

**ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ І НАУКИ
ХМЕЛЬНИЦЬКОЇ ОБЛДЕРЖАДМІНІСТРАЦІЇ
ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ ОБЛАСНИЙ ІНСТИТУТ ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ
ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ**

РОЗГЛЯНУТО

Науково-методичною радою науково-методичного центру Департаменту освіти та науки Хмельницької міської ради
Протокол № 1 від 17.01.2019 р.

Завідувач НМЦ _____ Ю. Каліночкіна

СХВАЛЕНО

Вченою радою
Хмельницького обласного інституту післядипломної педагогічної освіти
Протокол № _____ від _____ 2019 р.
Ректор ХОППО _____ В.Берека

**Музичний розвиток дошкільника
засобами гри**

Навчальний посібник

Укладач: Флоря Валентина Андріївна,
керівник музичний Хмельницького
дошкільного навчального закладу № 26
«Кульбабка»

м. Хмельницький
2018 рік

ВІЗИТНА КАРТА ПЕРЕДОВОГО ПЕДАГОГІЧНОГО ДОСВІДУ

Прізвище, ім'я, по-батькові: Флорія Валентина Андріївна

Адреса досвіду: Хмельницький дошкільний навчальний заклад № 26 «Кульбабка»;

Фах, посада: керівник музичний;

Кваліфікаційна категорія: «спеціаліст вищої категорії»;

Педагогічний стаж: 15 р.

Назва досвіду: «Музичний розвиток дошкільників засобами гри»;

Класифікація досвіду за темою та змістом: комплексний;

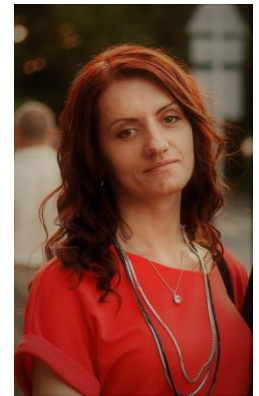
Класифікація досвіду за характером діяльності: раціоналізаторський;

Суть та зміст досвіду: дана підбірка ігор згідно класифікації для забезпечення музичного розвитку дітей дошкільного віку;

Анотація досвіду: досвід спрямований на розв'язання теоретичної і практичної розробки питань, пов'язаних з музичним вихованням дітей в певній системі, з урахуванням вікового аспекту і послідовності залучення дітей до цілісного і диференційованого сприйняття музики. В навчальному посібнику використовуються форми, методи, прийоми, музично-дидактичний матеріал, що об'єднує ігри для розвитку у дітей слуху, ритму, музичної пам'яті, розрізнення висотності та тривалості звуків, жанрового, тембрового та ладового слуху. А також - рухливі музичні ігри, що зацікавлюють, згуртовують дитячий колектив, дарують позитивні емоції також музичні ігри, спрямовані на стабілізацію емоційного стану, та психічних процесів вихованців. Запропоновані музичні ігри народознавчого характеру відповідають вимогам освітньої програми для дітей від 2 до 7 років «Дитина». Наявний досвід характеризується стійкою ефективністю і стабільністю результатів протягом навчального року. Посібник рекомендовано використовувати в педагогічній практиці керівникам музичним, вихователями та батькам під час ігор з дітьми вдома;

Результативність: забезпечення формування музичного досвіду дітей дошкільного віку в обсязі, визначеному Базовим компонентом дошкільної освіти з урахуванням індивідуальних особливостей кожної дитини; досягнення вищих результатів з даного питання у порівнянні з масовою практикою;

Відомості про вивчення досвіду: Схвалено педагогічною радою Хмельницького дошкільного навчального закладу № 26 «Кульбабка» (протокол від 31.08.2018 року № 5)



ЗМІСТ

1. ВСТУП.....	4
2. МУЗИЧНО-ДИДАКТИЧНІ ІГРИ.....	7
2.1. Слухання музики.....	8
2.2. Співи.....	15
2.3. Гра на дитячих музичних інструментах.....	31
2.4. Музично-ритмічні рухи.....	34
2.5. Музичні жанри, регістри, темп, структура музичного твору.....	40
3. НАРОДНІ МУЗИЧНІ ІГРИ.....	45
4. РУХЛИВІ МУЗИЧНІ ІГРИ.....	62
5. МУЗИЧНІ ІГРИ СПРЯМОВАНІ НА СТАБІЛІЗАЦІЮ ЕМОЦІЙНОГО СТАНУ ТА ПСИХІЧНИХ ПРОЦЕСІВ.....	80
5.1. Ігри на розвиток моторно-слухової пам'яті.....	81
5.2. Ігри на подолання рухового автоматизму.....	83
5.3. Рухливі ігри.....	85
5.4. Ігри, що сприяють заспокоєнню і організації.....	88
5.5. Ігри етюди спрямовані на релаксацію.....	90
6. ВИСНОВКИ.....	93
7. СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	95

ВСТУП

З самого народження малюк, слухаючи колискову пісню мами, вчиться чути і сприймати музику, відчувати характер звуків. Брязкальця, музичні іграшки викликають пізнавальний інтерес. Музика супроводжує дитину і допомагає в доступній, цікавій формі знайомитися з навколишнім світом. Душі наших малят відкриті для всього нового, сповнені надією. А майбутнє нашої держави повністю залежить від того, які основи ми закладаємо у свідомість нового покоління.

Головна мета дошкільної освіти на сучасному етапі — створення сприятливих умов для особистісного становлення та творчої самореалізації кожного малюка, формування його життєвої компетентності, розвиток ціннісного ставлення до Природи, Культури, Людини, Самого себе.

Музика — вид мистецтва, що істотно впливає на формування особистості дитини в дошкільному віці. Вона збагачує почуття та уявлення малюка, сприяє виробленню вміння відчувати ритм і мелодійність твору, здатності адекватно реагувати на них своїм голосом та рухами, розвитку інтересу до різних музичних інструментів та бажанню на них грати.

Керівники музичні у дошкільлі покликані з перших днів життя дитини дарувати радість, виховувати любов до прекрасного, бажання творити, вміння сприймати мистецтво у всіх його проявах

Досвід переконливо доводить, що дошкільники краще засвоюють знання під час гри.

Гра — найдоступніший вид діяльності для дитини, що дає їй змогу самотійно вправлятися у засвоєні способів сенсорних дій. Відмінність музичних ігор від інших полягає у тому, що дитина у

цікавій, доступній для неї формі має почути, відчувати, розрізнити, порівняти особливості музики і скерувати відповідно свої дії, емоції та уявлення про світ.

Музичні ігри є важливим засобом музичного розвитку дітей. Вони супроводжують дитину у світі музики через усі види музичної діяльності: співи, слухання, музично-ритмічні рухи, гра на дитячих музичних інструментах, розваги. Такі ігри доступні та цікаві для дітей, вони викликають бажання брати участь у них.

Психологи стверджують, що музика допомагає дитині гармонійно розвиватися. Було виявлено, що завдяки освітнім заняттям, на яких педагоги застосовують музичні ігри, в дитячому садку вихованці краще засвоюють і запам'ятовують матеріал. Крім цього, така діяльність сприяє:

- розвитку пам'яті;
- уваги;
- логічного мислення;
- посидючості;
- формуванню мови, правильній вимові звуків;
- розвитку координації рухів;
- підвищення мотивації до навчання;
- формування естетичного смаку.

Розділити музичні ігри можна, в залежності від ролі вихованця в процесі діяльності, на кілька видів:

- музично-дидактичні ігри;
- рухливі музичні ігри;
- пісня-гра (інсценізація);
- ігри, спрямовані на сприйняття музики.
- творчі дитячі музичні ігри в дитячому садку.

- ігри змагання.
- народні ігри
- музичні ігри спрямовані на стабілізацію емоційного стану,

та психічних процесів.

Гра має бути зрозумілою, цікавою, яскраво та естетично оформленою, відповідати віковим та психологічним особливостям дошкільника.

Актуальність теми визначається необхідністю теоретичної і практичної розробки питань, пов'язаних з музичним вихованням дітей в певній системі, з урахуванням вікового аспекту і послідовності залучення дітей до цілісного і диференційованого сприйняття музики. Засвоєні на заняттях правила і ігрові дії музично ігор можуть бути перенесені дітьми в їх самостійну пізнавальну діяльність. Але для цього необхідно розробити поетапний шлях формування способів самостійних дій. Успішність реалізації цього завдання в значній мірі залежать від якості ігор, адже вони моделюють основні уявлення про музичне мистецтво.

