**МУЗЫКАЛЬНО-ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ**

**БОЛЬШИЕ И МАЛЕНЬКИЕ**

**Программное содержание: Учить детей различать короткие и долгие звуки, уметь прохлопать ритм.**

Ход игры: Педагог предлагает детям послушать, кто идет по дорожке и повторить, как звучат шаги своими хлопками. Когда дети научатся различать короткие и долгие хлопки, педагог предлагает на слух определить «большие и маленькие» ножки, выполняя хлопки за ширмой или за спиной.

- Большие ноги шли по дороге: (долгие хлопки)

Топ, топ, топ, топ!

Маленькие ножки бежали по дорожке: (короткие хлопки)

Топ, топ, топ, топ, топ, топ, топ, топ!

**Программное содержание: По слуховому восприятию учить детей различать короткие и долгие звуки**, развивая тем самым ритмическую память, умение соотносить свои действия с музыкой – способность прохлопать ритмический рисунок мелодии руками, развивать музыкально – ритмическое восприятие.

Игровые правила: Слушать звуки разной длительности, не мешать другим.

Игровые действия: Отгадывать длительность звуков, прохлопывать их соответственно.

Игровая цель: Угадать первым.

**В ЛЕСУ**

**Программное содержание: Развивать у детей звуко-высотный слух**, учить различать высокие, низкие и средние звуки. Развивать чувство ритма, учить различать короткие и долгие звуки.

Ход игры: Педагог знакомит детей с высокими и средними звуками, после того, как дети достаточно хорошо усвоили это, им предлагают поиграть и угадать, кто живет в лесу. Для этого педагог исполняет мелодию «Мишка» в низком регистре, или «Зайка» в среднем, или «Птичка» в высоком регистре. Дети отгадывают и накрывают фишкой соответствующую картинку.

**В другом варианте игры** педагог обращает внимание детей на ритм шагов различных зверей: Долгие звуки, когда шагает медведь и короткие, когда прыгает зайка. В этом варианте игры дети по ритму шагов должны определить, кто идет по лесу, или, наоборот, уметь прохлопать ритм шагов медведя или зайца.

-Как по лесу у нас У него соседи- А на ветке птичка,

Зайка прыгает сейчас. Бурые медведи. Птичка – невеличка!

**Программное содержание:** ( Для старшей группы) Развивать ритмическую память учить детей различать короткие и долгие звуки по слуховому восприятию, развивать у детей звуко-высотный слух, учить различать высокие и низкие звуки, развивать тембровое восприятие, расширять представления детей об изобразительных возможностях музыки.

**Программное содержание**: (Для средней группы) Развивать ритмическую память, учить детей различать короткие и долгие звуки по слуховому восприятию, развивать у детей звуко-высотный слух, учить различать высокие и низкие звуки, развивать тембровое восприятие.

Игровые правила: Прослушать музыкальный фрагмент, не мешать отвечать другим и не подсказывать,

Игровые действия: Загадывание и отгадывание музыкального фрагмента.

Игровая цель: Угадать первым, чтобы увидеть соответствующую картинку.

**ВЕРТУШКА**

**Программное содержание:** Развивать у детей представления об изобразительных возможностях музыки.

Ход игры: Педагог предлагает детям посмотреть музыкальную вертушку, по - вращать ее, заглянуть в окошечко на вертушке и исполнить знакомую песню, соответствующую появившемуся в окошечке вертушки изображению; ребенок должен объяснить, почему он выбрал именно эту песню, какие еще песни можно соотнести с данным изображением, определить характер музыки.

**Программное содержание: Развивать музыкальную память**, представление детей об изобразительных возможностях музыки, через умение **по зрительному и слуховому восприятию соотносить музыкальные и художественные образы**. **Развивать воображение, умение представить картины реальной действительности, переданные с помощью музыки.**

Игровые правила: Отвечать индивидуально, а петь хором.

Игровые действия: Вращать вертушку, угадывать знакомые мелодии.

Игровая цель: Вспомнить как можно больше песен.

