**КАРТОТЕКА МУЗЫКАЛЬНЫХ ИГР**

**ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА**

**1.«Сломанный телевизор»**

***Задачи:*** Развитие внутреннего слуха, навыков точного и свободного владения интонацией. Развитие ритмической организации и внимания.

**Описание игры:**Дети поют знакомую песню. По знаку музыкального руководителя замолкают, продолжая петь про себя, стараясь не потерять нить движения мелодии (телевизор сломался: изображение осталось, звук пропал). В момент включения звука(также по сигналу музыкального руководителя) важно не потерять интонационную и смысловую линию. Включение должно быть точным.

**2. «Передай эту песенку по кругу»**

***Задачи:*** Развитие стремления к физическому и психологическому раскрепощению, свободе движений. Формирование ритмической организации.

**Описание игры:**Дети становятся в круг и делятся на две равные группы. Одна группа сопровождает песню, прихлопывая ладошками по указанию педагога метр, ритм, различные длительности. Вторая группа копирует движения ведущего, который находится в центре круга. Дети поют песню без остановки. На последней фразе ведущий меняется местами с избранным им ребёнком из круга. Игра продолжается. По знаку музыкального руководителя группы меняются ролями.

**3. «Угадайка»**

***Задачи:*** Формирование постоянного стремления к правильному интонированию. Активизация слухового восприятия.

**Описание игры:** Один ребёнок встаёт спиной к группе детей, кто-то из них исполняет попевку. Задача ребёнка, стоящего спиной, - отгадать по тембру голоса солиста-исполнителя.

**4. «Слушай, сочиняй и смотри»**

***Задачи:*** Формирование стремления к более глубокому и осмысленному проникновению в музыкальный материал. Развитие умения фиксировать различные его этапы.

**Описание игры:** Детям предлагается прослушать музыку из любого мультипликационного фильма (без видео ряда) и представить себе историю, отражающую услышанное. Дети по очереди делятся своими рассказами. Завершается игра просмотром мультфильма и анализом образных совпадений.

**5. «Музыкальный театр»**

***Задачи:*** Активизация интереса детей к различным видам инструментов. Формирование ритмического мышления. Развитие фантазии. Тренировка памяти.

**Материал:** Бубен, колокольчики, ксилофон, металлофон, треугольник), и сюжеты сказок.

**Описание игры:** Дети должны рассказать сказку, используя музыкальные инструменты. Каждый участник игры представляет свой инструмент. Педагог предлагает сказочный сюжет, а дети подбирают инструмент, подходящий по звучанию каждому герою сказки, а затем нужный ритмический рисунок. Например. Карабас-Барабас –бубен, Буратино – ксилофон, Мальвина – колокольчик, Пьеро – треугольник, Артемон – трещотка.

Текст сказки озвучивается.

**6. «Когда начинают звучать предметы»**

***Задачи:*** Развитие воображения, творческого начала (окружающий мир становится более объёмным и многогранным)

**Материал:** Подбор необходимых для игры предметов (лист бумаги, карандаш, линейка и т.д.). стихотворные тексты.

**Описание игры:**

В начале игры поочерёдно используются разные предметы для достижения максимального количества звуковых ассоциаций. Например: лёгкое колебание листа бумаги ассоциируется с шумом ветра; сжимание листа бумаги в руках - с шагами на снегу; звук медленно рвущейся бумаги – со скрипом дерева; резкие удары карандашом по листу бумаги напоминают потрескивание горящих поленьев; лёгкое постукивание – капли дождя; удары по кромке бумаги – стук дятла и т.д. Аналогично можно использовать каждый предмет, подключая всевозможные фантазии педагога и детей.

После достижения максимального количества вариантов наступает переход к следующему этапу – звукосочетаний. Далее педагог ставит задачи изображения конкретных картин. Природа: лес, море, ливень. Природная стихия: буря, шторм, ливень, вьюга. Передача чувств: гнев, радость, покой, нежность. На следующем этапе игры усложняются до определённого сюжета. Например, озвучивание стихотворения.

