный – бордовый розовый – красный

Бледно-желтый – оранжевый – коричневый желтый – коричневый

Муз.рук.: 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, 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.

Узнай, какой инструмент звучит?

Цель: 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.