**ВЫЛОЖИ МЕЛОДИЮ.**

**Программное содержание: Развивать ритмический слух**, упражнять детей в определении ритмического рисунка мелодии.

Ход игры: Педагог исполняет знакомые детям песни с разным ритмическим рисунком, предлагает детям его прохлопать. Затем он показывает детям как можно условно изобразить ритмический рисунок с использованием квадратов, обозначающих долгие звуки.

В ходе игры педагог исполняет знакомые детям песни и предлагает им выложить их ритмический рисунок. И наоборот просит детей вспомнить песню по предложенному педагогом условному изображению ритмического рисунка мелодии.

**Программное содержание**: **Развивать ритмическую и ассоциативную память.** По слуховому восприятию учить детей различать длительность звуков: короткие и долгие, уметь передавать ритмический рисунок с помощью ассоциативных элементов:

квадраты и прямоугольники, соотносить таким образом мелодию с графическим изображением.

Игровые правила: Слушать знакомые мелодии, не мешать и не подсказывать другим.

Игровые действия: Отгадывать песни, прохлопывать их ритмический рисунок, выкладывать его графическое изображение и наоборот.

Игровая цель: Первым выложить рисунок мелодии.

**ДО, РЕ, МИ.**

**Программное содержание:** Учить детей различать образный характер музыки, соотносить художественный образ с музыкальным образом, отражающим явления действительности.

Ход игры: Педагог исполняет песню и предлагает ребенку выбрать картинку, соответствующую ей по содержанию художественного образа, при этом ребенок должен пояснить, почему он выбрал именно эту картинку, что на ней изображено и о чем говорится в песне. В другой раз педагог предлагает детям картинку и просит их исполнить знакомую им песню, соответствующую изображению на картинке.

**Программное содержание: Развивать зрительное и слуховое восприятие, учить детей различать характер музыки по образу**, соотносить художественный образ с музыкальным образом, отражающим явления действительности, развивая при этом музыкально-аналитическую деятельность.

Игровые правила: Отвечать индивидуально, а петь хором.

Игровые действия: Выбирать соответствующее изображение, накрывать фишкой.

Игровая цель: Вспомнить как можно больше песен.

**ЗАЙЦЫ.**

**Программное содержание: Упражнять детей в восприятии и различении характера музыки**: веселого, плясового и спокойного, колыбельного.

Ход игры: Педагог рассказывает малышам о том, что в одном доме жили-были зайцы. Они были очень веселыми и любили плясать (показывает картинку «Зайцы пляшут»). А когда они уставали, то ложились спать, а мама пела им колыбельную песню (картинка «Зайцы спят»). Далее педагог предлагает детям угадать по картинке, что делают зайцы? И изобразить это своими действиями (дети «спят», дети пляшут), под музыку соответствующего характера.

**Программное содержание: Развивать слуховое восприятие**, элементарное музыкально-аналитическое мышление – умение слушать и сравнивать музыку различного характера (веселую, плясовую и спокойную, колыбельную). Развивать музыкальную память, представление о различном характере музыки.

Игровые правила: Прослушать до конца мелодию, не мешать отвечать другим.

Игровые действия: Отгадывание характера музыки, выбор соответствующего ему изображения или показ соответствующих действий.

Игровая цель: Первым показать, что делают зайцы.

**КОГО ВСТРЕТИЛ КОЛОБОК ?**

**Программное содержание: Развивать у детей представление о регистрах** ( высоком, среднем, низком ).

Ход игры: Педагог предлагает детям вспомнить сказку «Колобок» и ее персонажей ( волк, лиса, заяц, медведь), при этом он исполняет соответствующие мелодии, например: «У медведя во бору» в нижнем регистре, «Зайка» в высоком регистре и т.д. Когда дети усвоят звучание какого регистра соответствует художественному образу каждого животного, им предлагается поиграть и определить на слух, какой персонаж изображен в музыке и выбрать соответствующую картинку

**Программное содержание**: **Развивать музыкальную память,** учить детей узнавать знакомые мелодии изобразительного характера, исполненные в разных регистрах: высоком, низком, среднем, формируя при этом звуковысотное восприятие музыки и умение соотносить музыкальный образ с художественным по слуховому и зрительному восприятию.

Игровые правила: Прослушать мелодию до конца, не мешать отвечать другим, выбирать соответствующую карточку.