**7. «Поющие руки»**

***Задачи:*** Развивать пластику движений рук, творческое воображение.

**Описание игры:** После слушания музыки педагог предлагает детям представить. Что они жители сказочной страны, в которой люди не умеют разговаривать. Общаться можно только с помощью языка движений, мимики. Педагог обсуждает с ними варианты образных движений: волнообразные, круговые, встряхивания, постукивание пальцами и т.д. Передача темпа и динамики достигается разной амплитудой, скоростью, силой движения.

**8. «Старый добрый пеликан»**

***Задачи:*** Знакомство с понятиями: аккомпанемент, регистры, сильная доля. Форте (громко), пиано (тихо).

**Описание игры:** Дети должны озвучить аккомпанемент мелодии голосами тамбурина, птички, мышки, собаки, часы.

- положить на одну коленку лист бумаги и ударять ладошкой на сильную долю(большой пеликан), пальчиком – маленький пеликан.

- держа перед собой лист, бить по нему ладонью – тамбурин, щёлкать пальчиком – птичка.

- трясти листом бумаги перед собой – мышка.

- свернуть лист бумаги в трубочку, ударять им по столу четвертными долями – часы.

- рвать лист бумаги на сильную долю – собака.

**9. «Копилка»**

***Задачи:*** Закреплять слова, характеризующие настроение музыкального произведения и музыкальный образ. Способствовать адекватному применению знаний о музыке в анализе музыкального произведения. Выявлять предпочтения, побуждать к выражению мотивированной оценки.

**Описание игры:** После прослушивания музыкального произведения педагог просит ребят сложить ладошки «чашечкой», затем обращается к детям:

«Какая вместительная у каждого у вас копилка!» Что мы будем в неё складывать? Дети предлагают различные варианты. Педагог продолжает: «Давайте собирать в копилку красивые слова, которые правильно расскажут о прослушанной музыке. Обращает внимание на то, что нужно быть внимательными. Если слово нам подходит – мы закрываем его в копилке. Если не соответствует настроению музыки – ладошки разводятся в стороны.

**10. «Волшебный сундучок»**

***Задачи:*** Закреплять слова, характеризующие настроение музыкального произведения и музыкальный образ. Способствовать адекватному применению знаний о музыке в анализе музыкального произведения.

**Материал:** Цветные фишки.

**Описание игры:** Волшебный сундучок, накрытый ярким шёлковым платком, стоит на столике. Педагог обращает внимание на звучащую механическую музыку, и предлагает найти место, откуда она слышна. Дети находят волшебный сундучок. Педагог предлагает детям прослушать разные музыкальные произведения и положить в волшебный сундучок слова, которыми можно рассказать о её настроении. За каждый правильный ответ ребёнок получает фишку. Если прозвучит «неправильное слово» - сундучок захлопывается.

**11. «Конкурс певцов»**

***Задачи:*** Развивать эмоциональную отзывчивость на музыку. Способствовать осознанию выразительности музыкального образа, слуховой дифференциации музыкальной ткани произведения. Способствовать выражению ценностного отношения.

**Описание игры:**

Педагог объявляет о том, что проходит конкурс певцов. Объясняет, что на вокальном конкурсе певцы исполняют обязательную программу, т.е. одинаковые произведения, а жюри оценивает их мастерство. Называет произведение, которое должны исполнить все участники конкурса. Выбирается жюри – воспитатель и два ребёнка. После этого желающие принимают участие. Побеждает тот, кто выразительно исполнит мелодию.

**12. «Зонтик медленно вращаем.**

Глазки ручкой закрываем.

Зонтик будет выбирать,

На чём тебе сейчас играть».

По окончании звучания музыки дети открывают глаза, и каждый ребёнок берёт тот инструмент, изображение которого видит перед собой. Затем все вместе играют в оркестр.