За своєю структурою збірка складається з 4 розділів. У першому розділі зібраний музично-дидактичний матеріал, що об'єднує ігри для розвитку у дітей слуху, ритму, муз пам'яті, розрізнення висотності та тривалості звуків, жанрового, тембрового та ладового слуху.

У другому розділі запропоновані музичні ігри народознавчого характеру, що відповідно до вимог освітньої програми для дітей від 2 до 7 років «Дитина» повинні стати невід'ємною частиною навчально-виховного процесу.

Третій розділ - рухливі музичні ігри, що зацікавлюють, згуртовують дитячий колектив, дарують позитивні емоції.

Четвертий розділ - музичні ігри спрямовані на стабілізацію емоційного стану, та психічних процесів вихованців



МУЗИЧНО-ДИДАКТИЧНІ ІГРИ



СЛУХАННЯ МУЗИКИ



КВІТКА-СЕМІЦВІТКА

Мета: закріпити знання про композиторів та їх твори, вчити визначати характер, темп та жанр твору.

Обладнання: велика квітка, що складається із 7 різнокольорових пелюсток, що вставляються у проріз у середині квітки. На зворотному боці пелюстки – малюнки до сюжетів творів, що прослуховуються за розділом програми “Слухання музики” (“Кавалерійська” та “Клоуни” Д.Кабалевського, “Нова лялька” П.Чайковського, ”Хвороба ляльки” з циклу “Дитячий альбом” П.Чайковського, “Квітень. Пролісок” із циклу “Пори року” П.Чайковського, “Хід гномів” Е.Гріга, “Дід Мороз” Р.Шумана).

Хід гри

Діти утворюють півколо. Приходить “садівник” (керівник музичний) і приносить незвичайну музичну квітку. Викликана дитина виймає з середини будь-яку пелюстку, повертає її зворотною стороною і бачить малюнок за сюжетом твору. Якщо цей твір відомий їй, то дитина повинна назвати його і ім’я композитора. Керівник музичний програв або вмикає запис. Усі діти активно беруть участь у визначенні характеру і темпу музики цього твору, його жанру.

КОГО ЗУСТРІВ КОЛОБОК

Мета: розвивати уяву та творчі здібності дітей.

Обладнання: м'які іграшки персонажів з казки “Колобок”.

Хід гри

Керівник музичний грає дітям музичний фрагмент, а діти мають сказати, якому з персонажів він характерний.

ВІДГАДАЙ ДЗВОНИК

Мета: вчити розрізняти висоту звучання звуків.

Обладнання: картинки за кількістю гравців, на кожній намальовано три лінійки: кольорові кружечки (червоний, жовтий, зелений), що відповідають високим, середнім і низьким звукам; три музичні дзвоники (на зразок «Валдай») різного звучання.

Хід гри

Дитина-ведучий дзвенить по черзі то одним, то іншим дзвоником, діти розташовують кружечки на відповідній лінійці: червоний кружок – на нижній, якщо дзвенить великий дзвоник; жовтий – на середній, якщо дзвенить середній дзвоник; зелений – на верхній; якщо дзвенить маленький дзвоник.

Гру можна провести з металофоном. Ведучий по черзі грає верхній, середній, нижній звуки. Діти розташовують кружечки-ноти на трьох лінійках.

З'ЯСУЙ ТЕМП

Мета: вчити розрізняти темп музики.

Обладнання: звукові лінійки.

Хід гри

Дітям роздають лінійки з віконечками (звукова лінійка). Керівники

програє музику. Якщо вона швидка – діти відкривають кружечок, а якщо чують повільну музику – кружечки не відкриваються.

ТРИ ЗІРОЧКИ

Мета: вчити розрізняти характер музики.

Обладнання: три зірочки з картону (усередині намальовані обличчя – спить, радіє, плаче), що зображають три типи характеру музики:

- добра, ласкава, така, що заколисує (колисанка);
- сумна;
- весела, радісна, танцювальна;

Хід гри

1 варіант. Керівник музичний виконує твір (за вибором). Дитина, яку викликають, бере зірочку, що відповідає характеру музики, і показу її. Решта дітей активно беруть участь у визначенні характеру музики. Якщо твір відомий дітям, то вони називають його назву та ім'я композитора.

2 варіант. Перед кожною дитиною лежать одна із трьох зірочок. Керівник музичний виконує твір і діти, чиї зірочки відповідають характеру музики, піднімають їх.

НАЗВИ КОМПОЗИТОРА МУЗИКИ

Мета: закріпити знання про твори та композиторів.

Обладнання: програвач із записами програмових творів М. Глінки, П. Чайковського, Д. Кабалевського.

Хід гри

Керівник музичний показує дітям портрети композиторів П. Чайковського, М. Глінки, Д. Кабалевського, пропонуючи назвати знайомі твори цих композиторів. За правильну відповідь дитина отримує один бал. Потім музичний керівник грає той або інший твір (або звучить запис).

Дитина, яку викликали, повинна назвати цей твір і розповісти про нього. За повну відповідь дитина отримує два бали. Виграє той, хто отримає більшу кількість балів.

ЩО МИ БУДЕМ ТАНЦЮВАТИ?

Мета: вчити розрізняти вальс, народний танець і польку.

Обладнання: програвач; диски із записами вальсу, танцю, польки; картки із зображенням дітей, які танцюють вальс, народний танець і польку.

Хід гри

Дітям роздають картки. Керівник музичний виконує на фортепіано (або звучить запис) музичні п'єси, що є відповідними до малюнків на картках. Діти пізнають твір і піднімають відповідну картку.

ВЕСЕЛИЙ МАЯТНИК

Мета: закріплення вивченого матеріалу.

Обладнання: на планшеті зображений маятник, а під ним малюнки, що відповідають змісту якого-небудь виду дитячої виконавської діяльності: гра на музичних інструментах, спів, танець, читання вірша.

Хід гри

Діти утворюють півколо, у центрі розташовується ведучий, він тримає маятник. Ведучий установлює стрілку маятника на малюнку, що зображає дітей, які співають. Заздалегідь обрані, та решта дітей виконують знайому пісню без музичного супроводу. Ведучий указує стрілкою і оголошує наступний номер і називає ім'я дитини і що вона виконуватиме). Отже, організовується концерт дитячої художньої самодіяльності.

ЧАРІВНА ДЗИГА

Мета: закріплення вивченого матеріалу.

Обладнання: на планшеті розташовуються ілюстрації до програмних творів зі слухання або співу; в центрі планшета стрілка, що обертається.

Хід гри

Варіант 1: У запису або на фортепіано виконується знайомий дітям твір. Викликана дитина вказує стрілкою на відповідну ілюстрацію, називає композитора, який написав музику.

Варіант 2: Ведучий виконує на металофоні мелодію програмної пісні. Дитина стрілкою вказує на картинку, що підходить за змістом до цієї мелодії

Варіант 3: Дитина-ведучий стрілкою вказує на яку-небудь картинку, решта дітей співають пісню, що є відповідною до змісту цієї картинки.

ТРОЄ КЛОУНІВ

Мета: вчити визначати характер музичного твору.

Обладнання: картки з зображенням сумного, спокійного та веселого клоуна.

Хід гри

Якщо звучить сумна музика, діти підіймають карточки із зображенням сумного клоуна. Під час виконання спокійної музики показують карточки із зображенням спокійного клоуна. Під час слухання веселої музики піднімають карточки із зображенням веселого клоуна. Керівник музичний обирає музичний супровід, а останньою грається “Дитяча полька” М. Глінки. Вихователь: “Діти, яким був настрій цього твору?” — “Хто може пригадати його назву?” — “Як прізвище композитора, який написав цей твір?”

ДЗВОНИКИ ДЗВЕНЯТЬ

Мета: вчити визначати регістр музики.

Обладнання: картки зображенням трьох дзвоників різних за розміром.

Хід гри

За бажанням обирається дитина, яка грає на дзвониках залежно від того, в якому регістрі виконується музика (високий регістр — грає маленький дзвоник, середній — дзвоник середнього розміру, низький регістр — великий дзвоник). Решті дітей роздаються карточки із зображенням трьох дзвоників різного розміру. Музичний супровід на вибір керівника музичного.

