

Картотека
Музыкальных коммуникативных игр
для детей младшего дошкольного возраста

Игра «Разноцветные ленточки»

Цель: Установление контакта между детьми, создание раскрепощенной атмосферы. Закрепление знаний цветов.

Оборудование: Разноцветные ленточки, диск с музыкой.

Ход игры: Дети стоят по кругу, у каждого в руке 1 разноцветная ленточка. Ведущий в кругу, у него в руках несколько разноцветных ленточек.

Музыка А - под музыку дети легко двигаются по кругу.

Музыка Б - ведущий поднимает ленту определенного цвета (например, синюю, выбегают дети, у которых в руках такие же ленточки; они произвольно танцуют. В следующий раз ведущий поднимает ленту другого цвета. Последний раз – все разноцветные ленточки.



Игра «Тихо-громко»

Цель: Развитие динамического слуха, реакции, внимания.

Оборудование: Диск с музыкой. В усложненном варианте – колокольчики, палочки, погремушки...

Ход игры: Дети располагаются свободно по залу.

Музыка А (громкая) – Дети громко хлопают в ладоши и прыгают или выполняют пружиночку.

Музыка Б (тихая) – Дети приседают, хлопают в ладоши тихонько.

При варианте усложнения вместо хлопков можно использовать колокольчики, палочки или погремушки.



Игра «Найди пару»

Цель: Развитие коммуникативных навыков, реакции, внимания. Создание раскрепощенной атмосферы.

Оборудование: Диск с музыкой.

Ход игры: Под музыку все дети прыгают и бегают по залу. Как только происходит смена музыки, каждый ребенок должен встать в пару и покружиться. На повторение начальной музыки дети снова разбегаются по залу, на новую смену музыки вновь встают в пары. Пары повторять нельзя!



Игра «Роботы и звездочки»

Цель: Развитие коммуникативных навыков. Закрепление знаний о 2-х-частной форме. Развитие импровизационных способностей.

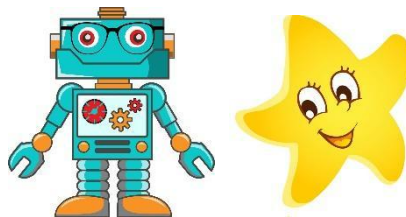
Оборудование: Диск с музыкой.

Ход игры: Мальчики – «роботы», девочки – «звездочки».

Музыка А («роботы») - мальчики импровизированно движутся по залу. С окончанием музыки «роботы» должны замереть в какой-нибудь позе.

Музыка Б («звездочки») – девочки импровизированно движутся по залу. С окончанием музыки приседают, замирают.

С каждым разом музыкальные отрезки становятся все короче и требуют большого внимания.



Игра «Музыкальный зонтик»

Цель: Установление контакта между детьми, создание раскрепощенной атмосферы и доверия.

Оборудование: Диск с музыкой, маленький зонтик.

Ход игры: Дети стоят в кругу. Под музыку начинают передавать друг другу зонтик. Тот ребенок, на ком закончится музыка, должен выполнить задание.

1. Прыгать с зонтиком;
2. Кружиться с зонтиком;
3. Приседать с зонтиком.



Игра «Жуки и бабочки»

Цель: Установление контакта между детьми. Развитие импровизационных способностей.

Оборудование: Диск с музыкой, шапочки-маски или элементы костюмов.

Ход игры: Дети сидят на стульчиках.

Музыка А («жуки») – Мальчики ходят свободно по залу, изображая жуков. С окончанием музыки приседают, «спят».

Музыка Б («бабочки») – Девочки выбегают, изображая бабочек, «летают» между «жуков». С окончанием музыки приседают, «спят».



Игра «Воробышки и автомобиль»

Цель: Развитие внимания и воображения. Закрепление знаний о 2-х-частной форме.

Оборудование: Диск с музыкой, шапочки-маски воробышков или любых других птиц, рули.

Ход игры: Дети делятся на воробышков (*девочки*) и автомобили (*мальчики*).

Музыка А (*воробышки*) – девочки выбегают, изображая птиц (*клюют зернышки, летают*). Мальчики в это время сидят на стульчиках.

Музыка Б (*автомобили*) – Мальчики сидят на стульчиках, «заводят автомобили» и по сигналу выбегают, пугая девочек-воробышков.



Картотека
Музыкальных коммуникативных игр
для детей старшего дошкольного возраста

Игра «Тряпичная кукла»

И.П.: дети объединяются в пары.

Задание: один ребёнок в паре изображает тряпичную куклу – мягкую, расслабленную, которой легко управлять. Второй ребёнок играет с «куклой», придумывает для нее движения и управляет ею под звучащую музыку. При повторе игры дети меняются ролями.