**13. «Придумай песенку»**

***Задачи:*** Внимательно слушать музыку. Сочинить свою мелодию подобного настроения.

**Описание игры:**

После прослушивания музыки педагог говорит о том, что на музыкальных занятиях звучало очень много разной музыки, посвящённой лету, и каждая имела своё неповторимое настроение. Разные композиторы написали разную музыку о лете. А какую бы вы сочинили? Давайте произнесём волшебные слова, которые помогут нам это сделать. Называют их. Например, весёлое, яркое и т.д.

**14. «Скульпторы»**

***Задачи:*** Передача образа с помощью пантомимы.

**Описание игры:** В игре дети осмысливают стилизованную идею и передают её в статичной пластике тела. После прослушивания музыки педагог вводит в игру детей. Дети действуют парами. Один ребёнок исполняет роль скульптора, другой – глины. Ребёнок-скульптор придаёт глине форму в соответствии с собственными впечатлениями о прослушанной музыке. Ребёнок-глина должен быть послушным, мягким, податливым. Когда работа завершена, скульптор рассказывает всем о своём художественном замысле, средствах, которыми он передан.

**15. «Наряд бабочки»**

***Задачи:*** Способствовать осознанию выразительного музыкального образа., фактуры музыкальной ткани на основе ассоциативной связи осязательных и слуховых впечатлений. Развивать образность словаря, воображение.

**Описание игры:** После прослушивания музыки Шумана «Бабочки» (№1-5)педагог говорит, что сегодня бабочки собрались на карнавал. Каждая бабочка долго подбирала себе платье, ведь оно должно быть не только красивым, но и хорошо сидеть по фигуре. Оно должно соответствовать настроению, характеру каждой бабочки. Бабочки крутились перед зеркалом, но никак не смогли выбрать себе платье. Педагог показывает планшет с бабочками, изготовленный из разных тканей: шёлк, органза, бархат…, просит рассмотреть каждый наряд и подобрать для каждой музыкальной бабочки бальное платье. По окончании – танец бабочек.

**16. «Музыкальный зонтик»**

***Задачи:*** Учить детей чувствовать и воспроизводить ритмический пульс речи (стихов) и музыки. Развивать слуховое внимание, чувство ритма, навыки элементарного музицирования в оркестре. Воспитывать интерес к игре на музыкальных инструментах.

**Материал:** Музыкальные инструменты. Зонтик, на грани которого приклеены изображения этих инструментов.

**Описание игры:** Дети стоят в кругу. Под весёлую ритмичную музыку воспитатель вращает зонтик. Сопровождая свои действия словами:

**17. «Музыкальное лото».**

***Задачи:*** Развитие звуковысотного слуха.

**Материал:** Карточки по числу играющих. На каждой нарисованы 5 линеек (нотный стан), кружочки-ноты, детские музыкальные инструменты.

**Описание игры:** Ребенок-ведущий играет мелодию на одном из инструментов вверх, вниз или на одном звуке. Дети должны на карточке выложить ноты-кружочки от 1 до 5 линейки или на одной. Игра проводится в свободное от занятий время.

**18. «Ступеньки».**

***Задачи:*** Развитие звуковысотного слуха.

**Материал:** Лесенка из 5-7 ступенек, игрушки, детские музыкальные инструменты.

**Описание игры:** Ребенок-ведущий исполняет на любом инструменте мелодию, а другой определяет движение мелодии вверх, вниз или на одном звуке. Ребенок игрушкой показывает движение по ступенькам.

**19. «Ритмические кубики»**

***Задачи:*** Развивать у детей представление о ритме.

**Материал:** Деревянные брусочки короткие и длинные.

**Описание игры:** Педагог исполняет попевку, обращая внимание на характер и четкий ритм. При повторном исполнении предлагается прохлопать ритм руками, а затем выложить брусочками ритмический рисунок попевки. Короткие брусочки короткие звуки. Длинные брусочки – длинные звуки. Музыкальный материал: «Сорока», «Андрей воробей» и т.д.

**20. «Веселый поезд».**

***Задачи:*** Закреплять умение различать изменение темпа музыки.

**Материал:** Игрушка паровозик, деревянные кубики.

**Описание игры:** Педагог исполняет пьесу, в которой передан образ движущего поезда; сначала медленно, потом быстрее, быстро, к концу движение замедляется. При повторном исполнении предлагается 1 ребенку двигать игрушечный поезд в ритме пьесы.

