#### КАРТОТЕКА

# дидактических игр для развития музыкально-творческих способностей детей дошкольного возраста

## Музыкально-дидактические игры для детей младшего дошкольного возраста



#### • Для развития звуковысотного слуха

**Цель.** Развивать у детей умение различать направление движения мелодии вверх, вниз или на одной ноте, уметь показывать направление движения мелодии рукой или игрушкой.

#### Где мои детки?

*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. Взрослый 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 звуке РЕ первой октавы). Дети, у которых на карточках изображены утята, поднимают их и отвечают «Кря-кря, мы здесь» (поют на звуке ЛЯ второй октавы). Ведущий забирает у детей карточки и продолжает: «Обрадовалась уточка, что нашла своих утят. Вышла мама-курица и тоже стала звать своих детей: «Где мои цыплята, милые ребята? Коко! (поет на звуке РЕ первой октавы). Игра продолжается, пока все птицы не найдут своих детей.

## Чудесный мешочек

*Игровой материал.* Небольшой мешочек из цветного материала или украшенный аппликацией. В нем игрушки: мишка, заяц, птичка, кошка, петушок. Можно использовать персонажи из кукольного театра.

**Ход игры.** Участвует вся группа. «Дети, — говорит ведущий, к нам на занятие пришли гости. Но где же они спрятались? Может быть здесь? (показывает мешочек) Сейчас мы послушаем музыку и узнаем, кто там». Музыкальный руководитель проигрывает мелодии знакомых детям произведений: «Петушок» русская народная мелодия, «Серенькая кошечка» В. Витлина, «Воробушки» М. Красева, «Медведь» В. Ребикова и др. Дети узнают музыку, кто-либо из них достает из мешочка соответствующую игрушку и показывает всем.



## Подумай и отгадай

*Игровой материал.* Карточки (по числу играющих), на которых изображены медведь, зайчик, птичка.

**Ход игры.** Детям раздают по одной карточке. На фортепиано или в грамзаписи звучит мелодия «Зайчик» М. Старокадомского, «Воробушки» М. Красева, «Медведь» В. Ребикова. Дети узнают мелодию и поднимают нужную карточку. Например, после песни «Медведь» В. Ребикова поднимают карточку с изображением медведя.

### Птица и птенчики

*Игровой материал.* Лесенка из трех ступенек, металлофон, игрушки (3-4 большие птицы и 3-4 птенчика)

**Ход игры.** Участвует подгруппа детей. У каждого ребенка по одной игрушке. Ведущий играет на металлофоне низкие и высокие звуки, например, ДО второй октавы. Дети, которые держат птенчиков, должны выйти и поставить игрушки на верхнюю ступеньку. Затем звучит ДО первой октавы, дети ставят больших птиц на нижнюю ступеньку.

# Курица и цыплята

*Игровой материал.* Домик, кукла Маша, металлофон. Все раскладывается на столе. У детей в руках игрушечные птицы (курица и цыплята).

**Ход игры.** Дети рассаживаются вокруг стола. Воспитатель берет куклу и говорит: «В этом домике живет кукла Маша, у нее есть много кур и цыплят. Их пора кормит, но они разбежались. Маша, позови своих кур. Послушайте, ребята, кого зовет Маша», играет на металлофоне РЕ второй октавы. Дети с цыплятами в руках встают и ставят их перед Машей. Кукла кормит птиц. Воспитатель просит детей спеть тоненьким голосом, как цыплята, «пи-пи-пи». Затем кукла Маша зовет кур — воспитатель играет на металлофоне РЕ первой октавы. Дети ставят фигурки кур на стол перед Машей и поют на этом же звуке «ко-ко-ко»

### Угадай-ка

*Игровой материал.* 4-6 больших карточек — каждая разделена на две части. На первой половине изображен гусь, на второй — гусенок (утка — утенок, кошка — котенок, корова — теленок и т.д.) Фишки — по две на карточку.

**Ход игры.** Игра проводится с подгруппой детей (4-6) за столом. У каждого одна карта и две фишки. Воспитатель произносит: «Га-га-га» (поет на звуке РЕ первой октавы). Дети, у которых на карточке изображен гусь, должны закрыть его фишкой. Воспитатель произносит: «Га-га-га» (поет на звуке ЛЯ первой октавы, дети закрывают картинку с гусенком.