МУЗИЧНА СКРИНЬКА

Мета: закріплення вивченого матеріалу.

Обладнання: кольорова скринька; картки з малюнками, що ілюструють зміст знайомих пісень (на звороті картки для контролю зазначається назва пісні та композитор).

Хід гри

У скринці вміщаються 5-6 карток. Діти по черзі виймають і передають їх ведучому, називаючи музичний твір і комода. Пісні виконуються без музичного супроводу всією групою дітей або індивідуально. Надалі гра проводиться, як концерт.

ГОЛОСНА ЧИ ТИХА МУЗИКА

Мета: вчити розрізняти динамічні відтінки в музиці.

Обладнання: картки з зображенням тихо (p), голосно (f), не надто голосно (mf), надто голосно (ff), надто тихо (pp).

Хід гри

Керівник музичний грає будь-яку мелодію в різних відтінках музики: тихо (p), голосно (f), не надто голосно (mf). Спочатку діти слухають

мелодію. Потім виконують, голосом відображаючи динамічні відтінки музики.

Педагог виконує музичну п'єсу, де динамічні відтінки змінюються послідовно: від неголосного (меццо форте) звучання першої частини до тихого (піано) другий і гучний (форте) третьої частин. Діти проспівують цю мелодію. Потім керівник змінює послідовність, відображаючи контрастний характер звучання: від тихого до гучного, не поступово, а різко переходячи на форте, від гучного до дуже гучного (фортіссімо — ff), від фортіссімо до піаніссімо (pp).

Можна використовувати не мелодію, а музичні інтервали: нижній звук співати дуже тихо, а верхній голосно; тризвук: нижній звук — тихий, середній — не надто гучний, верхній — гучний.

СПІВИ



ЛАНЦЮЖОК

Мета: вчити якісно виконувати дітей відомі їм пісень — чистоту інтонації, природність звукоутворення, чіткість дикції.

Обладнання: чарівна паличка.

Хід гри

Керівник музичний пропонує дітям виконати відому їм пісню по черзі (ланцюжком) фразу за фразою, вказуючи чарівною паличкою на того, чия черга співати, й у процесі виконання виявляє рівень вокальних навичок кожної дитини.

ДРУЖНІЙ ХОР

Мета: вчити кожного з дітей співати в ансамблі: разом розпочинати й закінчувати пісню, співати у різних динамічних відтінках і різних темпах.

Хід гри

Керівник музичний пропонує невеликій групі дітей виконати разом відому їм пісню із супроводом або без нього, під час виконання виявляючи рівень вокальних навичок дітей та їхнє вміння співати в ансамблі.

ВІДГАДАЙ МЕЛОДІЮ

Мета: розвиток музичної пам'яті дітей.

Обладнання: нотки для призів.

Хід гри

Керівник музичний пропонує по черзі кожному з дітей послухати відому їм пісню, назвати її та заспівати фразу з неї. За кожну правильну відповідь дитина отримує заохочувальний приз — нотку.

СХОДИНКИ

Мета: вчити визначати рух мелодії.

Обладнання: драбинка з п'яти сходинок; іграшки (лялька, ведмедик, зайчик); дитячі музичні інструменти (акордеон, металофон, губна гармошка).

Хід гри

Дитина-ведучий виконує на будь-якому інструменті мелодію, інша дитина визначає рух мелодії вгору, вниз або по одному звуці та відповідним чином пересуває іграшку (наприклад зайчика) по сходах драбинки вгору, вниз або постукує на одній сходинці. Наступна дитина діє іншою іграшкою.

РЕЧЕТАТИВ

Мета: вчити чітко вимовляти слова, чисто інтонувати та правильно брати дихання.

Обладнання: ілюстрації до скоромовок.

Хід гри

Речитатив — виконання мелодії говіркою. Для відпрацювання цього музичного прийому можуть бути використані різні дитячі скоромовки.

Керівник промовляє скоромовку, а діти проспівують її (або на одному звуці, або відтворюють награну мелодію).

Наприклад:

*Їхав Грека через річку,
Бачить Грека: в річці рак.
Сунув Грека руку в річку —
Рак за руку Греку цап!*

Діти проспівують скоромовку на одному звуці “до” чи поступенно: до-до-ре-ре-мі-мі-фа-фа, фа-фа-мі-мі-ре-ре-до (пауза — беруть дихання). Слово “рак” на звуці “до” трохи тягнеться (четвертна нота). Друга фраза — аналогічна першій.

Слова промовляються чітко, “на стаккато” (уривчасто), в швидкому темпі (рухомо). Потім керівник змінює тональність. Діти співають в ре-мажор. Можна розділитися на три групи. Перша співає від “до”, друга від “мі”, третя від “соль” (ступені мажорного тризвуку).

ВЕСЕЛКА

Мета: розвиток звуковисотного слуху, закріплення знань з нотної грамоти.

Обладнання: картинка на якій зображені п’ять нотних ліній, зафарбованих сімома кольорами, з розташованими на них нотами.

Хід гри

Керівник музичний каже: “Пройшов дощ, і на небі з’явилася веселка (показує картинку). Сім кольорів веселки відповідають семи нотам. Щоб побачити веселку, потрібно заспівати гаму (грає гаму до-мажор, називаючи кожен колір і розподіляючи кольори між дітьми). Перша нота “до” — це червоний колір, основною, друга “ре” — помаранчевий, нестійкий; “мі” — жовтий; “фа” — зелений, теж основною, але не дуже стійкий; “соль” — блакитний, основний, нестійкий; “ля” — синій; “сі” — фіолетовий, нестійкий, завжди переходить в основний”.

Керівник пояснює, що “співати веселку” потрібно голосними звуками,

кожному кольору відповідає свій голосний звук: червоний — [а], оранжевий — [а] <[о] (діти співають звук [а], при цьому трохи округляючи його), жовтий - [у], зелений [о], блакитний - [о] (з призвучком [у]), синій - [і], фіолетовий [е] <[а], червоний (“до” другої октави) - [а] . Кожна дитина співає своїм звуком. Коли перші вісім осіб заспівають, починають співати наступні вісім. Діти можуть співати всі разом. Керівник музичний дає який-небудь один звук. Діти слухають, як він звучить на музичному інструменті. Потім педагог просить відтворити його голосом і співати на одному звуці, наскільки вистачить дихання. Потім керівник дає інший звук, вище або нижче на певний інтервал. Діти співають всі або кожен індивідуально.

ГОЛОСНА ПІСЕНЬКА

Мета: вчити чисто інтонувати, закріплення знань про голосні та приголосні звуки.

Обладнання: ілюстрації до пісень.

Хід гри

Діти розбиваються на кілька груп. Кожна група вибирає будь-яку пісеньку. Керівник пояснює гру: пісеньку потрібно проспівати голосними звуками, які містяться в словах цієї пісні. Наприклад, пісенька “В траві сидів коник” виглядатиме так: а-е-і-е-у-е-і / 2 рази а-е-а-а , у-е-і е-о-і , и-о-и і т. д.

Керівник музичний задає тональність, і діти виконують пісеньку. Тональність і темп виконання можна змінювати.

НАВВИПЕРЕДКИ

Мета: вчити чисто співати гаму, змінюючи тривалості звуків та темп виконання.

Обладнання: зображення нот на нотному стані.

Хід гри

Діти діляться на дві групи по 6 чоловік і співають гамму зверху вниз, знизу вверху на голосному звуці, поступово змінюючи темп: від повільного до дуже швидкого. Кожна група співає на своєму звуці. Групи співають одночасно. Керівник стежить за тим, щоб звуки проспівувались правильно. Тривалість звуків змінюється в залежності від темпу: спочатку співають цілими, потім четвертої, восьмими, шістнадцятим і т. д. Керівник задає розмір. Якщо хтось не витримує, вибуває з гри.

МУЗИЧНА ДРАБИНКА

Мета: вчити розрізняти напрям руху мелодії, чисто інтонувати.

Обладнання: картки з зображенням драбинок, картки з кружечками, що вказують напрям мелодії.

Хід гри

Варіант 1: Для цієї гри необхідні три картки з зображенням драбинок, на яких відображені послідовності: 1) до-ре-ми, ми-ре-до, 2) до-ре-мі-фа, фа-мі-ре-до; 3) до -ре-мі-фа-соль, соль-фа-мі-ре-до.

