Всем хорошо известно, что для развития у детей чувства ритма, такта, музыкального слуха и памяти необходимо с ранних лет тесно знакомить их с музыкальными играми. Музыка, сопровождающая игры, должна иметь зажигательный, веселый ритм, благодаря которому у детей быстро поднимается настроение и повышается двигательная активность. Музыкальное сопровождение различных подвижных игр приносит только положительные результаты, так как входит в основу гармонического развития и укрепления здоровья детей.

Игра вводит ребенка в жизнь, в общение с окружающими, с природой, способствует приобретению знаний. Она всегда имеет определенную цель. В музыкальных играх этой целью является развитие интеллекта, чувства ритма и такта, памяти, музыкального слуха, голоса, самой творческой деятельности ребенка. Музыкальные игры способствуют быстрому запоминанию изученного материала, интенсивности обучения, раскрепощению детей, избавлению от комплексов. Музыка приобщает ребенка к прекрасному, к ощущению гармонии, словом – обогащает его духовный мир

Я предоставляю картотеку игр, которые использую в работе с детьми.

«АПЛОДИСМЕНТЫ»

Одна из самых простых музыкальных игр – на запоминание прохлопанного ритма. Возможны несколько участников и ведущий. Первый из участников придумывает простейший ритм и прохлопывает его в ладоши. Следующий должен точно, без ошибки его повторить и придумать следующий ритм, который передается таким же образом дальше. И так по кругу.

Ритмы можно постепенно усложнять. Если кто-то не может повторить прохлопанный ритм с первого раза, ведущий должен попросить придумавшего этот ритм повторить его столько раз, сколько потребуется для отгадывания. В этом есть определенная сложность для того, кто предлагает, задает пример – он не должен забывать и путаться при повторе, то есть первоначальный ритмический отрывок должен быть сложным ровно настолько, насколько сам «автор» может точно его запомнить и воспроизвести.

Игру можно постепенно усложнять, вводя в ритмический рисунок простейшие возгласы или слова, например: «И раз!», «Оле-оле-оле», «Раз, два, три» и т. д. Можно использовать какие-нибудь смешные присказки или поговорки, проговаривая их ритмически организованно.

## «ВОДНЫЕ ПРОЦЕДУРЫ» («МУЗЫКА НА ВОДЕ»)

Один из вариантов ритмических игр – игра, подготавливающая детей к запоминанию простейших мелодий. Для нее тоже необходима некоторая подготовка. Нужно взять несколько (5—7) стаканов, желательно одинаковых и с не слишком толстыми стенками. Наполните их водой и ударом металлической палочки по стакану проверьте, какой звук они издают. Ударять старайтесь не слишком сильно, чтобы не разбить стаканы и не уронить, но в то же время так, чтобы звук был наиболее ясным. Каждый стакан должен «зазвучать» по-своему. Пусть это даже будет не слишком мелодично и стройно – главное, чтобы звуки четко различались на слух.

Задача играющих в этом случае значительно усложняется. Теперь они уже должны запомнить не просто тембры, но и высоту звучания каждого из стаканов. Лучше, если перед началом игры они будут выстроены в ряд по мере повышения высоты, так, чтобы слева от исполнителя находились низкие по звуку, а справа – высокие. Совсем хорошо, если кто-нибудь из наиболее «продвинутых» игроков сможет настроить весь этот ряд по музыкальному звукоряду. Но даже если этого не получится, не огорчайтесь, попробуйте соблюдать направление; запомните, в какую сторону изменялся последующий звук, был он выше или ниже предыдущего. И просто старайтесь как можно точнее повторять заданный ритм, пока мелодия для вас еще не главное.

## «ВЫДЕРЖИ ЗВУК»

Музыкальный руководитель дает какой-нибудь один звук. Дети слушают, как он звучит на музыкальном инструменте. Затем педагог просит воспроизвести его голосом и петь на одном звуке, насколько хватит дыхания.

Потом руководитель дает другой звук, выше или ниже на определенный интервал. Дети поют все или каждый индивидуально.

«ТОЧКИ И ГАММЫ»

Возьмите лист бумаги и нарисуйте точки. Ребенок, касаясь этих точек, может настукивать любимую мелодию. Одна песня должна переходить в другую, тем самым постепенно прибавляя темп. Сначала в этой игре участвует только правая рука, а затем и левая.

Играя гаммы, ребенок должен точно понять, что все ноты должны быть ровными, похожими одна на другую. По возможности, постепенно усиливайте живость и точность движений. Однако не забывайте о том, что нельзя заменять живое движение быстрой игрой.

Одним из сложных моментов у начинающих музыкантов является игра октав. А основное условие, которое необходимо соблюдать при этом, – это абсолютная свобода и гибкость руки и запястья.

   Нет еще на свете таких детей, которые не любят веселых игр и развлечений. А если они еще проводятся на музыкальном фоне, это способствует разностороннему развитию маленького человека.

 В итоге можно смело утверждать, что игры с музыкальным сопровождением обеспечат развитие способностей у детей в целом, и педагоги явятся здесь главными помощниками.

## Музыкально- юмористические игры:

## «МУЗЫКАНТЫ»

Ведущий объявляет начало конкурса на лучшего исполнителя народного мотива или какого-либо другого музыкального произведения. Это может быть как нечто экзотическое, так и вполне простое, например собачий вальс. Особо патриотичные могут сыграть мотив гимна.

