

Музыкально – дидактические игры



Средний дошкольный возраст /4-5лет/

Игры для развития звуковысотного слуха

«Птица и птенчики»

Цель: упражнять детей в восприятии и различении двух звуков.

Описание: две большие карточки с контурным изображением птицы и птенчиков, две цветные карточки соответствующего размера, разрезанные на 4-(6) частей.

Ход игры: дети поочередно угадывают звуки (до₁ –до₂), при правильном ответе получают часть разрезной цветной картинку. Побеждает первый, собравший картинку целиком.

«Качели»

Цель: закреплять восприятие и различение звуков септимы.

Описание: большая карточка с контурным изображением качелей в верхнем и нижнем положении. Небольшие карточки в форме качелей, металлофон.

Ход игры: воспитатель определяет кто из играющих будет узнавать звук высоких качелей, кто – низких, напоминает звуки. Дети определяют звук, получают соответствующую фигуру качелей, выигрывает ребенок, первым выполнивший задание.

«Эхо»

Цель: закреплять различие звуков сексты (ре-си).

Описание: большое игровое поле с изображением 4-х девочек, которые перед игрой закрываются фигурками елей.

Ход игры: ведущий определяет, кто из детей будет угадывать высокий, а кто низкий звук. Повторяется песня «Эхо» Е. Тиличевой, отдельно пропеваются звуки «а», «у». Ведущий поочередно играет звуки и предлагает детям отгадать, что поет девочка. Игра продолжается до тех пор, пока играющие не найдут девочек.

«Курицы»

Цель: упражнять детей в восприятии и различении звуков квинты (фа-до₂).

Описание: две большие карточки с контурным изображением куриц. Другие карточки выполнены в цвете и разрезаны на части.

Ход игры: см. игру «Птица и птенчики».

«Музыкальный конструктор»

Цель: упражнять детей в восприятии и различении трех первых ступеней звукоряда, развивать умение петь по ручным знакам.

Описание: набор из нескольких объемных фигур различной высоты с изображением ручных знаков. Игрушка.

Ход игры: пропевать знакомые песенки с использованием ручных знаков, выстраивать мелодию песен с помощью конструктора.

Игры для развития ритмического слуха

«Кто как идет»

Цель: упражнять детей в восприятии и различении акцента в трех ритмических рисунках. Необходимо знать песни – зачина «Кто как идет» Н.Мурычевой.

Описание: три карточки с контурными изображениями зверей, идущих с палочками: на одной – медведь, на другой – лиса, на третьей – волк. Такой же комплект карточек, но с цветными изображениями, они разрезаны на четыре части. Металлофон находится за ширмой.

Ход игры: играют четверо детей, один из них ведущий. Он раздает играющим по одной цветной карточке. Маленькие карточки кладет за ширмой. Сначала дети поют песню зачин, прохлопывают вместе с ведущим ритмические рисунки, передающие медленную поступь медведя, порывистые движения волка, вкрадчивые – лисы. После поочередно берет верхнюю карточку (цветным рисунком к себе), играет на металлофоне соответствующий ритмический рисунок и спрашивает детей: «Кто идет из леса?». Отвечает тот ребенок, у которого карточка соответствует проигранному ритмическому рисунку. После правильного ответа он получает маленькую цветную карточку. Игра заканчивается, когда все участники сложат свои цветные

«Веселые дудочки»

Цель: упражнять детей в восприятии и различении трех ритмических рисунков, условно соответствующих ритму звучания следующих инструментов: а) трубы (играет медведь); б) дудочки (играет лиса); в) свирели (играет мышонок). Необходимо знание песни «Веселые дудочки» Н. Мурычевой:

*Звери музыканты сели в ряд,
Дружно заиграли все подряд.
Бу-бу! Играл медведь в трубу.
Лиса дудочку взяла, заиграла ля-ля-ля!
Мышка в дудочку дудела: ти- ти- ти,
не зевай, кто играет – отгадай!*

Описание: три карточки с контурными изображениями зверей, играющих на духовых инструментах: на трубе – медведь, на дудочке – лиса, на свирели – мышонок. Такие же по размеру карточки, но с цветным изображением, разрезаны на четыре части. Необходим металлофон, ширма.