Игровые действия: Загадывание и отгадывание музыкального фрагмента, выбор соответствующего изображения, можно самостоятельно исполнить мелодию в заданном регистре.

Игровая цель: Угадать первым.

**КТО В ДОМИКЕ ЖИВЕТ?**

**Программное содержание: Учить детей различать высокие и низкие звуки,** **узнавать знакомые мелодии.**

Ход игры: Педагог знакомит детей со звучанием одной и той же мелодии в разных регистрах (в низком регистре и в высоком ), например, «Кошка» Александрова. Когда дети научатся различать высокие и низкие звуки, передающие соответственно образы детеныша и матери, им предлагается поиграть. При этом педагог говорит, что в большом доме на первом этаже живут мамы, на втором (с маленькими окошками) – их детки. Однажды все пошли погулять в лес, а когда вернулись, то перепутали, кто где живет. Поможем всем найти свои комнаты. После этого педагог проигрывает мелодию «Медведь» Левкодимова в разных регистрах и просит детей угадать, кто это: медведица или медвежонок. Если ответ правильный, в окошко вставляется соответствующее изображение, и т.д.

**Программное содержание: Развивать музыкальную память, учить детей узнавать знакомые мелодии изобразительного характера**, по слуховому и зрительному восприятию соотносить музыкальный и художественный образы. Развивать звуковысотное восприятие музыки – умение различать высокие и низкие звуки.

Игровые правила: Прослушать музыкальный фрагмент, не подсказывать другим.

Игровые действия: Отгадывать мелодию, выбирать соответствующее ей изображение

Игровая цель: Угадать первым.

**ЛЕСЕНКА.**

**Программное содержание: Различать постепенное движение мелодии вверх и вниз,** отмечая его положением руки.

Ход игры: Педагог исполняет попевку «Лесенка» Е.Тиличеевой. При повторном исполнении предлагает детям поиграть: показать рукой, куда движется девочка (кукла и т.д.) – вверх по лесенке или вниз. Затем педагог исполняет попевку, при этом он не допевает последнее слово сначала в первой, а потом во второй части попевки, и предлагает детям самим закончить ее.

Для средних, старших и подготовительных групп используется лесенка из 5 ступенек, для последних возможно из 7. Для младших – из 3.

Для 7 ступенек: Для 5 ступенек: Для 3 ступенек:

-До, ре, ми, фа, Вот иду я вверх, Вверх иду,

соль, ля, си. И спускаюсь вниз. Вниз иду.

(на трезвучии).

**Программное содержание**: **Развивать музыкальную память и музыкально-аналитическое мышление –** умение различать поступенное движение мелодии вверх и вниз. Учить детей соотносить свои действия с музыкой (движения руки) по слуховому восприятию.

**Развивать музыкальный слух** – умение отличать напевное звучание мелодии от отрывистого. Развивать представление об изобразительных возможностях музыки.

Ход игры: Педагог предлагает детям послушать как по музыкальной лесенке поднимается маленький мальчик и старая бабушка, или большой медведь и маленький зайка и сравнить музыкальные фрагменты.

Игровые правила: Внимательно слушать, не мешать другим.

Игровые действия: Показ рукой.

Игровая цель: Самостоятельно закончить музыкальную фразу.

**МОРЕ.**

**Программное содержание:** Развивать у детей представление об изобразительных возможностях музыки, ее способности отражать явления окружающей природы.

Ход игры: Педагог исполняет пьесу «Море» Н.Римского-Корсакова, дети делятся своими впечатлениями о характере музыки. Педагог обращает внимание на то, что композитор нарисовал яркую картину моря, показывая самые разные его состояния: оно то взволнованное, то бушующее, то успокаивающееся. Один ребенок с помощью карточек показывает изменение характера музыки на протяжении всей пьесы.

**Программное содержание**: Закреплять умение различать динамические оттенки в музыке: тихо(р), громко ( ), не слишком громко ( ), очень громко ( ) и т.д. Через умение соотносить музыкальный и художественный образы, развивать воображение, умение представить картины реальной действительности, переданные с помощью средств музыкальной выразительности.

Игровые правила: Прослушать музыкальный фрагмент, не подсказывать другим.