#### Кто в домике живет?

**Цель.** Учить детей различать регистры.

**Игровой материал.** На карточке нарисован красочный терем в два этажа: нижние окна большие, верхние - поменьше. Внизу под каждым окном изображены рисунки: кошка, медведь, птица. Каждое окошко открывается и закрывается. Внутри него находятся вставные кармашки, куда вставляются картинки перечисленных животных, а также картинки с изображением детенышей этих животных.

Ход игры. Воспитатель рассаживает детей полукругом и показывает домтеремок, в котором живут кошка с котенком, птица с птенчиком и медведь с медвежонком. «На первом этаже, - говорит педагог, - живут мамы, на втором (с маленькими окошками) - их дети. Однажды все ушли гулять в лес, а когда вернулись домой, то перепутали, кто, где живет. Поможем им найти свои комнаты». Раздает каждому по одной карточке. Проигрывается знакомая мелодия в различных регистрах. Например, звучит мелодия песни «Серенькая кошечка» В. Витлина. Ребенок, у которого соответствующая карточка, вставляет ее в окошечко первого этажа напротив рисунка, изображенного на домике. Звучит та же мелодия, но на октаву выше. Встает ребенок с карточкой котенка и помещает ее в окошечке на втором этаже.

Так же проводится игра с музыкой про птичку и медведя («Птичка» М. Красева, «Медведь» В. Ребикова). Она продолжается до тех пор, пока все карточки не будут вставлены в кармашки.

В конце игры воспитатель поощряет правильные ответы. Если кто-то из детей ошибся, объясняет, что медведь не поместится в кроватку кошечки и не сможет сесть за ее стол, когда вдруг попадет не в свою комнату, и т. д.

## Веселые матрешки

*Цель*. Учить детей различать звуки по высоте.

*Игровой материал.* Матрешки трех величин по числу играющих, металлофон.

**Ход игры.** Музыкальный руководитель играет на металлофоне, когда звук низкий — танцуют маленькие матрешки, высокий — высокие, средний — средние.

## Три медведя

*Цель*. Учить детей различать разные регистры.

*Игровой материал.* Плоскостное изображение медведей большого, среднего и маленького размера на каждого ребенка. «Мишка» А. Раухвергера.

#### Ход игры.

**Вариант 1**. Когда произведение звучит в высоком регистре, выходят погулять медвежата, когда в среднем — мамы-медведицы, в низком — папымедведи. Последовательность регистровых звучаний варьируется.

**Вариант 2.** Дети изображают медведей, каждый ребенок двигается в соответствии с заданной ему ролью и под соответствующее звучание музыкального произведения.

## Матрешка шагает

*Цель*. Учить детей различать движение звуков вверх и вниз.

Игровой материал. Лесенка из пяти ступенек, игрушка-матрешка.

**Ход игры.** Педагог исполняет на любом инструменте мелодию, вызванный ребенок определяет движение мелодии вверх, вниз или на одном звуке и соответственно передвигает матрешку по ступенькам лесенки вверх, вниз или постукивает на одной ступеньке.

# Музыкально- дидактические игры для детей



#### Для развития звуковысотного слуха

**Цель.** Развивать у детей умение различать направление движения мелодии вверх, вниз или на одной ноте, уметь показывать направление движения мелодии рукой или игрушкой.

## Музыкальное лото

*Игровой материал.* Карточки по числу играющих, на каждой нарисованы пять линеек (нотный стан), кружочки-ноты, металлофоны.

**Ход игры.** Ребёнок-ведущий играет мелодию на металлофоне вверх, вниз или на одном звуке. Дети должны на карточках выложить ноты-кружочки от первой линейки до пятой, или от пятой до первой, или на одной линейке.

#### Ступеньки

*Игровой материал.* Лесенка из пяти ступенек, игрушки (матрешка, мишка, зайчик), детские музыкальные инструменты (металлофон, ксилофон, губная гармошка).

**Ход игры.** Ребёнок-ведущий играет мелодию на металлофоне вверх, вниз или на одном звуке, другой ребенок определяет движение мелодии и соответственно передвигает игрушку по ступенькам лесенки вверх, вниз или постукивает на одной ступеньке. Следующий ребенок действует другой игрушкой.

### Высокая лестница

*Игровой материал.* Карточки с изображением лесенки, по которой мышка двигается вверх или вниз, по количеству играющих детей.

**Методика проведения.** Педагог поёт песенку в сопровождении фортепиано. При повторном исполнении предлагает детям показать рукой, куда движется мышка — вверх или вниз. Дети отмечают каждый звук рукой. Затем карточки с изображением лесенки раздаются нескольким детям. Им даётся задание определить, куда двигается мелодия, и показать соответствующую карточку. Если мелодия идёт вверх — нужно показать карточку с мышкой, которая идёт вверх и наоборот.