Ход игры: играют четверо детей, один из них ведущий. Он раздает играющим по одной цветной карточке. Маленькие карточки кладет за ширмой. Сначала прохлопывают вместе с ведущим ритмические рисунки, т.е. слушают музыку зверюшек, играющих на своих инструментах, затем поют песню – зачин и начинают играть. После поочередно берет верхнюю карточку (цветным рисунком к себе), играет на металлофоне соответствующий ритмический рисунок и спрашивает детей: «Кто это играет?». Отвечает тот ребенок, у которого карточка соответствует проигранному ритмическому рисунку. После правильного ответа он получает маленькую цветную карточку. Игра заканчивается, когда все участники сложат свои цветные карточки.

Игры для развития тембрового и динамического слуха

«Узнай свой инструмент»

Цель: упражнять детей в различении тембров звучания пианино, колокольчика и дудочки. Необходимо знание песни «Узнай инструмент» Н.Мурычевой:

*Музыкальных инструментов, знаем мы ребята три.
А какой сейчас играет, - поскорее назови.*

Описание: три карты с контурным нецветным изображением пианино, колокольчика и дудочки. Такие же три цветные карты разрезаны на четыре части. Необходимы детские музыкальные инструменты: пианино, колокольчик, дудочка, находящиеся за ширмой.

Ход игры: в игре - ведущий и двое играющих детей. Ведущий кладет за ширму в стопу разрезанные части цветных карт рядом с инструментами, а нецветные карты по одной раздает играющим детям. Предлагает им послушать еще раз звучание инструментов и затем спеть песню. Дети поют Песню – зачин и начинается игра. Ведущий играет на инструменте, соответствующем содержанию поднятой маленькой карточки. На вопрос ведущего: «На чем я играл?» - отвечает тот играющий, у которого рисунок

(изображенный музыкальный инструмент) большой нецветной карты соответствует прозвучавшему инструменту. При правильном ответе он получает цветную маленькую карточку – одну четверть большой цветной карты и накладывает ее на соответствующую часть своей карты. При неправильном ответе ребенка – ведущий кладет карточку в низ стопы из маленьких карточек. Игра закончится, когда все дети сложат свои большие карты.

«Громко-тихо»

Цель: упражнять детей в различении звуков терции (ми₁ – соль₁). Знать попевку «Спите, куклы» Е. Тиличеевой и песню – зачин «Угадай звуки» Н. Мурычевой:

*По-разному музыка может звучать,
Оттенки е-е научись различать!
То громко, то тихо я буду играть.
Ты слушай внимательно, чтоб отгадать!*

Описание: две нецветные карты с контурными изображениями: на одной – большого аккордеона, а на другой – маленького аккордеона, условно соответствующими громкому и тихому звучанию музыки. Такие же, но цветные карты разрезаны на четыре части. Необходимы ширма, детский музыкальный инструмент аккордеон (возможно использование звучания аккордеона в аудиозаписи).

Ход игры: в игре принимают участие двое детей и один ведущий. Разрезные части цветных карт вместе с инструментами кладут за ширму, а детям раздается по одной большой нецветной карте. Ведущий предлагает детям прослушать громкое и тихое звучание аккордеона, а затем спеть песню – зачин. Затем ведущий предлагает задание – послушать звучание аккордеона и задает детям вопрос: «На чем я играла?». Отвечает тот играющий, у которого рисунок с изображением музыкального инструмента большой нецветной карты соответствует прозвучавшему инструменту. При правильном ответе он получает цветную маленькую карточку – одну четверть большой цветной карты и накладывает ее на соответствующую часть своей карты. Игра закончится, когда все дети сложат свои большие карты.

Игры для развития звуковысотного слуха

«Труба»

Цель: упражнять детей в различении двух звуковых кварты (соль₁-до₂). Необходимо знать попевку «Труба» Е. Тиличевой и песню зачин «Угадай звуки» Н. Мурычевой.