Игровые действия: Отгадывать мелодию, выбирать соответствующее ей изображение.

Игровая цель: Угадать первым.

**МУЗЫКАЛЬНАЯ КАРУСЕЛЬ**

**Программное содержание**: Учить детей различать изменение темпа в музыке.

Ход игры: Педагог исполняет песню «Карусели», спрашивает детей, как они двигались, всегда ли одинаково? Предлагает детям изобразить изменение темпа в музыке своими действиями и ответить на вопросы: когда музыка играла быстро, когда медленно и т.д.

- Еле, еле, еле-еле (дети начинают движение)

Завертелись карусели.

А потом, потом, потом (бегут)

Все бегом, бегом, бегом.

Тише, тише, не спешите! (замедляют ход)

Карусель остановите! (останавливаются).

**Программное содержание: Развивать музыкальную память через темповый слух.** Учить детей по слуховому восприятию различать изменение темпа в музыке и соотносить это со своими действиями, движениями.

Игровые правила: Внимательно слушать мелодию, не мешать другим.

Игровые действия: Движения в хороводе с изменением темпа.

Игровая цель: Принять участие в хороводе.

**МУЗЫКАЛЬНОЕ ЛОТО.**

**Программное содержание**: Учить детей различать форму музыкального произведения ( запев и припев в песне), передавать структуру песни, состоящую из повторяющихся элементов в виде условного изображения.

Ход игры: Педагог исполняет песню и предлагает одному ребенку выложить ее условное изображение из разноцветных кругов (запев песни) и однотонных квадратов (припев). Остальные дети проверяют,

правильно ли выполнено задание. В другой раз педагог сам выкладывает условное изображение песни из кругов и квадратов и просит детей исполнить песни, соответствующие изображению.

**Программное содержание:** Развивать музыкально-аналитическую деятельность детей – умение по слуховому восприятию через сравнение, сопоставление **различать форму музыкального произведения (запев, припев),** развивать ассоциативное мышление – умение передавать форму музыкального произведения с помощью различных графических изображений.

Игровые правила: Прослушать мелодию до конца, не подсказывать друг другу.

Игровые действия: Угадывание мелодии и выкладывание ее условного изображения из кругов и квадратов и наоборот.

Игровая цель: Первым угадать и выложить мелодию.

**НАЙДИ И ПОКАЖИ.**

**Программное содержание:** Упражнять детей **в различии звуков по высоте (ре – ля).**

Ход игры: Педагог знакомит детей с высокими и низкими звуками, используя знакомые детям звукоподражания, обращает внимание на то, что мамы поют низкими голосами, а детки высокими, тонкими; для этого он рассказывает детям о том, что в одном дворе жили утка с утятами (показывает картинки), гусь с гусятами, курица с цыплятами, а на дереве птица с птенчиками и т.д. Однажды, подул сильный ветер, пошел дождь, и все спрятались. Мамы-птицы стали искать своих детей. Первой стала звать своих деток мама-утка:

Где мои утята, милые ребята? Кря-кря!

А утята ей отвечают:

Кря-кря, мы здесь!

Обрадовалась уточка, что нашла своих утят. Вышла мама-курица и т.д.

**Программное содержание: Через слуховое восприятие развивать звуковысотный слух у детей:** умение слушать и различать высокие и низкие звуки. (ре-ля).

Игровые правила: Слушать музыкальный вопрос, отвечать на него противоположным по высоте звука напевом.

Игровые действия: Отгадывать, кого зовут, пропевать соответствующие звукоподражания.

Игровая цель: Помочь птицам найти своих птенчиков.

**НАЙДИ МАМУ.**

**Программное содержание: Развивать звуковысотное восприятие у детей: учить различать звуки в пределах октавы (ре1 – ре2).**

Ход игры: Педагог знакомит детей с высокими и низкими звуками, говорит, что у куклы Маши есть птички: курочка, уточка и т. д., они поют низкими голосами. И есть птенчики: цыплята, утята и т.д., они поют высокими, тоненькими голосами. Птенчики весь день играли во дворе и проголодались, и стали искать свою маму, чтобы она их покормила:

Пи, пи, пи! Это я! Где же мама моя? – запели цыплята тоненьким голоском. А мама курочка им отвечает:

Все ко мне. Цыплятки, милые ребятки!

