

**Музыкально-
дидактические игры
на восприятие
музыки**



Облачки настроения

Игра на определение настроения музыки

Цель. Развитие умения детей определять настроение музыкального произведения, выражать настроение мимикой.

Игровой материал: карточки – облачки с различным выражением оттенков настроения: грусть, злость, веселье, удивление, испуг, горе комплект из карточек-облачков на каждого ребенка, отражающих характер музыки.

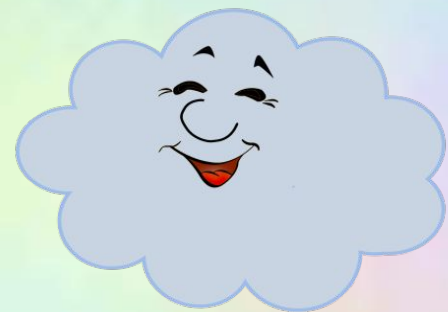
Методика проведения

НА ПЕРВОМ ЭТАПЕ. Дети слушают произведения различного характера, беседуют и дают характеристику каждому прослушанному отрывку произведений. Все дети активно участвуют в определении характера музыки. Вызванный ребенок выбирает соответствующую карточку.

НА ВТОРОМ ЭТАПЕ. У каждого ребёнка лежат карточки разных характеров. Педагог исполняет произведения, и дети, чьи карточки соответствуют характеру музыки, поднимают их.

НА ТРЕТЬЕМ ЭТАПЕ. Детям предлагается с помощью мимики и движения выразить настроение прослушанного произведения, проявить свое творчество.

Музыкальный репертуар: по выбору музыкального руководителя.



Ромашки настроения

Игра на определение характера музыки

Цель. Развивать у детей представление о различном характере музыки (веселая, жизнерадостная; спокойная, колыбельная; грустная, жалобная).

Игровой материал: демонстрационный: три цветка, изображающих три настроения грустное, весёлое, спокойное, изображающие три типа характера музыки: Добрая, ласковая, убаюкивающая, спокойная (колыбельная); Грустная, жалобная; Весёлая, радостная, плясовая, задорная. На каждого ребёнка комплект из трех карточек – ромашек, отражающих характер музыки.

Методика проведения НА ПЕРВОМ ЭТАПЕ.

Вот – ромашковый букет

У меня - милее нет.

Как нежны мои милашки –

Желтоглазые ромашки.



Педагог исполняет произведение. Прослушав музыку, вызванный ребенок берет цветок, соответствующий характеру музыки, и показывает его. Все дети активно участвуют в определении характера музыки. Если произведение известно детям, то вызванный ребенок говорит его название и имя композитора. Дети самостоятельно определяют ее характер и поднимают соответствующую карточку, соответствующую характеру музыки.

НА ВТОРОМ ЭТАПЕ.

Перед каждым ребёнком лежит один из трёх цветков. Педагог исполняет произведение, и дети, чьи цветы соответствуют характеру музыки, поднимают их.

НА ТРЕТЬЕМ ЭТАПЕ.

*Нарядные платьица,
Желтые брошки,
Ни пятнышка нет
На красивой одежке.*

*Такие все разные
Эти ромашки-
Вот-вот заиграют
Как дети, в пятнашки.*

Педагог предлагает сочинить продолжение попевки, используя эмоции выбранной ромашки.

Музыкальный репертуар: «Топотушки» В.Локтева, «Клоуны» Д.Кабалевского, «Жар-жар» каз.н.м., «О чем плачет дождик» Е.Тиличевой, «Дождик» Е.Тиличевой, «Әлді-әлді» каз.н.п., «Осень бродит по лесам» Е.Тиличевой.



СПОКОЙНОЕ



ГРУСТНОЕ



РАДОСТНОЕ

Три медведя

Игра на развитие музыкального образа и представление о регистрах

Цель. Закрепить умение ассоциировать музыкальное произведение с образами животных; развивать представление о регистрах (высокий, средний, низкий).

Игровой материал: демонстрационный: иллюстрации сказки три медведя, на каждого ребёнка комплект из трех карточек: папа-Михайло Иванович, мама-Настасья Петровна и Мишутка.

Методика проведения

НА ПЕРВОМ ЭТАПЕ.

Был большим и серьезным медведем папа - Михайло Иванович.

Очень любили лесные соседи маму, Настасью Петровну.

Ну, а Мишутка придумывал шутки. Песенки и прибаутки.

Так они жили и жили . И ни о чем не тужили.

Теперь послушайте музыкальную сказку.