Описание: восемь длинных карт типа лото с цветной полосой внизу (две – с красной; две – с синей; две – с зеленой; две – с желтой). На картах дано контурное изображение трубы, или наклоненной вниз (соответствует звуку «низкому» - соль₁) или поднятой вверх (соответствует «высокому» звуку – до₂). На 24 маленьких карточках (таких же по размеру, как клетки на большой карте) нарисованы такие же трубы, но цветные. Обратная сторона маленьких карточек цветная и соответствует цвету полосы на большой карточке. Для игры необходим металлофон, закрытый ширмой.

Ход игры: в игре участвуют четверо играющих детей и ведущий. Он раздает каждому по две длинные карты с полосками одинакового цвета. Маленькие карточки перемешивает и кладет одна на другую в стопу (картинками вниз) перед собой, рядом с металлофоном. Карточки и металлофон закрыты ширмой. Ведущий предлагает спеть песню «Труба», напоминает, что звук соль₁ соответствует опущенной трубе, звук до₂ – поднятой вверх трубе. Затем предлагает спеть песню – зачин. Далее он берет верхнюю маленькую карточку, поворачивая рисунком к себе, а детям показывает цвет обратной стороны карточки, проигрывает соответствующий звук и спрашивает: «Как звучит труба? «Высоким» звуком или «низким»? Отвечает тот, у кого цвет полосы на длинной карточке соответствует цвет полосы на длинной карточке, показанной ведущим. Если ребенок ответит правильно, он получает карточку и закрывает ею ту клетку, на которой нарисована такая же труба. Если ответ был неправильным, ведущий кладет карточку в низ стопы. Игра продолжается до тех пор, пока все дети закроют рисунки на своих больших картах. Выигравшим считается тот, кто задание выполнил первым.

«Кто скорее уложит кукол спать»

Цель: упражнять детей в различении звуков терции ($ми_1$ – $соль_1$). Знать попевку «Спите, куклы» Е. Тиличеевой и песню – зачин «Угадай» Н.Мурычевой.

Описание: для игры необходимы восемь длинных карт с цветной полосой внизу (две – с красной; две – с синей; две – с зеленой; две – с желтой). На картах даны контурные нецветные рисунки девочек с куклами: наклонившая куклу вниз соответствует «низкому» звуку ($ми_1$), а девочка, приподнявшая куклу вверх, соответствует «высокому» звуку ($соль_1$). На 24 маленьких карточках изображены такие же девочки с куклами, но рисунки цветные. Так же, как и в предыдущей игре, цвет обратных сторон маленьких карточек соответствует цвету полосы на большой карте. Для игры нужен металлофон и ширма.

Ход игры: одновременно играют пять детей, один из них ведущий. Он предлагает спеть песню «Спите, куклы», затем проигрывает отдельно два звука, на которых построена песня, и показывает карточки, соответствующие этим звукам. Затем все дети поют песню – зачин и игра начинается. Ведущий игры раздает каждому играющему по две длинные карты с полосками одинакового цвета. Маленькие карточки он перемешивает и кладет одна на другую (картинками вниз) перед собой, рядом с металлофоном. Карточки и металлофон закрывает ширмой. Ведущий поднимает маленькую карточку вверх, показывая цвет ее обратной стороны, затем проигрывает на металлофоне соответствующий звук. На вопрос ведущего: «На каком звуке, «высоком» или «низком», девочка пела колыбельную? Как она держала куклу, подняла ее или опустила?» отвечает тот играющий, у кого цвет полосы на большой карточке соответствует цвету карточки, поднятой ведущим. Если ребенок ответит правильно, он получает карточку и закрывает ею соответствующую клетку. Если ответ был неправильным, ведущий кладет

«Веселые гармошки»

Цель: упражнять детей в различении двух звуков секунды ($соль_1$ – $ля_2$). Знать песню «Гармошка» Е.Тиличеевой и песню – зачин «Угадай звуки» Н.Мурычевой.