И все остальные птенчики стали звать своих мам.

В ходе игры дети могут поочередно исполнять роль как птиц, так и птенчиков, используя при этом картинки с их изображением.

**Программное содержание: Через слуховое восприятие развивать звуковысотный слух у детей:** умение слушать и различать высокие и низкие звуки. (ре – ля).

Игровые правила: Слушать музыкальный вопрос, отвечать на него противоположным по высоте напевом.

Игровые действия: Пропевать звукоподражания за педагогом.

Игровая цель: Помочь птицам найти своих птенчиков

**ОПРЕДЕЛИ ПО РИТМУ.**

**Программное содержание: Передавать ритмический рисунок знакомых попевок** и узнавать их по изображению ритмического рисунка.

Ход игры: Разучивая с педагогом попевку дети прохлопывают ее ритм, научившись этому они учатся узнавать знакомые попевки по предложенному рисунку.

Рекомендуемые попевки:

«Петушок» рус.н.м. «Мы идем с флажками» «Дождик»

Петушок, петушок, Е.Тиличеевой рус.н.м.

Золотой гребешок! Мы идем с флажками, Дождик, дождик!

Что ты рано встаешь, Красными шарами. Веселей!

Деткам спать не даешь? Капай, капай,

Не жалей !

В ритмических рисунках квадраты обозначают короткие звуки, прямоугольники – длинные звуки.

Программное содержание: Прослушивать попевку до конца, не мешать, отвечать другим.

Игровые действия: Угадывать знакомые попевки, выбирать соответствующие им графические изображения, прохлопывать ритм попевки.

Игровая цель: Угадывать первым.

**СЛУШАЙ ВНИМАТЕЛЬНО.**

**Программное содержание:** **Развивать представление об основных жанрах музыки, способность различать песню, танец, марш.**

Ход игры: Педагог исполняет музыкальные произведения разного жанра: колыбельную, польку, марш. Обращает внимание детей на их особенности, предлагает найти отличительные черты. Одному ребенку на слух предлагается определить жанровую принадлежность заданной мелодии и выбрать соответствующую картинку, остальные дети указывают свой ответ на игровых полотнах с изображением, соответствующим различным жанрам музыки.

Ход игры: Педагог исполняет музыкальные произведения разного жанра: колыбельную, польку, марш. Обращает внимание детей на их особенности, предлагает найти отличительные черты. Детям предлагается поиграть – определить на слух жанровую принадлежность заданной мелодии, выбрать на игровом полотне картинку с соответствующим изображением и накрыть ее фишкой. При этом ребенок должен пояснить, как называется этот жанр музыки и что под такую музыку можно делать.

**Программное содержание: Проводить музыкальный анализ основных жанров музыки по слуховому восприятию**, развивать музыкальную память, способность различать песню, танец, марш, развивать песенное и танцевальное творчество по жанрам музыки.

Ход игры: Когда дети научились различать музыку по жанровому признаку, предложить им творческие задания: самостоятельно придумать мелодию определенного жанра или вспомнить песню в этом жанре; тому, кто быстрее и лучше справится, предоставляется право назначить следующий жанр.

Кроме задания по песенному творчеству можно использовать задания по танцевальному творчеству, т.е. предложить детям придумать и исполнить движения, соответствующие жанру музыкального произведения. При подведении итогов игры дети сами выбирают наиболее понравившееся им исполнение и повторяют его все вместе.

Игровые правила: Прослушать мелодию до конца, не мешать другим.

Игровые действия: Угадывание жанра, выполнение соответствующих движений.

Игровая цель: Угадать первым.

**СОЛНЫШКО И ТУЧКА.**

**Программное содержание: Развивать у детей представление о различном характере музыки** ( веселая, спокойная, грустная).

Ход игры: Детям раздают игровые полотна с изображением солнца, тучки и солнца за тучкой, которые соответствуют веселой, грустной и спокойной музыке. Педагог исполняет поочередно песни разного характера (плясовую, колыбельную, спокойную), и предлагает детям поиграть – накрыть фишкой изображение, соответствующее по настроению характеру музыки. В младшей группе предлагаются только контрастные по звучанию веселые и грустные мелодии.