Педагог исполняет пьесу И.Арсеева «Три медведя». Дети, прослушав, отгадывают музыкальные загадки.

Каждая пьеса звучит в определенном регистре: папа - в низком, мама - в среднем, Мишутка - в высоком.

НА ВТОРОМ ЭТАПЕ.

После прослушивания какого-либо отрывка, характеризующего образ, дети отгадывают, кто изображен в музыке, поднимая соответствующую карточку.

НА ТРЕТЬЕМ ЭТАПЕ.

После прослушивания пьесы, дети (трое) импровизируют движения под музыку, пытаются передать образ большого, тяжелого, неуклюжего Михайло Ивановича, чуть живее, хотя тоже неуклюжую Настасью Петровну и веселого, живого и игривого Мишутку.

Музыкальный репертуар. «Три медведя» И.Арсеева



Снеговики настроения

Игра на определение характера музыки

Цель. Эмоционально воспринимать пьесу, откликаться на настроение, переданное в ней.

Игровой материал: демонстрационный: два снеговика, изображающих два настроения грустное, весёлое, изображающие два типа характера музыки:

Весёлая, радостная, плясовая, задорная;

Грустная, жалобная.

На каждого ребёнка комплект из двух карточек – снеговиков, отражающий характер музыки.

Методика проведения

НА ПЕРВОМ ЭТАПЕ. Педагог исполняет незнакомую пьесу, заранее предупредив детей об этом. И просит детей определить характер музыки, используя музыкальные термины.

НА ВТОРОМ ЭТАПЕ. После прослушивания какого-либо отрывка, характеризующего образ, дети отгадывают, кто изображен в музыке, поднимая соответствующую карточку.

НА ТРЕТЬЕМ ЭТАПЕ. Желаящие дети самостоятельно под музыку придумывают образ грустного и веселого снеговика.

Музыкальный материал: программные музыкальные произведения.



Море

Игра на различие динамических оттенков

Цель. Знакомить детей с особенностями классического музыкального произведения.

Учить воспринимать образное содержание музыки. Развивать представление об изобразительных возможностях музыки, ее способности отображать явления окружающей природы.

Игровой материал: три карточки с изображением моря – спокойного, взволнованного, бушующего; грамзапись, наборы картинок с изображением волн моря на каждого ребенка.

Методика проведения НА ПЕРВОМ ЭТАПЕ.

Педагог предлагает послушать детям пьесу Римского-Корсакова «Море» и рассказывает, что композитор нарисовал яркую картину моря, показывая разные его состояния: взволнованное, бушующее и тихое, спокойное.

*Море вздуется бурливо,
Закипит, подымет вой,
Хлынет на берег пустой,*

*Разольется в шумном беге,
И очутятся на бреге,
В чешуе, как жар горя,
Тридцать три богатыря.*

Затем педагог знакомит детей с пособием.

НА ВТОРОМ ЭТАПЕ.

Педагог предлагает проследить, как меняется характер музыки на протяжении звучания всей пьесы. Один из детей с помощью карточек показывает эти изменения, т.е. раскладывает карточки в той последовательности, которая соответствует развитию музыкального образа.

НА ТРЕТЬЕМ ЭТАПЕ.

Педагог предлагает детям танцевальными движениями под музыку с помощью шарфов, лент, платочков, изобразить состояние моря (взволнованное, бушующее и тихое спокойное).

Музыкальный репертуар. «Море» Н.Римского-Корсакова



Колобок

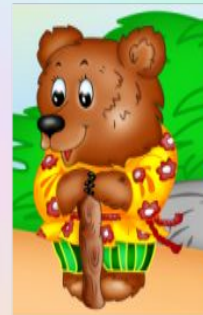
Игра на развитие слухового восприятия

Цель. Развивать у детей представление о регистрах (высокий, средний, низкий).

Игровой материал: Карточка из плотного картона, разделена на две части: слева изображен весёлый колобок; справа вырезано окошко.

С обратной стороны – заклеено. В щель вставляется полоска из картона в виде линейки, разделённой на четыре равные части, на каждой из которой изображён тот или иной персонаж сказки (заяц, лиса, волк, медведь).

Линейка должна передвигаться, чтобы каждый раз в окошке появлялся один из персонажей.



Методика проведения НА ПЕРВОМ ЭТАПЕ.

Дети вспоминают сказку «Колобок», перечисляют всех героев, которые встречаются колобку на пути. Затем педагог исполняет в разной последовательности музыкальные пьесы характеризующие персонажи сказки. Каждая пьеса звучит в определённом регистре: «заяц» - высокий, «лиса» - средний, «волк» - низкий, «медведь» – очень низкий.