Описание: для игры необходимо восемь длинных карт лото с цветной полосой внизу (две – с красной; две – с синей; две – с зеленой; две – с желтой). В клетках карт дано контурное нецветное изображение гармошек с растянутыми мехами: у одних края опущены вниз, что соответствует «низкому» звуку, у других – подняты вверх, что соответствует «высокому» звуку. На 24 маленьких карточках изображены такие же, но раскрашенные гармошки. Так же, как и в предыдущей игре, цвет обратной стороны маленькой карточки соответствует цвету полос на больших картах. Для игры нужен металлофон и ширма.

Ход игры: Играют пятеро детей, один из них ведущий. Он предлагает спеть песню «Гармошка», затем проигрывает отдельно два звука, на которых построена песня, и показывает карточки, соответствующие этим звукам. Затем все дети поют песню – зачин и игра начинается. Ведущий поднимает маленькую карточку вверх, показывает цвет ее обратной стороны, затем проигрывает на металлофоне за ширмой звук, соответствующий рисунку на карточке, поднятой им (но сам рисунок не показывает детям), и спрашивает: «Каким звуком поет гармошка, «высоким» или «низким»? Как растянуты ее меха? После правильного ответа играющего (отвечает тот, у кого полоса на карте такого же цвета, как и маленькая карточка ведущего) ребенок получает маленькую карточку и закрывает ею соответствующее деление на своей карточке. Если ответ был неправильным, ведущий возвращает карточку с низ стопы. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не закроют рисунки на больших картах. Выигравшим считается тот, кто первым выполнил задание.

«Узнай песенку по двум звукам»

Цель: упражнять детей в различении интервалов: квинты (песня Е.Тиличевой «Курица»), кварты (песня «Труба»), терции (песня «Спите, куклы»), секунды (песня «Гармошка»). Необходимо знание этой попевки и песни – зачина «Узнай песенку по двум звукам» Н.Мурычевой:

*Если песни петь ты любишь, с нами поиграй – ка!
Песенку по двум лишь звукам быстро называй – ка!*

Описание: восемь игровых карт лото. Каждая пара карт имеет одинаковую цветную полосу. На каждой карте в клетках нарисованы контурные рисунки, соответствующие тексту песен. На 24 маленьких карточках такие же рисунки, но цветные. В игре используется ширма и металлофон.

Ход игры: в игре участвуют четверо детей и ведущий. По предложению ведущего дети вспоминают песни (ведущий играет на металлофоне). Затем все поют песню-зачин и начинают играть. Ведущий поднимает маленькую карточку, показывает ее цвет с обратной стороны, поочередно играет два звука, соответствующих рисунку карточки, и спрашивает: «Из какой песни эти два звука?» Отвечает тот ребенок, у которого цвет полосы на большой карте соответствует цвету обратной стороны маленькой карточки, поднятой ведущим. Ребенок, ответивший правильно, получает карточку и закрывает ею соответствующую клетку на своей карте. Если ответ был неправильным, ведущий кладет карточку в низ своей стопы. Игра продолжается до тех пор, пока все играющие закроют рисунки на больших картах. Выигрывает тот, кто

Игры для развития ритмического слуха

«Петушок, курочка и цыпленок»

Цель: упражнять детей в различении трех ритмических рисунков. Знать песни «Петушок», «Курочка», «Цыпленок» Н.Мурычевой:

*Солнце взошло уже давно, кто на дворе клюет зерно?
Петя-петушок клюет зерно ко,ко,ко, ко,ко,ко!
Курочка тоже клюет зерно: ко,ко,ко, ко,ко,ко!
Пи-пи-пи-пи-пи-пи-пи, желтый цыпленок, клюй не спеши!
Кто зерна клевал – нам расскажи!*

Описание: восемь игровых карт типа лото, каждая состоит из пяти клеток, в которых дано контурное изображение петуха, курицы и цыпленка, под рисунками представлены соответствующие ритмические рисунки (составлены из зерен). На 32 маленьких карточках также изображены петух, курица и цыпленок в цвете. С обратной стороны маленькие карточки цветные, сходные с цветом полос соответствующих двух больших карт. В игре используются металлофон и ширма.