#### Угадай колокольчик

**Цель.** Учить детей различать звучание трех звуков по высоте.

*Игровой материал.* Карточки по числу играющих, на каждой нарисованы три линейки; цветные кружочки (красный, желтый, зеленый), которые соответствуют как бы высоким, средним и низким звукам; три музыкальных колокольчика (по типу «Валдай») различного звучания.

**Ход игры.** Сначала педагог, а затем и ребенок-ведущий звенит поочередно то одним, то другим колокольчиком, дети располагают кружки на соответствующей линейке: красный кружок - на нижней, если звенит большой колокольчик; желтый - на средней, если звенит средний колокольчик; зеленый - на верхней, если звенит маленький колокольчик.

Играют несколько детей. Игра может проводиться во время свободной деятельности во вторую половину дня.

# Повтори звуки

*Цель*. Учить детей различать звучание трех звуков по высоте.

*Игровой материал.* Карточки (по числу играющих) с изображением трех бубенчиков: красный - «дан», зеленый - «дон», желтый - «динь»; маленькие карточки с изображением таких же бубенчиков (на каждой по одному); металлофон.

**Ход игры.** Педагог-ведущий показывает детям большую карточку с бубенчиками: «Посмотрите, дети, на этой карточке нарисованы три бубенчика. Красный бубенчик звенит низко, мы назовем его «дан», он звучит так (поет «до» первой октавы): дан-дан-дан. Зеленый бубенчик звенит немного выше, мы назовем его «дон», он звучит так (поет «ми» первой октавы): дон-дон-дон. Желтый бубенчик звенит самым высоким звуком, мы назовем его «динъ», и звучит он так (поет «соль» первой октавы): динь -динь-динь». Педагог просит детей спеть, как звучат бубенчики: низкий, средний, высокий. Затем всем детям раздают по одной большой карточке.

Музыкальный руководитель показывает маленькую карточку, например, с желтым «бубенчиком. Тот, кто узнал, как звучит этот бубенчик, поет «диньдинь-динь» («соль» первой октавы). Педагог дает ему карточку, и ребенок закрывает ею желтый бубенчик на большой карточке.

Металлофон можно использовать для проверки ответов детей, а также в том случае, если ребенок затрудняется спеть (он сам играет на металлофоне).

В игре участвует любое количество детей (в зависимости от игрового материала). Но при этом надо помнить, что каждый участник получит маленькую карточку только тогда, когда споет соответствующий звук или сыграет его на металлофоне.

## Найди нужный колокольчик

*Цель*. Учить детей различать высоту звуков.

*Игровой материал.* Пять наборов колокольчиков по типу «Валдай».

**Ход игры.** В игре участвуют пять детей, один из них — ведущий. Он садится за небольшой ширмой или спиной к играющим и звенит то одним, то другим колокольчиком. Дети должны в своем наборе найти колокольчик, соответствующий данному звучанию, и прозвенеть им. При повторении игры ведущим становится тот, кто правильно определял звучание каждого колокольчика.

Игра проводится в свободное от занятий время.

## Учёный кузнечик

*Цель*. Развивать у детей звуковысотный слух.

*Игровой материал.* Картинка с изображением цветов и ученого кузнечика, металлофон.

**Ход игры.** Вот ученый кузнечик. Он прыгает по цветам так, как ему указывают. Ну-ка, кузнечик, прыгай до третьего цветка, а оттуда — вниз. А теперь до пятого цветка — и опять вниз. А теперь на второй цветок — и вниз.

Примечание: Пение слов «Скок, скок, скок!» сопровождайте движением руки. Движение кузнечика по цветам сопровождается на мелодическом инструменте. Ребёнок в это время внимательно смотрит на картинки и выбирает подходящую той музыке, которую сыграл взрослый. Кузнечика можно вырезать из картона и прикрепить его к кончику указки. Во время пения ребёнок сможет управлять кузнечиком, пропевая слова «Скок, скок...».

## • Для развития чувства ритма

**Цель.** Развивать умение определять на слух длительности нот, а также умение повторять за взрослым или ведущим ребенком определенный ритм. Учить детей сопоставлению разных длительностей, в соответствии с игровыми персонажами. Совершенствовать чувство метроритма у детей старшего дошкольного возраста.

## Прогулка

**Цель.** Учить детей отмечать длинные и короткие звуки.

*Игровой материал.* Музыкальные молоточки по числу играющих; фланелеграф и карточки, изображающие короткие и долгие звуки (с обратной стороны карточек приклеена фланель).