После прослушивания какой-либо пьесы дети отгадывают, кто изображён в музыке (кого встретил колобок), и пользуясь пособием, устанавливает линейку с картинками в соответствующее положение, так что рядом с колобком оказывается тот персонаж, образ которого передан в музыке.

НА ВТОРОМ ЭТАПЕ.

Педагог исполняет все пьесы поочередно (в любой последовательности). Дети по двое выполняют задание: один с помощью пособия выбирает карточку, соответствующую тому персонажу, который изображен в музыке; другой движется под музыку, подражая действиям данного персонажа. Остальные дети оценивают задание.

НА ТРЕТЬЕМ ЭТАПЕ.

Четверо детей выходят и по очереди загадывают остальным загадки: «по секрету» сообщают педагогу, кого из персонажей сказки будут изображать, он исполняет соответствующую пьесу, а ребенок импровизирует движения своего персонажа. Остальные дети по желанию отгадывают загадки: берут пособие и находят на линейке изображение персонажа, музыка которого только что прозвучала.

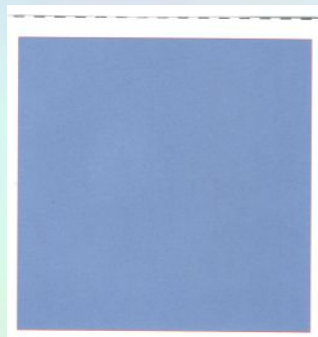
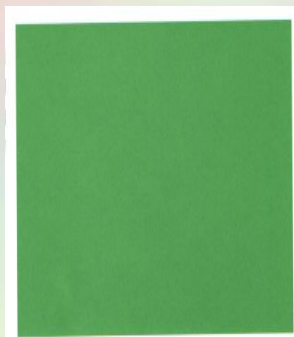
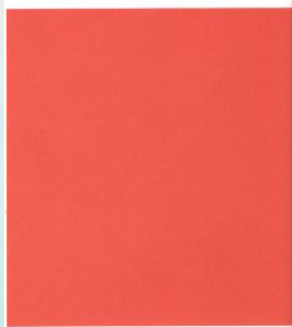
Музыкальный репертуар: «Кого встретил колобок?» Г. Левкодимова.

Краски музыки

Игра на различие динамических оттенков

Цель. Развивать у детей умение различать динамические оттенки в музыке и уметь находить им ассоциацию с определенным цветом.

Игровой материал: квадраты разных цветов: красный, зеленый, голубой, любая игрушка, раздаточные карточки по количеству детей трех цветов: красный, зеленый, голубой.



Методика проведения

НА ПЕРВОМ ЭТАПЕ. Педагог исполняет пьесу. Дети определяют ее веселый танцевальный характер, отвечает на вопросы педагога о том, как звучит музыка, какие изменения в ней происходят (звучит то громче, то тише). При повторном исполнении пьесы, все внимательно следят за динамическими изменениями в музыке: от негромкого звучания первой части к тихому звучанию во второй части и громкому звучанию в третьей части. Дети слушают музыку, а потом показывают карточку соответствующего цвета (красная – громкое звучание, зеленая – умеренное звучание, голубая - тихое звучание).

НА ВТОРОМ ЭТАПЕ. Перед исполнением пьесы педагог вызывает к себе ребенка и дает ему три квадрата разного цвета - красный, зеленый, голубой. Во время исполнения музыки ребенок, повернувшись к детям, поднимает тот или иной квадрат в соответствии с динамическими изменениями в музыке: на первую часть (не слишком громкую) поднимает зеленый квадрат; на вторую часть (тихую)- голубой; на третью часть (громкую)-красный.

Дети дают оценку выполнению задания, исправляют не точности.

НА ТРЕТЬЕМ ЭТАПЕ. Дети выбирают водящего, он выходит из зала. Все договариваются, куда спрятать игрушку. Водящий должен найти ее, руководствуясь, громкостью звучания песни (за ранее выученной), которую поют все дети: звучание усиливается по мере приближения к месту, где находится игрушка, или ослабевает по мере удаления от нее. После успешного выполнения задания все дети свободно пляшут под музыку, используя знакомые танцевальные движения.

Музыкальный репертуар: «Громкая и тихая музыка» Г.Портнова, «Громкая и тихая музыка», Г.Левкодимова, «Слон и моська», И.Арсеева, «Аяз - Ата» С.Мухамеджанова.