Сходи ладу співаються зі словами (пісенька-поспівки “Драбинка” Е. Тілічєєвой):

- 1) “вгору йду”, “вниз йду”;
- 2) “вгору я йду”, “і вниз я йду”;
- 3) “ось йду я вгору”, “ось йду я вниз”.

Маленькі картки з кружечками, що відображають такі ж послідовності (за кількістю учасників), перемішуються. Вихователь показує одну з трьох великих карток. Потім діти обирають картки (вони перевернуті). Дитина, у якої на картці виявиться така ж послідовність, як на великій, повинен проспівати її. Вихователь знову перемішує маленькі картки і

показує другу картку. І так — далі.

Варіант 2: Вихователь роздає дітям по дві квадратні картки з зображенням драбинки з п'ятьма ступенями. На одній картці зображена дівчинка, що піднімається вгору по сходах, другого — дівчинка, що спускається по драбинці вниз.

Керівник музичний грає на фортепіано поспівку-пісеньку “Драбинка” Е. Тілічеєвой і пропонує дітям дізнатися, куди йде дівчинка (вгору по драбинці або вниз), а потім показати картку з відповідним зображенням.

Вихователь каже: “Давайте піднімаємося по драбинці вгору разом з дівчинкою”. Програє поступенний рух мелодії вгору від звуку “фа”, а діти співають: “Ось іду я вгору”. “А тепер спустимося разом з дівчинкою”, — каже вихователь. Діти співають: “Ось іду я вниз”. Коли діти “йдуть вгору”, голосом потрібно поступово посилювати звучання, прагнути до верхньої, голосно звучала ступені (“до” другої октави). Коли діти “йдуть вниз”, мелодія поступово слабшає. Вихователь стежить, щоб діти точно передавали мелодію голосом.

Можна розділити дітей на дві групи: одна “йде вгору”, інша — “вниз”, потім помінятися.

ВЕСЕЛА РОЗМИНКА

Мета: вчити чисто інтонувати, розрізняти напрям руху мелодії, чітко вимовляти слова, правильно брати дихання.

Обладнання: зображення руху мелодії стрілками.

Хід гри

Для цієї гри вихователь підбирає маленький вірш, що складається з однієї-двох рядків з повторюваними складами.

Наприклад:

Ми перебігали береги,

Перебігали береги.

Потім дає тоніку, наприклад, ноту “до” (мажор). І грає мелодію, яка йде поступенно вгору: верхня ступінь — п’ята (домінанта) — на склад “га” в слові “перебігали”; потім вниз, до кінця першого рядка; знову вгору, починається вже другий рядок з другого ступеня “ре”; верхня ступінь така ж, як в першому рядку на склад “га”; останній нижній склад у слові “береги” другого рядка проспівується довше, тягнеться голосний “і”. Співати рядок потрібно на одному диханні.

Вихователь може відстукувати ритм, розмір дводольний: сильні частки — “ми”, “га”, їх потрібно виділяти голосом і прагнути до верхньої сходинки, голосом поступово підсилюючи звучання, а до нижньої — послаблюючи.

Наступна тоніка “ре” (мажор). Слова проспівуються вже в іншій тональності по тому ж принципу. І так до кінця музичного ряду. Вихователь-ведучий може задавати тон не тільки в першій октаві, але і нижче, у малій октаві, або вище, у другій.

Діти повинні проспівувати слова, чітко промовляючи кожен склад. Керівник стежить за їх артикуляцією. Якщо у когось не виходить, необхідно повторити.

У цій грі для розспіву можна використовувати голосні звуки, різнорідні за артикуляцією: наприклад, звук “а” чергувати з “у”, потім “і, о, е, и”. Проспівувати їх слід так, як і слова “ми перебігали береги, перебігали береги”.

ПОДОРОЖ

Мета: вчити чисто інтонувати, розрізняти напрям руху мелодії поступенно та по звуках тризвуку, чітко вимовляти слова, правильно брати дихання.

Обладнання: зображення сходинок по яким дівчинка рухається вгору, та вниз.

Хід гри

Керівник музичний пропонує учасникам гри придумати розповідь про свою подорож, яке можна зобразити за допомогою голосу.

“Послухайте, спочатку я вам розповім,

— керівник музичний — Маша вийшла на вулицю, спустилася по сходах (співає гаму, що йде вниз, в до-мажорі). Побачила подружку, яка дуже добре стрибала через скакалку. Маші теж захотілося стрибати, і вона побігла додому за скакалками, перестрибуючи через сходинок (співає розгорнуте мажорний тризвук знизу вгору). Моя розповідь закінчилась, а ви можете продовжити або придумати свою розповідь”.

Керівник може допомогти, підігруючи на музичному інструменті (задаючи тоніку, змінюючи мажорний лад на мінорний, переходячи в іншу тональність).

ЗВУКИ НАВКОЛО НАС

Мета: розвивати звукову пам'ять, творчість, спостережливість; закріплення знань про динамічні відтінки.

Обладнання: плакат з зображенням оточуючого нас світу предметів.

Хід гри

Діти стають у коло. *“Прислухайтесь, діти, скільки навколо нас різних звуків, — каже керівник. — Давайте спробуємо їх проспівати”.* Починає по черзі запитувати: *“Який звук чуєш ти? Спробуй відтворити його голосом”.* Діти можуть називати будь-які звуки, незалежно від того, чують вони їх в даний момент чи ні.

Наприклад, дитина каже, що чує гул літака. Керівник дає тоніку (до

першої октави). Дитина співає на одному звуці: у-у-у-у-у. Вихователь запитує, як можна зобразити наближається літак, і пропонує зробити це хором. Діти співають на одному звуці, поступово підсилюючи звучання (від піано до форте). “*А тепер давайте покажемо, що літак полетів*”, — каже керівник. Діти співають на одному звуці, поступово послаблюючи звучання (від форте до піано).

ЦИРКОВІ СОБАЧКИ

Мета: вчити чисто інтонувати, розрізняти напрям руху мелодії, правильно брати дихання.

Обладнання: в якості наочного посібника необхідні дві картки, на яких зображені драбинки з кубиків, по них стрибають циркові собачки. Кожна сходинка має свій колір і відповідає певному звуку (починаючи знизу вгору:”до”, “ре”, “ми”, “фа”, “сіль”, “ля”, “сі”). Для гри потрібні також наступні картки:

- 1) намальований повний звукоряд;
- 2) послідовність з п’яти звуків, що йдуть вгору: до-соль;
- 3) послідовність з п’яти звуків, що йдуть вниз: соль-до;
- 4) послідовність з трьох звуків мажорного тризвуку: до-ми-соль;
- 5) послідовність з трьох звуків мажорного тризвуку, що йдуть зверху вниз: соль-мі-до;
- 6) два звуки різної висоти: “до” (першої октави) — “до” (другої октави).

Завдань може бути і більше.

Хід гри

Вихователь пропонує дітям стати “цирковими собачками”.

Кожна дитина отримує картку із завданням. “Ось собачка побігла вгору сходами і зупинилася на жовтій сходинці” (нота “сі”), — говорить

вихователь, показуючи картку з драбинкою, що веде вгору, по якій стрибають собачки. Та дитина, у кого на картці намальовано повний звукоряд, співає гаму на звук “а” (до-мажор). “Потім собачка побігла вниз і зупинилась на червоній сходинці” (нота “до” першої октави), — продовжує вихователь і показує картку з драбинкою, що веде вниз. Дитина, у якого на картці намальовано повний звукоряд в зворотній послідовності, співає гаму на звук «а» зверху вниз.

“Чотири кубика з драбинки забрали: помаранчевий (нота “ре”), блакитний (нота “фа”), фіолетовий (нота “ля”) і жовтий (нота “сі”). Залишилось тільки три кубика. Собачці доведеться стрибати з червоного кубика (“до”) на зелений (“мі”), з зеленого на синій (“соль”), — каже вихователь, закриваючи на драбинці, що веде вгору, чотири кубика так, щоб вийшов тризвук. Діти, у яких на картці показана послідовність з трьох звуків, що йдуть вгору, співають мажорний тризвук (до-мі-соль) на звук “а”. Так і у випадку з карткою, на якій зображена драбинка, яка веде вниз.

