

## **МУЗЫКАЛЬНО-ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ 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                      У него соседи-                      А на ветке птичка,  
Зайка прыгает сейчас.                      Бурые медведи.                      Птичка – невеличка!

**Программное содержание:** ( Для старшей группы) Развивать ритмическую память учить детей различать короткие и длинные звуки по слуховому восприятию, развивать у детей звуко-высотный слух, учить различать высокие и низкие звуки, развивать тембровое восприятие, расширять представления детей об изобразительных возможностях музыки.

**Программное содержание:** (Для средней группы) Развивать ритмическую

память, учить детей различать короткие и длинные звуки по слуховому восприятию, развивать у детей звуко-высотный слух, учить различать высокие и низкие звуки, развивать тембровое восприятие.

**Игровые правила:** Прослушать музыкальный фрагмент, не мешать отвечать другим и не подсказывать,

**Игровые действия:** Загадывание и отгадывание музыкального фрагмента.

**Игровая цель:** Угадать первым, чтобы увидеть соответствующую картинку.

## 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.

**Программное содержание:** Развивать ритмическую и ассоциативную память. По слуховому восприятию учить детей различать длительность звуков: короткие и длинные, уметь передавать ритмический рисунок с помощью ассоциативных элементов:

квадраты и прямоугольники, соотносить таким образом мелодию с графическим изображением.

**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.

## **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,<br>соль, ля, си. | Вот иду я вверх,<br>И спускаюсь вниз. | Вверх иду,<br>Вниз иду.<br>(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 ( ), 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

**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» | «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,<br>Не желей ! |

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 первым.

## **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.

**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

итогах 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.

### **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 ( f ), не слишком громко ( mf ).

**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:

Голубой – синий - темно-синий

Розовый – красный – бордовый

Бледно-желтый – оранжевый – коричневый

для младших групп:

голубой – синий

розовый – красный

желтый – коричневый

- 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.

### **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.

### **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.Тиличевой 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

Знаем мы, ребята, три.

А какой сейчас сыграет,

Ну-ка быстро говори.

Музыкальных инструментов

Знаем мы, ребята, пять.

А какой сейчас сыграет,

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.