Разноцветная гусеница

Игра на определение характера музыки

Цель. Развивать у детей представление о характере музыки, соответствующем определенному цвету.

Игровой материал: Карточки с изображением головы гусеницы и разноцветных «животиков» гусеницы.

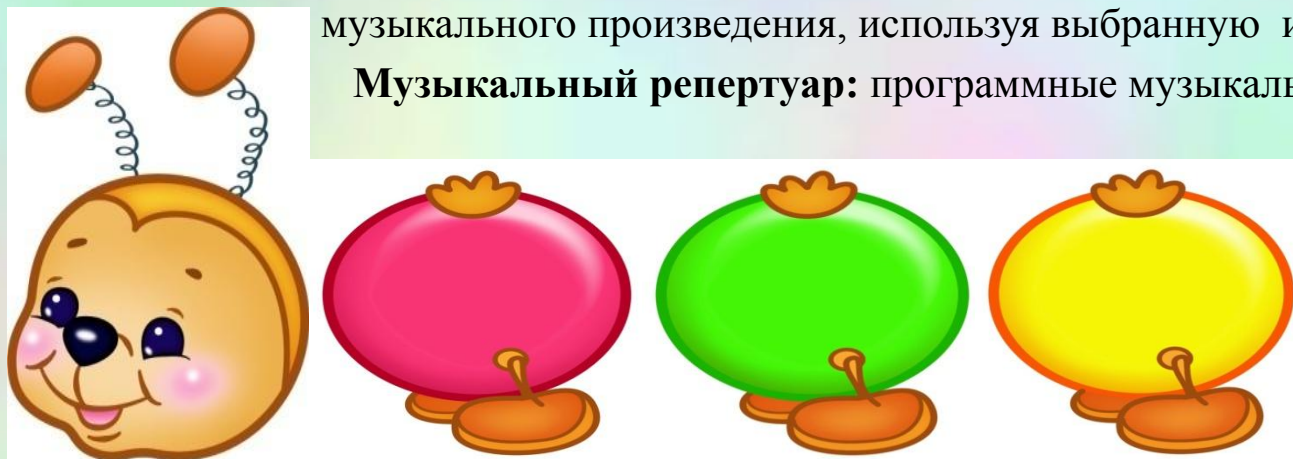
Методика проведения

НА ПЕРВОМ ЭТАПЕ. Дети знакомятся с музыкальным произведением. Беседа по содержанию музыкального произведения.

НА ВТОРОМ ЭТАПЕ. После прослушивания музыкальное произведение, педагог предлагает построить гусеницу «животиками», цвета которых соответствуют характеру произведения.

НА ТРЕТЬЕМ ЭТАПЕ. Педагог предлагает детям изобразить в рисунке характер музыкального произведения, используя выбранную им цветовую гамму.

Музыкальный репертуар: программные музыкальные произведения.



Теремок

Игра на развитие слухового восприятия и музыкального образа

Цель. Развивать умение запоминать и различать музыкальные произведения.

Игровой материал: Картинка из картона с изображением теремка.

На выдвижной бумажной ленте сбоку от терёмка нарисованные сказочные персонажи:

лиса, медведь, волк, лягушка, заяка и карточки персонажей из сказки по количеству детей, шапочки - маски героев.

Методика проведения НА ПЕРВОМ ЭТАПЕ.

Педагог начинает сказку:

*«Стоит в поле терёмок- теремок,
он не низок, не высок, не высок».*

Обращаясь к ребёнку, просит послушать мелодию и угадать, кто подбежит к теремку и попросится в него войти. Дети отвечают и мотивируют свои ответы характеристикой об этом музыкальном отрывке и так о всех героях сказки.



НА ВТОРОМ ЭТАПЕ.

После каждого прослушивания дети выполняют задание: с помощью пособия выбирают карточку, соответствующую тому персонажу, который изображен в музыке объясняет свой выбор и устанавливает картинку перед домиком, образ которого передан в музыке.

НА ТРЕТЬЕМ ЭТАПЕ.

У каждого ребенка имеется карточка с героем, после прослушивания пьесы каждого героя, дети самостоятельно поднимают соответствующую карточку, объясняя свой выбор.

Затем предложить изобразить повадки своего персонажа.

Другие дети оценивают выполнение задания.

Музыкальный репертуар: Пьесы: «Медведь» «Лиса», «Мышка», «Зайчик», «Волк», «Лягушка», «Петушок» Г. Левкодимова