Потім вихователь закриває п'ять кубиків на драбинці, і діти, у яких на картках намальована послідовність з п'яти звуків, проспівують їх поступенно вгору або вниз; тепер вихователь залишає тільки червоний кубик (“до” першої октави) і ставить рожевий (“до” другої октави), а діти співають два звуки різної висоти, що утворюють інтервал у вісім ступенів (октава).

Керівник стежить за тим, щоб діти чисто проспівували звуки різної тональності. Якщо “собачка” на якийсь сходинці “спотикнеться”, їй потрібно повернутися на вихідну і повторити завдання.

МУЗИЧНИЙ ТЕЛЕФОН

Мета: ознайомити з поняттям “тональність”, вчити співати одну і ту

ж мелодію у різних тональностях.

Обладнання: До планшету прикріплений обертовий диск від телефону зі стрілкою. Навколо диска намалювати п'ять нотних ліній, на яких поміщені ноти (від “до” до “сі”) по колу.

Хід гри

Діти сидять півколом, перед ними вихователь-ведучий, він показує гру, пояснює, що це музичний телефон і діти можуть замовити по ньому пісеньку-поспівку від будь-якого звуку. Поспівку керівник музичний підбирає заздалегідь. Це може бути не тільки пісенька, але і мелодія з якого-небудь музичного твору, яку вихователь награв на музичному інструменті. Обертається диск телефону вправо (за годинниковою стрілкою), стрілка зупиняється, наприклад, проти ноти “ре”. Всі співають пісеньку-поспівку від цього звуку. Потім виходить дитина, обертає диск, виконується та ж пісенька або мелодія, але тільки від іншого звуку, яку співають всі діти або індивідуально той чи інший учасник гри.

ПІСЕННА ІМПРОВІЗАЦІЯ

Мета: виявити здатність дітей до пісенної творчості, імпровізації, виконання пісень у заданому настрої.

Обладнання: картки з зображенням звірят, транспорту побутової техніки, природи і т.д.

Хід гри

Гру проводять за моделлю “запитання — відповідь”: керівник музичний проспівує запитання, а дитина має проспівати відповідь. Або керівник музичний проспівує дитині початок музичної фрази, а дитина має проспівати закінчення. Також керівник музичний пропонує дитині заспівати “як пташка”, “як ведмедик”, “як паровозик” тощо відповідно завданню на картці.

МУЗИЧНА ГАЛЯВИНА

Мета: вчити визначати тривалість звуків, та ритмічний малюнок.

Обладнання: фланелеграф. великі та малі квітки з картону.

Скласти ігрове поле: у верхній кут прикріпити сонечко, а внизу невеликі квіточки, фігуру дівчинки, три великих і п'ять маленьких волошок для фланелеграфу.

Хід гри

Керівник музичний: “Як весело влітку! Ми бігали по м'якій травиці, загоряли, купалися і прибігли на галявину. а там дівчинка Тетянка зібрала квіточки, але не прості, а музичні! Вийшла пісенька!”

Волошка, волошка,

Моя улюблена квітка!

Викликана дитина викладає із квітів проспівку. Усі діти відплескують її долоньками її проспівують. Можна виготовити на всіх картки, великі і маленькі квіточки, щоб у грі брала участь кожна дитина.

СКЛАДИ ПІСЕНЬКУ ПРОСТУ

Мета: вчити відтворювати ритмічний малюнок, закріпити знання про довгі та короткі звуки.

Обладнання: 8 дерев'яних брусочків, які нагадують цеглинки (розмір 4х8х4 см) та цеглинки, що нагадують кубики (розмір 4х4х4см), дерев'яний молоточок.

Хід гри

Прослуховується наспів “Вийди сонечко” у виконанні музкерівника. Музкерівник співає наспів у супроводі фортепіано, а потім разом з дітьми. Далі керівник музичний пропонує дітям по чергово, а потім разом проплескати ритмічний малюнок, відмічаючи довгі та короткі звуки. Коли

діти успішно впоралися з цим завданням, керівник музичний показує дітям дерев'яні брусочки – короткі та довгі. Разом з дітьми викладає брусочки відносно звучання ритмічного малюнка даного наспіву. Потім бере дерев'яний молоточок і, наспівуючи мелодію, відбиває ритм на брусках.

ТРОЄ ПОРОСЯТ

Мета: вчити розрізняти звуки за висотністю, чисто їх проспівувати.

Обладнання: на планшеті зображені ліс і казковий будинок. У ньому вирізане одне віконце, в якому диск, що обертається, із зображенням трьох поросят: Нуф-Нуф у синій шапочці, Наф- Наф у червоній шапочці, Ніф-Ніф у жовтій шапочці. Якщо диск обертати зі зворотного боку планшета, то у віконці будиночка з'являються по черзі всі поросята. Угорі на ігровому полі прикріплено три пластинки від металофону. Під пластинкою ноти фа першої октави намальована мордочка поросяти у синій шапочці — Нуф-Нуфа, під пластинкою ноти ля першої октави — порося у червоній шапочці — Наф-Наф, під пластинкою ноти до другої октави — порося у жовтій шапочці — Ніф-Ніф. Тут же прикріплений молоточок від металофону, який вільно і легко виймається з петельки. 8-12 великих карток (за кількістю гравців), кожна розділена на три частини (три віконця) із зображенням шапочок трьох поросят: синьої, червоної та жовтої.

Хід гри

Діти утворюють півколо. Вихователь: “Подивіться, діти, який красивий будинок! Живуть у ньому знайомі вам поросята: Нуф-Нуф, Наф-Наф, Ніф-Ніф. Поросята дуже люблять співати. Вони сховалися у будиночку і вийдуть тільки тоді, коли ви заспіваєте так, як співають вони. У Ніф-Ніфа найвищий голос (співає і грає на пластинці ноти до другої октави). У Нуф-Нуфа найнижчий голос (співає і грає на пластинці ноти фа першої октави). У Наф-

Нафа трохи вищий (іспіває і грає на пластинці ноти ля першої октави)”. Потім вихователь пояснює правила ігри. Діти по черзі обертають диск. У віконці будиночка з’являється поросля, наприклад у жовтій шапочці. Дитина повинна заспівати: “Я — Ніф-Ніф” на звуці ноти до другої октави і, якщо вона зробить це правильно, то отримує картку із зображенням жовтої шапочки і закриває нею відповідне зображення на своїй картці. Якщо дитині важко заспівати, то цей звук вона грає на пластинці. Перемагає той, хто раніше закриє всі три частини своєї картки.

СОЛО, ДУЕТ, ТРІО ТА ХОР

Мета: ознайомити дітей з поняттями: соло, дует, тріо та хор; вчити на слух розрізняти кількість виконавців.

Обладнання: на альбомних аркушах відображено дітей, які співають — одного, двох, трьох, багато.

Хід гри

Звучить пісня “Гра” (муз.Г.Левдокімова, сл.В.Степанова). Керівник виконує пісню у супроводі фортепіано. Розповідає дітям, що такий спів називається соло. Показує картинку, на якій зображено дитину, яка співає. Пропонує заспівати двом дітям і також супроводжує показом картинки, де зображено дві дитини, що співають. Пропонує заспівати трьом дітям, показує картинку з трьома дітьми, що співають, і пояснює, що це називається тріо. А в кінці виставляє багато картинок дітей. Розповідає, що така кількість дітей, які співають, називається хор.

Далі керівник музичний обирає виконавців та слухачів, слухачі відвертаються та визначають скільки їх друзів (виконавців) співало.

СКІЛЬКИ НАС СПІВАЄ?

Мета: вчити розрізняти кількість звуків виконаних на музичному інструменті, що звучать одночасно.

Обладнання: планшет зі вставними кишенями або фланелеграф; три ляльки-картинки великого розміру (для фланелеграфу зі зворотного боку ляльки обклеєні фланеллю); картки (за кількістю гравців) із прорізами; три ляльки-картинки (за кількістю гравців); музичні інструменти. У грі можна використовувати інший ігровий матеріал — три картки із зображенням дітей, які співають (на першій — одна дівчинка, на другій — двоє дітей, на третій — троє).

Хід гри

Дитина-ведучий грає на одному з інструментів один, два або три різних звуки. Діти визначають кількість звуків і вставляють у прорізи своїх карток відповідну кількість ляльок. Викликана дитина викладає ляльок на фланелеграфі або вставляє у кишеньки планшета. Необхідно обов'язково нагадати дітям, що вони повинні взяти стільки ляльок, скільки різних звуків почують. Якщо двічі звучить один і той самий звук, то співає тільки одна лялька. Граючись з іншим ігровим матеріалом, діти піднімають картки із зображенням однієї, двох або трьох дівчаток, які співають, відповідно до кількості звуків.