Эталон выполнения игрового задания: «кукла» полностью доверяет своему партнеру, не напрягается, не зажимается, позволяет управлять собой. Ребёнок, который играет с «куклой», выполняет свою роль ответственно: старается не причинить ей боль, придумать для нее удобную и эстетически выигрышную позу.



Игра «Водитель машины»

И.П.: дети объединяются в пары. Один встает впереди с закрытыми глазами, изображая руками бампер машины. Второй управляет им сзади за плечи, изображая водителя машины.

Под быструю музыку машины, управляемые водителями, двигаются в произвольном направлении. При повторе игры дети меняются ролями.

Эталон выполнения игрового задания: тот, кто изображает машину, не открывает глаз, проверяя, правильно ли ведет «водитель», т.е. полностью доверяется своему партнеру по игре. «Водитель» ведет свою «машину» аккуратно, осторожно, избегая препятствий и не допуская «аварий».



Игра «Дружба»

И.П.: дети стоят по одному в кругу, повернувшись лицом к центру круга. Ведущий стоит вместе со всеми в кругу.

Музыкальное сопровождение: танцевальная пьеса в спокойном темпе в двухчастной форме (АВ) с многочисленными повторами танцевального куплета. Структура части А – предложение из двух одинаковых фраз.

Первая фраза части «А» – ведущий импровизирует приветственный жест или позу (взмах рукой, легкий поклон, приседание и т.д.) На вторую фразу ведущий повторяет свои движения вместе со всеми. Часть «В» - участники берутся за руки и покачиваются в такт музыке. В каждом новом повторе части «А» происходит смена ведущего – по кругу, движения в части «В» остаются неизменными.

Эталон выполнения игрового задания: оказавшийся в роли ведущего без смущения и заминок выразительно импровизирует приветственное движение.



Игра «Космонавты»

И.П.: дети стоят с закрытыми глазами в кругу, взявшись за руки. Круг символизирует борт космического корабля, а пространство в центре круга – открытый космос.

Музыкальным сопровождением может быть любое произведение, связанное с образами космоса.

Задание: послушать с закрытыми глазами музыку, представляя себе космическое пространство, а затем выйти в «открытый космос» – в центр круга. Двигаться нужно, не открывая глаз. Выходя из круга, ребенок должен сомкнуть за своей спиной руки своих соседей, чтобы сохранить

круг. Находясь в «открытом космосе», ребенок может кого-нибудь встретить. При этом нужно не повредить «неизвестный объект», прикоснуться к нему как можно мягче и осторожнее, постараться обойти его. Из «открытого космоса» можно вернуться на «корабль» – снова встать в круг, можно выходить несколько раз.

Эталон выполнения игрового задания: многократность выхода «в открытый космос», стремление находить новые контакты и разнообразить свои движения.



Игра «Имена»

И.П.: дети стоят по кругу лицом к центру.

Ведущий делает шаг вперед и представляет свое имя в каком-либо образе («Марина – как море», «Юля – как юла», «Антон – как мерседес» и т.д.), а затем выражает этот образ жестами, движениями, мимикой, выразительной интонацией. Остальные – в точности его копируют. Роль ведущего передается каждому по очереди по кругу.

Эталон выполнения игрового задания: оригинальные, положительные образы своего имени, уверенность, четкость интонаций, удовольствие от демонстрации своего придуманного образа и внимания к себе всех присутствующих.



Игра «Бабочка и ветерок»

И.П.: дети встают в пары лицом друг к другу и распределяют роли: один из играющих – «бабочка», другой – «ветерок». «Ветерок» протягивает «бабочке» руки ладонками вверх. «Бабочка» слегка касается ладошек кончиками пальцев и закрывает глаза.

Звучащая музыка начинает импровизированный танец, в котором «ветерок» управляет движениями «бабочки». В процессе танца партнеры меняются ролями («бабочка» открывает глаза и поворачивает свои руки ладонками вверх).

Эталон выполнения игрового задания: «бабочка» угадывает движения «ветерка», подстраивается к пластике: не открывает глаз, не держится за руки водящего, а слегка касается его ладошек кончиками пальцев на протяжении всей игры.



Игра «Путаница»

Дети встают в круг, держась за руки, и, не разнимая рук, начинают различные перемещения, запутывающие начальную фигуру. Потом так же, не разнимая рук, нужно «распутаться».