Ход игры: ведущий раздает всем детям по две карты с полосой одного цвета. Маленькие карточки он кладет в стопу перед собой рисунком вниз, рядом ставит металлофон и все закрывает ширмой. Ведущий поочередно показывает детям рисунки карточек и напоминает им соответствующий ритмический рисунок. Затем все поют – зачин и игра начинается. Ведущий берет верхнюю

Отвечать должен тот, у кого цвет полосы на карточке такой же, как и цвет карточки, поднятой ведущим. Ребенок, ответивший правильно, получает карточку и закрывает ею соответствующую клетку на своей карте. Если ответ был неправильным, ведущий кладет карточку в низ своей стопы. Игра продолжается до тех пор, когда все играющие закроют рисунки на своих больших картах. Выигрывает тот ребенок, который первым закрыл рисунки на своей карте.

«Ритмическое лото»

Цель: упражнять детей в различении ритмических рисунков песен Е.Тиличевой из «Музыкального букваря» Н.А.Ветлугиной: «Мы идем с флажками», «Небо синее, «Смелый пилот». Детям необходимо знать эти попевки и песню – зачин «Ритмическое лото» Н. Мурычевой:

*Короткие и долгие звуки знаем мы.
Мы все поем их в песенках и я и ты!
Слушай, слушай звуки, не зевай,
Поскорее песенку называй!*

Описание: для игры необходимо восемь карт типа лото, на которых даны картинки, передающие условно – образно содержание песен. На 32 карточках изображены условно – схематически рисунки песен. С обратной стороны маленькие карточки – цветные, сходные с цветом полос больших карт. В игре используется металлофон и ширма.

Ход игры: в игре участвуют четверо играющих и один ведущий ребенок. Маленькие карточки он кладет за ширмой в стопу перед собой рисунком вниз, рядом кладет металлофон. Ведущий показывает детям рисунки карточек, напоминает им соответствующие ритмические рисунки. Затем все поют песню – зачин и начинают игру. Ведущий проигрывает ритмический рисунок какой – либо песни, спрашивает: «Какая это песня?» Отвечает тот ребенок, у которого цвет полосы на карточке такой же, как и цвет карточки, поднятой ведущим. Ребенок, ответивший правильно, получает карточку и закрывает ею соответствующую клетку на своей карте. Игра продолжается далее. Если ответ был неправильным, ведущий возвращает карточку в низ своей стопы. Игра продолжается до тех пор, пока все играющие закроют рисунки на своих больших картах. Выигрывает тот ребенок, который первым закрыл рисунки на

Игры для развития тембрового и динамического слуха

«Угадай, на чем играю»

Цель: упражнять детей в различении звучания детских музыкальных инструментов. Знать песню зачин «Веселые инструменты» Н.Мурычевой:

*Музыкальных инструментов, знаем мы ребята пять.
А какой сейчас играет, - ты попробуй отгадать.*

Описание: в игре используется 12 карт типа лото, с тремя клетками в каждой. На всех картах даны контурные изображения музыкальных инструментов. На маленьких карточках нарисованы такие же инструменты (каждого по шесть), но раскрашенные. Цвет изображения инструмента и обратной стороны маленьких карточек соответствует цвету инструмента, представленного на больших картах лото. В игре нужны ширма, детские музыкальные инструменты: ксилофон, цитра, флейта, маракас, металлофон (вариант: модели инструментов и аудиозаписи их звучания).

Ход игры: в игре могут принимать участие от четырех до семи детей. Один из них – ведущий. Количество играющих зависит от того, какое число больших карт каждому играющему раздаст ведущий. Маленькие карточки и музыкальные инструменты ведущий кладет за ширму. Он напоминает звучание каждого инструмента, предлагает детям спеть песню – зачин. Затем начинается игра. Ведущий берет верхнюю в стопе маленькую карточку и играет на соответствующем картинке инструменте, затем спрашивает играющего ребенка (в данной игре поочередного каждого): «Угадай, на чем играю?» Ребенок отвечает, если у него на картах есть инструмент такого же цвета, как и цвет карточки, поднятой ведущим. Ребенок, ответивший правильно, получает карточку и закрывает ею соответствующую клетку на своей карте. Игра продолжается далее. Если ответ был неправильным, ведущий возвращает карточку в низ своей стопы. Игра продолжается до тех пор, пока все играющие закроют рисунки на своих больших картах. Выигрывает тот, кто правильно отвечал на вопрос ведущего «Угадай, на чем я играю?» и кто первым закрыл рисунки на своих картах.