ВЕСЕЛИЙ ПАРОВОЗИК

Мета: вчити дітей розрізняти тривалості нот (ціла, половина, четвертна, восьма).

Обладнання: паровозик із вагончиками, у кожному віконці зображена дитина. Вікна прорізають по контуру праворуч, ліворуч, знизу і по верхньому згину відгинають угору. Відкривається зображення ноти по

тривалості.

Хід гри

Керівник (співає):

Ось дивіться – паровоз,

Він вагончики повіз.

Шлях у нього звичний,

Поїзд наш музичний.

1 варіант. Викликана дитина відчиняє будь-яке віконце, показує ноту, називає її та проспівує. Решта дітей повторює завдання.

2 варіант. Усі діти співають поспівку, називаючи ім'я дитини, яка виконуватиме завдання.

Ноту Катруся везе,

Свою пісеньку співає.

Дитина, яку викликали, відчиняє вибране нею віконце, визначає і називає ноту за тривалістю. Решта дітей відплескують і проспівують на склади “ля” тривалість ноти.

ГРА НА ДИТЯЧИХ МУЗИЧНИХ ІНСТРУМЕНТАХ



ОРКЕСТР

Мета: вчити розрізняти частини музичного твору; розвивати чуття ритму, музичний слух, спритність.

Обладнання: музичні брязкальця.

Хід гри

Стільчики розташовані на деякій відстані один від одного, утворюють коло. Діти сідають на них обличчям до центру. Кожна дитина тримає у руці брязкальце. У центрі кола стоїть “диригент”. На музику А всі діти стукають брязкальцями у ритм музики. “Диригент” диригує на останньому акорді, діти підводяться, кладуть брязкальця на стільчик, обходять їх, утворюють за ними коло. “Диригент” також стає у коло. На музику Б усі біжать по колу. Коли припиняє лунати музика, то кожна дитина намагається сісти на будь-який стільчик і взяти до рук брязкальце. Той, хто лишився без місця, стає диригентом. Музичний супровід: українська народна мелодія, обробка В. Польової, рухи В. Антонова.

НАШ ОРКЕСТР

Мета: закріпити знання про дитячі музичні інструменти та прийоми гри

на них, розвивати творчість.

Обладнання: дитячі музичні іграшки та інструменти (домри, балалайки, дудочки, дзвіночки, бубна, музичні трикутники); велика коробка.

Хід гри

Керівник повідомляє дітям, що у дитячий садок прийшла посилка, показує її, дістає музичні інструменти і роздає їх дітям (попереднє ознайомлення з кожним інструментом проводиться на музичному занятті). Діти грають на цих інструментах так, як їм хочеться.

УПІЗНАЙ ІНСТРУМЕНТ

Мета: розвивати тембральний слух, музичну пам'ять.

Обладнання: акордеон (2 шт.); металофон (2 шт.); арфа (2 шт.); дзвоник (2 шт.); дерев'яні ложки (4 шт.).

Хід гри

Двоє дітей сидять спинами одне до одного. Перед ними на столах лежать однакові інструменти. Одна дитина виконує на будь-якому інструменті ритмічний малюнок, друга повторює його на такому самому інструменті. Якщо дитина правильно виконує музичне завдання, то всі діти плескають у долоні. Після правильної відповіді гравець має право загадати наступну загадку. Якщо дитина припустилася помилки, то вона сама слухає завдання.

МУЗИЧНЕ ЛОТО

Мета: вчити визначати рух мелодії, розвивати звуковисотний слух.

Обладнання: картки за кількістю гравців, на кожній з яких намальовано п'ять лінійок (нотний стан); кружечки-ноти; дитячі музичні інструменти (балалайка, металофон, музичний трикутник).

Хід гри

Дитина-ведучий на одному з інструментів грає мелодію вгору, вниз або на одному звуці. Діти повинні на картці викласти поти-кружечки від першої лінійки до п'ятої, або від п'ятої до першої, або на одній лінійці.

ЯКИЙ ІНСТРУМЕНТ ЗВУЧИТЬ З ВІКОНЦЯ

Мета: розвивати тембральний слух.

Обладнання: Українська народна пісня “Ой, лопнув обруч”; “Полька” М.Глінки; українська народна мелодія “Дудочка”. Виготовлений з картону будиночок з кишеньками (10х10 см). Картки з намальованими музичними інструментами.

Хід гри

На ширмі ставиться будиночок, у якому шість віконць-кишеньок. Віконця пусті. Керівник показує кошик з музичними інструментами – ксилофон, металофон, гармоніка, дудочка, бубон, барабан. Грає по чергово на інструментах, а потім ховається за ширму і на грає ще раз.

Керівник пропонує дітям відгадати, який звучить інструмент. А дитині, яка відповіла першою, надає право вставити картку у віконечко з намальованим відгаданим інструментом.

МУЗИЧНО-РИТМІЧНІ РУХИ



КУЛАЧКИ Й ДОЛОНЬКИ

Мета: розвивати в дітей увагу та чуття ритму, знання про довгі та короткі звуки.

Обладнання: великі картки з зображенням кулачків (четвертні) та долоньок (восьмі).

Хід гри

Керівник об'єднує дітей у дві групи — “кулачків” та “долоньок”. Діти разом із музичним керівником співають пісню. Кожна група створює відповідно карткам до пісні ритмічний супровід: одна група вистукує ритм кулачками, інша проплескує його в долоні.

ЧАРІВНИЙ КАПЕЛЮШОК

Мета: розвивати в дітей чуття ритму, заохочувати до виконання музично-ритмічних рухів.

Обладнання: кольоровий капелюшок.

Хід гри

Діти стоять в колі і передають одне одному капелюшок під супровід музичного керівника. Щойно музика припиняє звучати, дитина, у якої опинився капелюшок, надягає його на голову і стає в центр кола.

Керівник грає іншу музику — дитина в центрі виконує танцювальні рухи, а інші їй допомагають ритмічними оплесками.

ПРОГУЛЯНКА

Мета: Закріплення тривалостей нот, розвиток почуття ритму.

Обладнання: Музичні інструменти за кількістю граючих (молоточки, барабан, бубон, ксилофон, металофон, дзвіночок, музичні тарілки).

Хід гри

Дорослий: “Зараз, діти, ми вирушимо з вами на прогулянку, але це буде незвичайна прогулянка, ми будемо гуляти з допомогою музичних інструментів. Ось ми з вами спускаємося сходами (повільні удари молоточком по столу), а тепер ми вийшли на вулицю. Світить яскраве сонечко, ми зраділи, побігли (часті удари по барабану або можна молоточками по столу). Ми гуляли, веселилися, але раптом з'явилася **хмара**, подув вітер, вдарив **грім**, блиснула блискавка, і пішов **дощ**. Спочатку це були рідкісні краплі, а потім почався частий сильна злива (ритм прискорюється, діти можуть стукати в барабан, бубон, молоточками по металофоні, і бити в тарілки, **дзвіночком** передавати рідкі краплі дощу; використовуються всі інструменти для передачі стану погоди; рідкі краплі дощу і сильно часто - злива, діти передають у певному ритмі, внаслідок чого у них закріплюються знання про тривалості нот)”.

Дорослий: “Злякалися хлопці такої погоди і побігли **додому**, - знову швидкі і ритмічні удари”.

Гра поступово ускладнюється, діти з допомогою дорослого придумують нові події, які відбуваються на “прогулянки”, і кожного разу ритмічні малюнки стають все різноманітнішими і складнішими.

ДИВОВИЖНИЙ СВІТЛОФОР

Мета: розвивати увагу та уяву дітей, навчати розрізняти темпи музики.

Обладнання: зображення світлофора, три фішки червоного, жовтого та зеленого кольору.

Хід гри

Керівник музичний грає дітям фрагмент музичного твору, а діти мають сказати, якому сигналу світлофора відповідає музика: повільна — червоному (всі стоять на місці), помірна — жовтому (готуються їхати), швидка — зеленому (всі рухаються).

НАВЧИ ЛЯЛЬКУ ТАНЦЮВАТИ

Мета: Розвиток чуття ритму.

Обладнання: Великі й маленькі ляльки.