Программное содержание: Развивать музыкальную память, представление детей о различном характере музыки (веселая, спокойная, грустная).

Развивать слуховое восприятие, элементарное музыкально-аналитическое мышление – умение сравнивать, сопоставлять музыку различного характера.

Игровые правила: Прослушать мелодию до конца, не мешать другим.

Игровые действия: Отгадывание характера музыки, выбор соответствующего изображения.

Игровая цель: Угадать первым.

**ТИХО – ГРОМКО.**

**Программное содержание: Закреплять умение детей в различении динамических оттенков музыки**: тихо (р), громко ( ), не слишком громко ( ).

Ход игры: Детям раздают игровые полотна с карточками одного цвета, но разной насыщенности тона, объясняя, что голубой цвет соответствует тихой музыке, темно-синий – громкой, синий – не слишком громкой. Далее педагог исполняет песню с чередованием динамических оттенков. Детям предлагается накрыть фишкой карточку, соответствующую по цвету динамическому оттенку музыки.

Рекомендуемые цветовые сочетания:

Для старших групп: для младших групп:

Голубой – синий - темно-синий голубой – синий

Розовый – красный – бордовый розовый – красный

Бледно-желтый – оранжевый – коричневый желтый – коричневый

По-разному музыка может звучать.

Оттенки ее научись различать.

Громко и тихо я буду напевать,

Слушать внимательно, чтоб отгадать.

**Программное содержание**: Развивать музыкальную память по динамическому восприятию музыки, закреплять умение детей в различении оттенков музыки : тихо (р), громко ( ), не слишком громко ( ).

Программное содержание: Прослушивать мелодию, не мешать другим, не подсказывать.

Игровые действия: Отгадать силу звучания музыки, выбрать соответствующий цветовой тон.

Игровая цель: Угадать первым.

**ТРИ ПОРОСЕНКА.**

**Программное содержание: Учить детей различать по высоте звуки мажорного трезвучия (до-ля-фа).**

Ход игры: Педагог предлагает детям вспомнить сказку «Три поросенка» и ее персонажей. Он говорит, что поросята теперь живут в одном домике и очень любят петь, только всех их зовут по-разному и поют они разными голосами. У Ниф-нифа самый высокий голос, у Нуф-нуфа самый низкий, а у Наф-нафа средний. Поросята спрятались в домике и покажутся только тогда, когда дети угадают кто из них поет таким голосом и повторяет его песенку. При выполнении этих условий детям показывают картинку с изображением поросенка.

**Программное содержание** : Развивать музыкальную память и звуковысотный слух, умение по слуховому восприятию различать высокие, низкие и средние звуки в пределах мажорного трезвучия: до-ля-фа.

Игровые правила: Прослушать напев, не мешать отвечать другим и не подсказывать.

Игровые действия: Отгадать высоту звука, показать ее положением руки или самостоятельно напеть.

Игровая цель: Угадать первым, чтобы увидеть изображение.

**УЗНАЙ БУБЕНЧИК.**

**Программное содержание: Упражнять детей в различении трех звуков разной высоты** (звуки мажорного трезвучия) до-ля-фа.

Ход игры: После исполнения попевки «Бубенчики» Е.Тиличеевой педагог показывает детям карточки с изображением трех разных бубенчиков: верхний бубенчик желтого цвета – Динь, средний бубенчик зеленого цвета – Дан и нижний бубенчик красного цвета – Дон. После этого педагог предлагает детям спеть попевку и показать рукой, на какой высоте располагается каждый из бубенчиков. Когда дети достаточно хорошо освоили это, им показывают рукой и голосом,

где он находится, т.е. какой это звук – высокий, средний или низкий.

Бубенчики висят,

Качаются, звенят.

Повторим мы их звон:

Динь-динь, дан-дан, дон-дон.

Программное содержание: Развивать музыкальную память и звуковысотный слух, умение по слуховому восприятию различать высокие, средние и низкие звуки в пределах мажорного трезвучия: до-ля-фа.

Игровые правила: Прослушать напев, не мешать отвечать другим и не подсказывать.

Игровые действия: Отгадать высоту звука, показать ее положением руки или самостоятельно напеть.