Старший дошкольный возраст /6-7 лет/

Игры для развития звуковысотного слуха

«Узнай песенку по двум звукам»

Цель: упражнять детей в различении интервалов: октавы (песня «Птица и птенчики»), септимы (песня «Качели»), сексты (песня «Эхо»), квинты (песня «Курица»), кварты (песня «Труба»), терции (песня «Спите, куклы»), секунды (песня «Гармошка»), примы (песня «Андрей – воробей», рус. нар. мел.). Необходимо знание этих песен и песни - зачина «Узнай песню по двум звукам» Н.Мурычевой:

Если песни петь не любишь, с нами поиграй – ка!

Песенку по двум лишь звукам

Быстро называй – ка!

Описание: для игры необходимы восемь карт лото с пятью клетками, на четырех из них дается контурное изображение содержания песен. На всех восьми картах каждый рисунок повторяется четыре раза. На 32 маленьких карточках такие же рисунки, но цветные. По цветовому фону обратная сторона маленьких карточек соответствует полосе на больших карточках. Для игры необходимы также металлофон и ширма.

Ход игры: в игре участвуют четверо играющих детей и ведущий. По предложению ведущего дети вспоминают песни, уточняют, какое звучание, предлагаемое в заданиях, соответствует конкретной песне (ведущий играет на металлофоне). Затем все поют песню – зачин и начинают играть. Ведущий поднимает маленькую карточку, показывая ее цвет с обратной стороны, поочередно играет два звука, соответствующие рисунку карточки, показывая ее цвет с обратной стороны, поочередно играет два звука, соответствующие рисунку карточки и спрашивает: «Из какой песни эти два звука?» Отвечает тот ребенок, у которого цвет полосы на большой карте соответствует цвету обратной стороны маленькой карточки, поднятой ведущим. Ребенок, ответивший правильно, получает карточку и закрывает ею соответствующую клетку на своей карте. Если ответ был неправильным, ведущий кладет карточку с обозначением ноты вниз своей стопы, а карточку с обозначением бубенчика добавляет в стопу, находящуюся перед детьми. Игра продолжается далее до тех пор, пока все играющие закроют рисунки на больших картах. Выигрывает тот, кто первым выполнил задание.

«Бубенчики»

Цель: упражнять детей в различении трех звуков разной высоты (звуки мажорного трезвучия): «до₂ – ля₁ – фа₁». Знать песню «Бубенчики» Е.Тиличеевой и песню – зачин «Бубенчики» Н.Мурычевой:

Три веселых бубенца – динь – дан – дон.

Три веселых молодца - дин – дан – дон.

Кто из них поет – угадай! Называй!

Описание: в один игровой комплект входят 12 пар карточек: на карточках одной серии изображены на нотных линейках ноты («до₂ – ля₁ – фа₁»), на карточках другой серии изображены бубенчики (верхний, средний, нижний) на линейках, соответствующих этим нотам. Таких комплектов в игре – четыре: красного, синего, зеленого, желтого цвета. Цвет дается с обеих сторон. Для игры используется металлофон и ширма.

Ход игры: ведущий раздает четверым детям по три карточки с бубенчиками разного цвета стопа карточек. Перед ними остается стопа карточек с рисунками бубенчиков. Карточки с нотами ведущий перемешивает и кладет стопу перед собой. Данные карточки и металлофон закрываются ширмой. Ведущий показывает карточки с изображением бубенчиков, напоминает звучание каждого из них и предлагает детям спеть песню «Бубенчики», затем песню – зачин. Игра начинается. Он берет верхнюю карточку (рисунком к себе), показывая детям ее цвет с обратной стороны, проигрывает соответствующий звук и спрашивает: «Какой бубенчик звенел?» Если играющий ответил правильно, он получает карточку с нотой, показывает всем обе парные карточки: с изображением бубенчика и ноты, соответствующий ему, и данная пара карт выбывает из игры. Если ответ был неправильным, ведущий кладет карточку в низ своей стопы. Затем ведущий берет из стопы следующую маленькую карточку – игра продолжается. Заканчивается она тогда, когда у детей не останется ни одной карточки. Выигрывает тот ребенок, который