Неизменные правила этой игры, придающие ей особую соль, заключаются в том, что исполнять произведение нужно на весьма своеобразном музыкальном инструменте. А именно, на пустых бутылках, выстроенных в рядок, используя в качестве дополнительного инструмента вязальную спицу. Победителем считается тот участник, который сумеет воспроизвести музыкальное произведение на своеобразном инструменте лучше всех.

ЛУЧШИЙ ГОЛОС НОВОГО ВЕКА»

Название этой игры замечательно говорит само за себя, потому что в ходе ее нужно будет выяснить, кто из участников отличается самым лучшим голосом. Из чего легко делается вывод, что здесь придется петь. Поэтому тех, кому в детстве небезызвестный зверь наступил на ухо, лучше отстранить от участия.

Участникам предлагается спеть что-нибудь из репертуара известных певцов, но сделать это необходимо в новой интерпретации. Так, например, берется известная песня, например «Миллион алых роз», и поется в стиле рок-музыки. Может быть, кому-то это покажется трудным, однако на самом деле участвовать в этой игре чрезвычайно интересно.

Есть различные варианты данной шуточной игры. Так, например, ведущий может раздать каждому участнику по листочку бумаги, на котором записана какая-то известная песня. Задача игроков в том, чтобы в разных стилях исполнить ее.

Тематические игры:

## «НА ДВОИХ»

Число игроков – четное, возраст – от 10 лет. Игра развивает музыкальные способности, слух, внимание.

Игроки делятся на пары, каждая пара начинает между собой соревнование, один игрок поет одну песню, второй другую. Каждый должен исполнить свою песню, ни разу не сбившись, выдержав мотив.

Петь можно как всю песню целиком, так и отдельно припев или куплет. Об этом игроки договариваются дополнительно. Повышать голос, затыкать уши, отворачиваться от соперника, останавливаться нельзя. Если один игрок поет медленную песню, второй должен выбрать для себя быструю, это немного усложнит задачу.

Можно петь как парами, так и всем вместе. Если песни исполняются коллективно, то из хора выбирается один победитель, он имеет право первым выбрать для себя песню в следующий тур. Если игра идет попарно, то выбирается самая лучшая пара, которая имеет возможность первой выбрать для себя песни. Песни повторять нельзя. Те, кто не смог спеть всю песню, сбился с мотива, забыл слова, выбывают из игры. В конце остается одна пара-победитель. Она получает приз.

«МУЗЫКА»

Можно играть как с ведущим, так и без него. Число игроков не ограничено, возраст – от 8 лет.

Игроки должны вспомнить как можно больше песен с упоминанием музыки, музыкальных инструментов и самих песен. К примеру: «Льется музыка, музыка, музыка...», «Скрипач на крыше...», «А ну-ка, песню нам пропой, веселый ветер...».

Если в игре есть ведущий, то он меняется с тем, кто спел загаданную им песню. Если ведущий отсутствует, то игрок, не успевший за определенное время вспомнить песню, выбывает из игры.

## Командные игры:

## «ДВА ЛАГЕРЯ»

Число игроков от 3 человек в каждой команде, возраст – от 7 лет.

Команды загадывают по песне. Один игрок из команды выходит на середину сцены и мимически показывает песню, строчку за строчкой, до тех пор, пока вторая команда, посовещавшись, не отгадает ее. Команде дается три шанса; если она не отгадает, то дисквалифицируется. Право загадывать песню остается за той же командой. Отгаданная песня обязательно должна быть исполнена с той строчки, на которой закончилась пантомима.

Если песня не отгадана, следующую показывает уже другой игрок команды. Каждый игрок должен иметь возможность показать песню.

## «ПАНТОМИМА»

Для детей от 7 до 15 лет.

Дети разделяются на две группы.

Руководитель играет мелодию или дает прослушать по магнитофону (проигрывателю). Музыка может быть самой разной: классической, танцевальной, современной эстрадной, из детских песен, сказок, фильмов. Дети внимательно слушают музыку.

Затем ведущий дает время (5—7 минут) каждой команде, чтобы участники обдумали и посоветовались, что они будут изображать. Придуманная пантомима, сценка, в которой действующие лица не говорят, а выражают все с помощью жестов, мимики лица, должна быть понятна другой группе.

После того как дети 5—7 минут поразмышляют над заданием, руководитель еще раз дает прослушать музыку. В придуманной сценке дети отражают характер музыки. Если музыка грустная, участники должны изобразить это движениями, жестами, мимикой (плачем, тоскливым выражением лица), обыграть это в сюжете.

Когда одна группа показывает, другая внимательно смотрит и пытается понять сценку. Проигрывает та команда, которая не сумела достаточно ясно отразить в своей сценке мелодию, и действия этой группы не были понятны другой команде.

Нет еще на свете таких детей, которые не любят веселых игр и развлечений. А если они еще проводятся на музыкальном фоне, это способствует разностороннему развитию маленького человека.

 В итоге можно смело утверждать, что игры с музыкальным сопровождением обеспечат развитие способностей у детей в целом, и педагоги явятся здесь главными помощниками.