Игровая цель: Угадать первым, чтобы увидеть изображение.

**УЗНАЙ ПО ГОЛОСУ.**

**Программное содержание: Учить детей воспринимать и различать на слух различные звукоподражания**.

Ход игры: Педагог показывает детям картинки, на которых нарисованы животные: кошка, собачка, курочка, корова, петушок и т.д. и говорит о том, что все они говорят разными голосами. Например, кошка поет «Мяу», собачка – «Гав», курочка – «Ко-ко-ко» и т.д. Когда дети это усвоят, педагог предлагает им поиграть. Он говорит о том, что у куклы Маши много разных животных: и кошка, и собачка и т.д. Их всех пора кормить, но они разбежались. Послушайте, кого зовет Маша:

-Ко-ко-ко!

Дети повторяют за педагогом повторяющиеся звукоподражания, называют животное и выбирают соответствующую картинку, пока не соберут все.

**Программное содержание:** Развивать элементарную музыкально-аналитическую деятельность детей – учить различать простейшие звукоподражания по слуховому восприятию и соотносить музыкальный образ с изображением на картинке.

Игровые правила: Сначала слушать звукоподражания, затем повторить их за педагогом.

Игровые действия: Выбирать картинки, соответствующие звукоподражаниям.

Игровая цель: Собрать все картинки.

**УЗНАЙ, КАКОЙ ИНСТРУМЕНТ ЗВУЧИТ.**

**Программное содержание**: Развивать у детей умение различать тембр звучания различных детских музыкальных инструментов.

Ход игры: Педагог рассказывает детям, что встречал веселых музыкантов, которые играли на разных музыкальных инструментах. А вот на каких инструментах они играли должны отгадать дети сами. Для этого педагог использует ширму и имеющиеся в музыкальном уголке детские музыкальные инструменты: бубен, погремушку, дудочку и т.д. Прослушав звучащий за ширмой инструмент, дети называют его и выбирают картинку с его изображением. В игре можно использовать песенку:

-Музыкальных инструментов Музыкальных инструментов

Знаем мы, ребята, три. Знаем мы, ребята, пять.

А какой сейчас сыграет, А какой сейчас сыграет,

Ну-ка быстро говори. Ты попробуй отгадай.

Музыкальных инструментов

Знаем мы, ребята, семь.

А какой сейчас сыграет

Отгадаем дружно все.

**Программное содержание**: Развивать музыкальную память через тембровый слух – учить детей различать по слуховому восприятию тембр звучания различных детских музыкальных инструментов.

Игровые правила: Слушать внимательно звучание инструментов, не мешать отвечать друг другу.

Игровые действия: Выбрать картинки с соответствующими инструментами.

Игровая цель: Первым собрать всех музыкантов.

**ЧЬЯ МУЗЫКА ?**

**Программное содержание**: **Развивать у детей представление о национальном характере музыки.**

Ход игры: Педагог знакомит детей с произведениями русского, узбекского, украинского фольклора, обращает внимание на отличительные особенности музыки разных народов, показывает при этом картинки, изображающие детей в национальных костюмах. Когда дети уже достаточно хорошо знакомы с народной музыкой, детям предлагают выбрать картинки, соответствующие по рациональным особенностям исполненной педагогом песне. И наоборот, педагог показывает детям картинку и просит исполнить песню того народа, национальный костюм которого изображен на картинке.

Программное содержание: Развивать музыкально-аналитическое мышление: умение по слуховому восприятию сравнивать и сопоставлять произведения с различными музыкальными оттенками, придающими музыке определенный национальный характер, национальные особенности. Закреплять умение сопоставлять слуховой образ со зрительным (детали национального костюма).

Игровые правила: Прослушать фольклорный напев до конца, не мешать отвечать другим.

Игровые действия: Отгадывать национальную принадлежность мелодии, выбирать соответствующее изображение.

Игровая цель: Угадать первым.

**МУЗЫКАЛЬНО-ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ**

МБДОУ "Детский сад № 3" города Сосногорска

**Наглядное**

**пособие для**

**восприятия**

**музыки**

Музыкальный руководитель:

Куликова Елена Владимировна

Сосногорск