**Ход игры.** Содержание игры соответствует аналогичной игре, проводимой в младшей группе, но, кроме этого, дети должны передать ритмический рисунок - выложить на фланелеграфе карточки. Широкие карточки соответствуют редким ударам, узкие - частым. Например: «Таня взяла мяч, - говорит педагог, - и стала медленно ударять им о землю». Ребенок медленно стучит музыкальным молоточком о ладошку и выкладывает широкие карточки.

«Пошел частый, сильный дождь», - продолжает музыкальный руководитель. Ребенок быстро стучит молоточком и выкладывает узкие карточки.

Игра проводится на занятии и в свободное от занятий время.

## Наше путешествие

*Цель*. Упражнять детей в передаче разных ритмических рисунков.

*Игровой материал.* Металлофон, бубен, угольник, ложки, музыкальный молоточек, барабан.

**Ход игры.** Воспитатель предлагает детям придумать небольшой рассказ о своем путешествии, которое можно изобразить на каком-либо музыкальном инструменте. «Послушайте, сначала я вам расскажу, — говорит воспитатель.

– Оля вышла на улицу, спустилась по лестнице (играет на металлофоне).

Увидела подружку, она очень хорошо прыгала через скакалку. Вот так (ритмично ударяет в барабан). Оле тоже захотелось прыгать, и она побежала домой за скакалками, перепрыгивая через ступеньки (играет на металлофоне).

Мой рассказ вы можете продолжить или придумать свой рассказ». Игра проводится во второй половине дня.

## Определи по ритму

*Цель*. Учить детей различать ритмические рисунки.

*Игровой материал.* Карточки, на одной половине которых изображен ритмический рисунок знакомой детям песни, другая половина пустая; картинки, иллюстрирующие содержание песни; детские музыкальные инструменты — группа ударных (ложки, угольник, барабан, музыкальный молоточек и др.). Каждому дают по 2—3 карточки.

**Ход игры.** Ребенок-ведущий исполняет ритмический рисунок знакомой песни на одном из инструментов. Дети по ритму определяют песню и картинкой закрывают пустую половину карточки (картинку после правильного ответа дает ведущий).

При повторении игры ведущим становится тот, кто ни разу не ошибся. Одному ребенку можно дать большее число карточек (3-4).

### Учитесь танцевать

*Цель*. Упражнять детей в передаче разных ритмических рисунков.

*Игровой материал.* Большая матрешка и маленькие (по числу играющих).

**Ход игры.** Игра проводится с подгруппой детей. Все сидят вокруг стола. У педагога большая матрешка, у детей маленькие. «Большая матрешка учит танцевать маленьких», - говорит музыкальный руководитель и отстукивает своей матрешкой по столу несложный ритмический рисунок. Все дети одновременно повторяют этот ритм своими матрешками.

При повторении игры ведущим может стать ребенок, правильно выполнивший задание.

#### Выполни задание

*Игровой материал.* Фланелеграф, карточки с изображением коротких и длинных звуков, детские музыкальные инструменты (Металлофон, арфа, баян и др.)

**Ход игры.** Педагог проигрывает на одном из инструментов ритмический рисунок. Ребенок должен выложить его карточками на фланелеграфе.

Количество карточек можно увеличить. В этом случае каждый играющий будет выкладывать ритмический рисунок на столе.

### Сложи песенку

*Цель*. Учить детей отмечать длинные и короткие звуки.

*Игровой материал.* Фланелеграф, короткие и длинные полоски, картинки с изображением, передающим содержание знакомых песен, детские музыкальные инструменты.

**Ход игры.** Музыкальный руководитель рассказывает детям о том, что у него есть волшебные картинки. Если прислушаться, то можно услышать их песенки. А ещё эти песенки можно изобразить с помощью полосок. Педагог проигрывает на одном из инструментов ритмический рисунок знакомой песни, дети отгадывают, какая картинка подходит. Далее вызванный ребенок должен отобразить ритмический рисунок с помощью длинных и коротких полосок на фланелеграфе.

## Картинки и имена

**Цель.** Учить детей отмечать ритмические рисунки слов.

**Ход игры.** Ребёнок произносит своё имя громко и чётко, потом прохлопывает его: Та-ня, Се-рё-жа... Ребёнок называет себя ласково: Та-нечка — и протягивает какой-нибудь слог. Отхлопывает ритм в ладоши. То же с картинками и игрушками. Например: Кош-ка, ко-шеч-ка.