**21. «Разноцветные кубики»**

***Задачи:*** Закреплять умение различать в музыкальном произведении части, вступление, заключение.

**Материал:** 8 кубиков разного цвета

**Описание игры:** Исполняется пьеса, состоящая из 3 частей, где 1 и 2 части повторяются и 2 контрастна по характеру. При повторном исполнении пьесы дети выкладывают кубики так, чтобы 1 и 3 кубик был одинакового цвета, а 2 – другого.

Музыкальный репертуар: «Маленькая пьеса» Левкодимова.

**22. «День рождения»**

Дидактическая игра на определение характера музыки.

Демонстрационный: 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.**

Музыкальный руководитель. 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 идет! Я вам сыграю музыку, а вы догадайтесь, кто же первый идет?

Музыкальный руководитель исполняет произведение, дети высказывают свое 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 музыкальный руководитель спрашивает детей, что подарят зайчику дети. Это может быть песенка или танец, знакомые детям.

**23. «Что  делает  матрёшка»**

Дидактическая игра на усвоение характера музыки

**Игровой материал.** Демонстрационный: Плоские фигурки из картона, разрисованные в русском стиле.

**Ход игры**.

Детям раздают по одной карточке. Музыкальный руководитель исполняет «Баю-бай» Витлина, «Во саду ли в огороде», русская народная музыка. Дети, слушая музыку, определяют, что делать? Под спокойную музыку качают матрешек, под веселую музыку матрешки пляшут.

**24. «Где мои  детки?»**

Игра для развития звуковысотного слуха

**Игровой материал.** Четыре больших карточки и несколько маленьких (по числу играющих). На больших карточках изображены: гусь, утка, курица, птица; на маленьких — утята, гусята, цыплята, птенчики в гнездышке.

**Ход игры.**

 Дети сидят полукругом напротив воспитателя, у каждого по одной маленькой карточке.

Музыкальный руководитель предлагает поиграть и начинает рассказ:

«В одном дворе жили курица с цыплятами, гусь с гусятами, утка с утятами, а на дереве в гнездышке птица с птенчиками. Однажды подул сильный ветер. Пошел дождь, и все спрятались. Мамы-птицы потеряли своих детей. Первой стала звать своих детей утка (показывает картинку): «Где мои утята, милые ребята? Кря-кря!» (поет на ре первой октавы).

Дети, у которых на карточках изображены утята, поднимают их и отвечают: «Кря-кря, мы здесь» (поют на звуке ля второй октавы).

Музыкальный руководитель забирает у ребят карточки и продолжает: «Обрадовалась уточка, что нашла своих утят. Вышла мама-курица и тоже стала звать своих детей: «Где мои цыплята, милые ребята? Ко-ко!» (поет на ре первой октавы). Игра продолжается, пока все птицы не найдут своих детей.

**25. «Гусеница»**

Дидактическая игра на развитие чувства ритма

Демонстрационный: Гусеница, выполненная из яркой бумаги-самоклейки с одной стороны и бархатной бумаги с другой (головка и несколько разноцветных отдельных животиков).

**Ход игры**.

 Придумать гусенице имя.

1. Педагог выкладывает на фланелеграфе  головку гусеницы и предлагает детям придумать ей имя. Например: ДА-ША. Прохлопать разными вариантами, протопать, проиграть на музыкальных инструментах этот ритм.

2. Педагог выкладывает над головой гусеницы из кружочков или других фигур ритмическую формулу имени гусеницы. В дальнейшем это делают дети.

3. Приставить к головке два животика гусеницы.

Проговорить, прохлопать, проиграть на музыкальном инструменте (по выбору ребенка) получившийся ритмический рисунок.

4. Усложнение: разделить детей на две команды. Одна команда отхлопывает в ладоши ритмический рисунок одного животика, другая отшлепывает по коленям ритмический рисунок другого.