Хід гри

У дорослого в руках велика лялька, у дітей - маленькі. “Велика лялька вчить танцювати маленьких” - каже дорослий. Він відстукує по столу спочатку нескладний ритмічний малюнок. Діти повторюють. Ритмічні малюнки використовуються із знайомим дітям мелодій пісень: “Ми йдемо з прапорцями”, “Небо синє”, “Місяць травень”, “Сміливий пілот” муз. Є. Тілічєєвой, сл. М. Долінова. Якщо спочатку діти повторюють за дорослими, то потім вони самі починають придумувати нескладні ритмічні малюнки, чи дорослий починає, а діти закінчують. Приклади ритмічних малюнків можуть бути найрізноманітніші.

ВЕСЕЛІ ГУДКИ

Мета: розвивати в дітей увагу та чуття ритму, знання про довгі та

короткі звуки.

Обладнання: на фланелеграфі малюнки паровоза і пароплава, до яких зі зворотного боку наклеєний оксамитовий напір, який під час накладання тримається на фланелеграфі. Роздатковий матеріал: картки (30 х 9 см) і по три смужки з картону: широкі (3 х 6 см) — довгий звук, вузькі (1,5 х 6 см) — короткий. Один комплект готується на кожну дитину.

Хід гри

“Погляньте, діти, який красивий пароплав пливе морем. Він хоче нас привітати своїм веселим гудком. (Прикріплює пароплав на фланелеграфі.). Ось так! (Зображує па фортепіано ритмічний малюнок.)” Діти відплескують ритм і викладають його смужками у себе на картках. Аналогічно проводиться гра з паровозом.

ДВА БАРАБАНИ

Мета: розвивати в дітей увагу, чуття ритму, співацькі навички.

Обладнання: великий та маленький барабани.

Хід гри

Діти утворюють велике коло, попередньо домовившись, як вони розподілятимуться на маленькі кола. Усі співають перший куплет і крокують на місці. Після завершення співу вихователь б'є у великий або маленький барабан. Діти повинні відгадати на слух, який барабан звучав. Якщо великий — крокують у великому колі, співаючи другий куплет, а якщо маленький — діти утворюють маленькі кола і крокують, співаючи третій куплет (музика О. Тілічєєвої, сл. 10. Островського, рухи Н. Вітлугіної). Трам-та-ра-бана, Трам-та-ра-бана, (Двічі) Де ви сховалися, Два барабани? Зараз великий Луна барабан: Трам-та-ра-бан! (Двічі) Трам-та-ра-бана! Це ж нас покликав Малий

барабан: Трам-та-ра-бан! {Двічі} Трам-та-ра-бана!

ГРА З БУБНАМИ

Мета: закріпити вивчені рухи, розвивати чуття ритму та спритність.

Обладнання: 3 бубни.

Хід гри

Діти утворюють коло. Троє з бубнами у руках стають у центрі кола. На музику А троє дітей б'ють у бубон, решта танцюють на місці, узгоджуючи свої рухи з характером музики.

На музику Б діти, які танцюють, заплющують очі та присідають навпочіпки. Діти з бубнами тихенько виходять із кола, ідуть за спинами танцюристів і кладуть бубни позаду трьох із них. На останньому акорді діти намагаються бубни за своїми спинами і ті, які знайшли їх, входять у середину кола.

На музику А троє дітей із бубнами танцюють, а решта дітей плещуть у долоні.

ВИЗНАЧ ЗА РИТМОМ

Мета: розвивати ритмічний слух, музичну пам'ять.

Обладнання: картки, на одній половині яких зображений малюнок знайомої дітям пісні, друга половина порожня; картинки, що ілюструють зміст пісні; дитячі музичні зументи — група ударних (ложки, музичний трикутник, барабан, музичний молоточок тощо). Кожна дитина отримує по 3 картки.

Хід гри

Дитина-ведучий виконує ритмічний малюнок знайомої пісні на одному з інструментів. Діти за ритмом визначають пісню і картинкою закривають порожню половину картки (картинку після правильної відповіді дає

ведучий). Під час повторення гри ведучим стає той, хто жодного разу не помилився. Одній дитині можна дати більшу кількість карток (3-4).

ПОЗНАЧ РИТМ

Мета: закріпити знання про тривалості звуків, розвивати ритмічний слух, музичну пам'ять.

Обладнання: фланелеграф; картки із зображенням коротких і довгих звуків; дитячі музичні інструменти (металофон, арфа, баян, музичний трикутник).

Хід гри

Вихователь-ведучий програє на одному з інструментів ритмічний малюнок. Дитина повинна викласти його картками на фланелеграфі. Кількість карток можна збільшити. У цьому випадку кожен гравець викладатиме ритмічний малюнок на столі

МУЗИЧНІ ЖАНРИ, РЕГІСТРИ, ТЕМП, СТРУКТУРА МУЗИЧНОГО ТВОРУ



ГРА «ТРИ КИТИ»

Мета: вчити дітей визначати жанри в музиці: танець, марш, пісня.

Обладнання: на столі три кити, картинки з малюнками(бубна, барабана, нотки).

Хід гри

Керівник музичний:

По синьому морю кити пропливають.

Танцюють, співають, хвостами махають.

Нам треба із ними разом погулять,

Веселі картинки китам цим роздать.

Цей кит пісні завжди співає.

А цей вперед завжди крокує,

Тож барабан ми подаруєм.

Так слухайте уважно всі.

Які до нас плвуть кити?

Під марш усі крокуєм,

У танці ми танцюєм,

А пісеньку співаєм –

Китам допомагаєм.

Лунає музика маршу (діти крокують). Із закінченням музики керівник питає:

“Діти, якому киту подаруємо картинку?. - Вірно. Киту маршу”.

Лунає музика танцю (Діти виконують танцювальні вправи). Відповідно дарують картинку певному киту.

Лунає музика пісні. (Діти співають). Із закінченням музики керівник питає:

“Діти, а який кит залишився плавати?. - Вірно. Кит пісні”.

ХТО ТЕЛЕФОНУЄ

Мета: виявити вміння дітей визначати регістр звучання музики — високий, середній, низький.

Обладнання: площинні мобільні телефони, у екранні віконечка яких можна вставити зображення тварини; зображення тварин, по дві-три на кожний регістр.

Хід гри

Керівник музичний пропонує дітям “внести абонентів” у пам'ять мобільного телефону і для кожного з них дібрати мелодію. Відтак керівник музичний грає музичний фрагмент у певному регістрі, діти визначають регістр, називають, для кого підійде така мелодія і “вносять абонента” у пам'ять мобільного — вставляють у віконечко телефону відповідне зображення.

МУЗИЧНИЙ ГОДИННИК

Мета: виявити вміння дітей визначати жанр музичного твору — пісня, колискова пісня, танок, марш.

Обладнання: картонний годинник квадратної форми з однією стрілкою. По периметру годинника прикріплені прозорі “кишеньки”, у які вкладено картки із зображеннями, які дають поняття про певний

жанр.

Хід гри

Керівник музичний грає дитині музичний фрагмент, дитина має визначити жанр твору і повернути стрілку годинника на відповідне зображення.

НАМИСТО ЗБИРАЙ — ПІСНЮ СКЛАДАЙ

Мета: виявити, чи діти можуть розрізнити й назвати структурні елементи музичного твору — вступ, куплет, приспів, програв, закінчення, — визначити, скільки частин має твір.

Обладнання: велика картка із зображенням намиста; символічні зображення структурних частин твору; картки із зображенням клавіатури — вступ, програв, закінчення; зелені кружечки для позначення куплетів; червоні кружечки для позначення приспіву.

Хід гри

Керівник музичний виконує музичний твір (пісню), а діти визначають його структурні елементи та викладають на великій картці із зображенням намиста картки та кружечки відповідно до того, яка частина твору звучить.

МУЗИЧНІ ХАТИНКИ

Мета: навчати дітей розрізняти музичні жанри — пісню, танець та марш.

Обладнання: різноколірні паперові хатинки із написами “пісня”, “танець”, “марш”.

Хід гри

Керівник музичний грає дітям музичні фрагменти в жанрах пісні,

танцю й маршу, а діти мають назвати жанр і вказати на відповідну хатинку.

ЩО РОБЛЯТЬ У БУДИНОЧКУ?

Мета: вчити визначати жанри музики.