«Цирковые собачки»

Цель: упражнять детей в различении полного звукоряда (семь ступеней), неполного звукоряда (пять ступеней), последовательностей из трех звуков мажорного трезвучия. Все последовательности звуков даются в поступенном движении вверх и вниз. Детям необходимо знать песню «Цирковые собачки» Е.

Тиличеевой и песню – зачин «Угадай звуки» Н.Мурычевой.

*Любим музыку мы слушать, любим мы играть,
Низкие, высокие звуки различать!*

Описание: две большие карты, на которых изображены лесенки из кубиков – ступеней полного звукоряда, по которым прыгают две цирковые собачки: прыгает вверх, другая – вниз. Каждая ступенька имеет свой цвет и соответствует определенной ступени лада (начиная снизу вверх). На маленьких карточках, одинаковых по размеру со ступеньками звукоряда, нарисованы ноты. Два набора маленьких карточек такие же по цвету, как и две большие карточки. Для игры необходимы карточки с заданиями: 1) нарисован полный звукоряд; 2) последовательность из пяти звуков, идущих вверх; 3) последовательность из пяти звуков, идущих вниз; 4) последовательность из трех звуков мажорного трезвучия: до₁ – ми₁ – соль₁; 5) последовательность из трех звуков мажорного трезвучия, идущих сверху вниз: соль₁ – ми₁ – до₁; 6) два звука разной высоты: до₁ – до₂. Для игры нужны поощрительные жетоны, металлофон и две ширмы.

Ход игры: в игре участвуют трое детей, один из них ведущий, который раздает играющим большие карты и соответствующие им маленькие карточки, которые играющие прячут за ширму. Карточки с заданиями и металлофон находятся у ведущего за ширмой. Он перемешивает карточки с заданиями, напоминает детям, как звучат последовательности звуков, указанные в них. Предлагает спеть песню – зачин. Затем ведущий берет верхнюю карточку и проигрывает задание. Дети за ширмой выкладывают маленькие карточки на соответствующие ступени лесенок. Затем ширмы поднимают, и все смотря, как выполнено задание. За правильные действия ребенок получает поощрительный жетон. Игра заканчивается, когда дети выполняют все шесть заданий. Победителем считается тот, кто набрал большее количество жетонов.

Игры для развития ритмического слуха

«Ритмическое лото»

Цель: упражнять детей в различении ритмических рисунков песне Е.Тиличеевой из «Музыкального букваря» Н.А.Ветлугиной: а) «Мы идем с флажками»; б) «Небо синее»; в) «Месяц май», г) «Смелый пилот»; д) «Петушок», рус. нар. мел. Детям необходимо знать эти песни и песню – зачин «Узнай песню по двум звукам»:

*Если песни петь не любишь, с нами поиграй – ка!
Песенку по двум лишь звукам
Быстро называй – ка!*

Описание: для игры необходимо восемь карт типа лото с пятью клетками, на четырех из них даны ритмические рисунки вышеназванных песен. На маленьких карточках дается цветное изображение, соответствующее содержанию этих песен. На маленьких карточках дается цветное изображение, соответствующее содержанию этих песен. Цвет обратной стороны маленьких карточек такой же, как и полосы на больших картах. Для игры необходима металлофон и ширма.

Ход игры: в игре участвуют четверо играющих и один ведущий. Маленькие карточки он кладет за ширмой в стопу перед собой рисунком вниз, рядом кладет металлофон. Ведущий показывает детям рисунки карточек, напоминает им соответствующие ритмические рисунки. Затем все поют песню – зачина и начинают игру. Ведущий проигрывает ритмический рисунок песни, представленной на карточке, и спрашивает: «Какая это песня?» Отвечает тот ребенок, у которого цвет полосы на карточке такой же, как и цвет карточки, поднятой ведущим. Ребенок, ответивший правильно, получает карточку с условно – образным рисунком, закрывает ею на своей карте соответствующую клетку с ритмическим рисунком данной песни. Игра продолжается далее. Если ответ ребенка окажется неправильным, ведущий возвращает карточку в низ своей стопы. Игра заканчивается тогда, когда все играющие закроют рисунки на своих больших картах. Выигрывает тот ребенок, который первым правильно выполнил все задания.