Игра «ручеек»

Дети выстраиваются парами в колонну, взявшись за руку с партнером, лицом к ведущей паре. Ведущая пара поворачивается, встает напротив всей колонны и начинает движение вглубь ручейка. Первая пара пропускает идущих через воротца поднятых рук, а следующая за ней, наоборот, сама проходит через воротца идущей вглубь ручейка пары и т.д. Ведущая пара, дошедшая до конца ручейка, поворачивается по ходу шеренги, становясь ее завершением. Каждая следующая пара, оказавшись на месте ведущей, в свою очередь, поворачивается лицом к шеренге и начинает движение вглубь ручейка. Движение продолжается до тех пор, пока ведущая пара не оказывается на своем месте, дожидаясь, когда и все остальные придут на свои места. Затем назначается следующая фигура.



«Игра со стульчиками»

И.П.: дети сидят на стульчиках, расставленных по кругу, лицом к центру. Количество стульчиков точно совпадает с количеством детей. Один из стульчиков назначается стулом ведущего (это можно сделать с помощью считалки).

Первая часть танца-игры связана с импровизацией жестов и поз ребенка, оказавшегося на стуле ведущего. Поза принимается и фиксируется на звук в конце каждой музыкальной фразы. Остальные участники игры копируют позу ведущего, сидя на своих стульчиках.

Во второй части характер музыки меняется: она становится подвижной и веселой. Дети бегают под музыку в кругу и между стульчиками. К концу второй части каждый должен сесть на оказавшийся рядом стул.

Звучит музыка первой части, и ребенок, севший на стул ведущего, показывает движения. Игра повторяется.



Игра «Море волнуется»

Водящий произносит вслух речитатив:

«Море волнуется – раз!

Море волнуется – два!

Море волнуется – три!

Морская фигура – замри!

Куда я плыву, ту фигуру повтори!»

Во время речатива дети свободно двигаются. Музыкальный фон помогает им выбирать характер движений. На последнем слове текста музыка обрывается, а участники игры «замирают» в разнообразных позах. Водящий подходит к одной из фигур, и ее должны в точности скопировать остальные.



Игра «Пластилиновая дорога»

И.П.: дети разбиваются на пары. Один в паре изображает кусок пластилина, т.е. должен быть мягким, расслабленным, полностью управляемым, принимать любые позы. Второй ребенок должен «слепить из пластилина» дорогу – такую, о которой пойдет речь в стихотворении (каждая фраза может повторяться много раз):

Хорошая дорога, хорошая дорога...

Но что-то стала хуже, но что-то стала хуже...

Шалает, валяет, шалает, валяет...

По мостику, по мостику...

Под мостиком, под мостиком...

По кочкам, по кочкам...

По нарочкам, по нырочкам...

По ухабам, по ухабам...

Прямо в ямку БУХ!

При повторе игры дети меняются ролями.

Эталон выполнения игрового задания: «пластилин» полностью подчиняется своему партнеру, не напрягается, не зажимается, позволяет управлять собой. Ребенок, который «лепит из пластилина», выполняет свою роль ответственно: старается не причинить ей боль, придумать хоть и оригинальную, но удобную позу.



Игра «Найди пару»

И.П.: дети стоят в произвольном порядке, договорившись предварительно, кто из них будет ведущими, а кто ведомыми. С началом звучания музыки ведомые закрывают глаза и протягивают вперед руки. Каждый ведущий берет за руки любого партнера и под музыку водит его в различных направлениях. По правилам игры, ведущие должны время от времени менять своих партнеров. Ведомые с закрытыми глазами стоят на месте и ждут, когда их найдут новые партнеры и поведут под музыку. При повторе игры ведущие и ведомые меняются ролями.



Игра «Поющие имена»

И. П.: дети вместе с педагогом стоят по кругу лицом к центру.

Педагог отбивает на бубне или барабане четырехдольный ритмический рисунок с четким выделением долей. Все участники игры воспроизводят этот ритм в движении: четыре шага в такт ритму вперед, в центр круга; четыре шага назад, на исходную позицию; восемь шагов поворачиваясь вокруг себя.

После того, как дети освоят форму ритмической композиции, им дается следующее задание. Каждый по очереди будет солировать, импровизируя интонации своего имени, на первую часть формы (четыре шага вперед). Эту сольную импровизацию все будут в точности повторять на вторую часть (четыре шага назад). Третья часть формы (восемь шагов вокруг себя) – интонационная импровизация каждого участника на только что прозвучавшее имя.

Эталон выполнения игрового задания: оказавшийся в роли ведущего без смущения и заминок выразительно импровизирует звуковой образ своего имени, подбирая эстетичные, оригинальные интонации и жесты, получает удовольствие от демонстрации своего придуманного образа и внимания к себе всех присутствующих.