Игры для развития тембрового и динамического слуха

«Музыкальные инструменты»

Цель: упражнять детей в различении звучания музыкальных инструментов: виолы, аккордеона, барабана, бубна, цитры, и аналогичными домры, металлофона (можно заменить другими аналогичными инструментами или использовать аудиозапись звучания данных инструментов). Необходимо знать песню – зачин «Веселые инструменты» Н.Мурычевой:

*Музыкальных инструментов, знаем мы, ребята, семь.
А какой сейчас сыграет – отгадаем дружно все!*

Описание: восемь карт типа лото с цветными полосками внизу (две – с красной; две – с синей; две – с зеленой; две – с желтой). На всех картах дано контурное нецветное изображение указанных выше музыкальных инструментов. На маленьких карточках нарисованы такие же инструменты, но цветные. Обратная сторона маленьких карточек соответствует цветной полосе большой карты. Для игры необходимы все вышеперечисленные инструменты и ширма.

Ход игры: маленькие карточки и музыкальные инструменты ведущий кладет за ширму. Он напоминает детям звучание каждого инструмента и предлагает детям спеть песню – зачин. Затем начинается игра. Ведущий берет верхнюю в стопе маленькую карточку и за ширмой играет на соответствующем картинке музыкальном инструменте, затем спрашивает детей: «Угадай, на чем я играл?» Ребенок отвечает. Если он ответил правильно – получает карточку и закрывает ею соответствующую клетку на своей карте. Игра продолжается далее. Если ответ был неправильным, ведущий возвращает карточку в низ своей стопы. Игра закончится, когда все играющие закроют свои карты. Выигрывает тот, кто сделает это

«Кто самый внимательный»

Цель: упражнять детей в различении четырех динамических оттенков музыкальных звуков: громко, умеренно громко, умеренно тихо, тихо. Детям необходимо знать песню – зачин «Тихо и громко» Н.Мурычевой:

*По разному музыка может звучать,
Оттенки е-е научись различать!*

*То громко, то тихо я буду играть.
Ты слушай внимательно, чтоб отгадать.*

Описание: для игры необходимы три набора аккордеонов (можно плоскостные или объемные в виде кирпичиков), разные по размеру: большой (красный) – соответствует громкому звучанию, средний (синий) – соответствует умеренно громкому звучанию, маленький (зеленый) – умеренно тихому звучанию, очень маленький (желтый) – соответствует тихому звучанию. Для игры нужен детский аккордеон (инструмент) или записанные на аудиозапись 4 маленьких задания, ширмы и карточки с заданиями – с изображением цветных кирпичиков, расположенных в различной последовательности: 1) красный, синий, зеленый, желтый; 2) синий, красный, зеленый, желтый; 3) желтый; зеленый, синий, красный; 4) желтый; синий, зеленый, красный, а также необходимы поощрительные жетоны для победителей.

Ход игры: в игре участвуют четверо детей, один из них ведущий. Он раздает каждому играющему по одному набору набору аккордеонов и ширму. Затем дети прослушивают звучание каждого аккордеона, стараясь правильно соотнести цвет аккордеона, стараясь правильно соотнести цвет аккордеона с силой звучания. Затем поют песню - зачин. Игра начинается. Ведущий просит детей прослушать задание (первое). Каждый из детей за ширмой выкладывает аккордеоны разной величины в соответствии с предложенной последовательностью динамических оттенков. Когда все выполняют задание, они поднимают ширмы и проверяют, кто правильно выполнил задание. За его верное выполнение ребенок получает жетон. Ведущий предъявляет детям следующее задание и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока все задания будут выполнены. Выигрывает тот играющий, который наберет