Обладнання: на планшеті зображені казкові будиночки з вікнами, що відчиняються. У віконцях будиночків знаходяться малюнки, що відповідають музиці: танець, марш і колискова.

Хід гри

Керівник музичний пропонує дітям послухати музику і відгадати, що відбувається у будиночку. Керівник грає на фортепіано (або звучить мелодія в запису). За музикою діти пізнають, наприклад, «Дитячу польку»

М. Глінки. Дитина: “У будиночку танцюють”. Для перевірки дитині дозволяється відчинити вікна будиночка, у вікні — малюнок із зображенням дітей, які танцюють. За правильну відповідь дитина отримує заохочувальний значок. Виграє той, хто отримає більшу кількість значків.

МУЗИЧНА КВІТКА

Мета: вчити дітей розрізняти регістри, характер та темп музичного твору.

Обладнання: квітка, виготовлена з різнокольорового картону; на пелюстках із внутрішньої сторони прикріплені паперові кишеньки; різнокольорові картки (жовта, червона, синя); кількість комплектів є відповідною до кількості дітей.

Хід гри

Кожній дитині роздаються картки (жовта, червона, синя). За бажанням

викликається дитина, яка підходить до квітки. Керівник грає музичні уривки у різних регістрах. Усі діти піднімають карточку відповідного кольору. (Жовта — високий регістр, червоний — середній регістр, синя — низький регістр). Дитина біля квітки вставляє свої картки в кишеньки на пелюстках квітки. Правила гри можна змінювати. Наприклад: з'ясовувати не регістр, а темп виконання твору (жовта картка — повільний темп, червона — спокійний темп, синя — швидкий), або з'ясовувати характер твору, для цього можна застосовувати картки із зображенням сумного, спокійного, та веселого клоуна.



НАРОДНІ МУЗИЧНІ ІГРИ



ГРА З БУБНОМ

Мета: вчити ритмічно в такт музичного супроводу передавати бубон, та гратит на ньому, розвивати увагу.

Обладнання: бубон.

Хід гри

Діти сидять на стільчиках уздовж стін зали. Під музику української народної мелодії “Гречаники” діти передають один одному бубон, промовляючи:

*Ти іди, веселий бубон,
Далі, далі по руках!
В кого наш веселий бубон —
Той станцює гопака.*

Інша дитина, в якої у цей час знаходиться бубон, танцює під музику та оплески всіх дітей. На завершення музики дитина з бубоном сідає на своє місце, і гра повторюється.

КУПСА

Мета: розвивати увагу, кмітливість.

Обладнання: дерев'яна писанка.

Хід гри

Хлопці утворюють коло, а посередині на якесь підвищення кладуть писанку. Навколо писанки ходять хлопці з піднятими руками, співають і пильно стежать, щоб хтось її не вхопив.

*Ходить Купса по риночку.
Купсо, Купсо уродливий,
Купсо, Купсо чорнобривий,*

Купсо, Купсо будеш мати,

Що дівчині дарувати.

На завершення співу на слова “Що дівчині дарувати” хлопці кидаються до писанки, але її вдається взяти одному — найспритнішому. Якщо він зможе вирватися з кола, то писанка стає його і він дарує її дівчині.

ГОЛУБКА

Мета: вчити рухатись по колу дрібними кроками.

Обладнання: маска голуба.

Хід гри

Діти обирають дівчину-”голубку” або хлопця-”голуба” і рухаються по колу дрібними кроками. “Голубка”, “тріпочучи крильцями”, рухається всередині кола в протилежному напрямку. На слова “Ти, голубко, добре знаєш” діти підходять до неї й відходять назад. Коли діти зупиняються, “голубка” запрошує в коло іншу дитину.

А ми коло обступили,

І голубку (голуба) запросили.

Ти, голубко, добре знаєш,

Кого любиш, обираєш!

КОТИЛАСЯ ТОРБА

Мета: розважити дітей та підняти настрій

Обладнання: торба.

Хід гри

Вихователь. Колись давно були такі часи, коли батьки працювали цілий день влітку у полі. А їх діточки приносили поїсти у торбинках. Коли діти поверталися додому, вони збиралися разом, щоб трохи погратися. А

грали вони, передаючи торбинку по колу одне одному і співали при цьому пісню:

*Котилася торба
З високого горба,
А в тій торбі
Хліб-паляниця,
Кому доведеться,
Тому й веселиться.*

Діти співають цю пісню, та, створивши коло, передають торбу по колу. У кого наприкінці пісні залишається торба, той стає всередину і весело танцює, решта дітей плескає у долоні під ритм музики. Потім гра повторюється і дитина всередині кола змінюється.

У ЗАЙЧИКА

Мета: вдосконалювати навички ходьби по колу, звужувати та розширювати його.

Обладнання: шапочка зайчика.

Хід гри

Щоб визначити, хто буде “зайчиком”, діти промовляють лічилку:

*Біжить зайчик слобідкою,
За ним дітки черідкою,
Біжить зайчик, що не втече,
Перекинув вушка через плече,
Втікай, зайчику, до гаю,
А то спіймаю!*

Діти утворюють коло та беруться за руки. А “зайчик” стоїть посередині.

Діти йдуть навколо нього, проспівуючи:

*Городили зайчика
Тинком,льонком,
Та нікуди зайчику
Та ні вискочити,
Та нікуди зайчику
Та ні вистрибнути,
А в нас ворота
Позамикані,
Жовтим піском
Позасипані.*

“Зайчик” намагається вискочити, а діти не дають: стають щільніше, заступаючи дорогу. А коли “зайчик” прорветься, то всі діти намагаються його зловити. Хто спіймає, той стає “зайчиком”.

ВІДГАДАЙ ЗА ГОЛОСОМ

Мета: розвивати увагу, звукову пам'ять

Обладнання: пов'язка.

Хід гри

Діти утворюють коло. Одна дитина стає у центрі кола, їй зав'язують очі, та відгадує голоси.

Діти йдуть по колу і співають:

*Ти, Івасю, у гаю, ми гукаємо ау...
Оченьта ти закрій, почекай,
Хто гука тебе, ану відгадай.*

Вихователь, не називаючи імені дитини, вказує рукою на будь-кого із дітей, які стоять по колу за спиною відгадувача. Той, на кого вказали,

голосно проспівує ім'я дитини, яка сидить усередині. Якщо відгадувач відгадав, хто його назвав, то вони міняються місцями. Якщо не відгадав, вихователь пропонує йому ще раз послухати, хто співає його ім'я... Проспівати може та сама дитина або інша, за вказівкою вихователя. Гра повторюється двічі або тричі. Під час гри має панувати тиша.

НУМО, У КОЛО!

Мета: закріпити вміння рухатись по колу в різних напрямках.

Хід гри

Діти утворюють коло, а одна дитина — усередині.

Діти, ідучи ліворуч, співають:

Нумо в коло, всі у коло,

Та уважніше глядіть!

Усе, що (ім'я дитини) нам покаже,

Разом будемо робить.

Коли повторюються слова: “Усе, що Іванко нам покаже, разом будемо робить” повертають праворуч. Наприкінці пісні всі зупиняються, а дитина, яка стоїть усередині кола, показує 3-4 різних рухи. Наприклад, стукає кулаками об коліна і каже: “Стук-стук- стук”, потім показує, як б'ють у барабани. Решта дітей повторює її рухи. Потім вихователь пропонує: “Іванко, вправу завершуй, кого хочеш обирай!” Іванко підходить до кого-небудь із дітей і вони міняються місцями. Обрана дитина іде всередину кола, і гра триває.

У ЛІСОЧКУ НА ГОРБОЧКУ

Мета: закріпити вміння звужувати та розширювати коло, рухатись по колу в різних напрямках.

Хід гри

Діти утворюють коло, одна дитина всередині сидить на стільчику, заплющивши очі.

На слова вихователя:

*У лісочку на горбочку
Спить Маринка в холодочку,
Ми тихенько підійдемо,
Сон Маринки збережемо.*

Діти ходять по колу ліворуч або праворуч (за умовою), а на останні слова йдуть до “Маринки” пліч-о-пліч, зупиняються.

Одна дитина, яка призначена вихователем, підходить до “Маринки” і каже:

*Маринко, прокидайся,
У хоровод збирайся.*

Усі діти промовляють: “Відгадай! Хто покликав?”

Дитина, яка сидить усередині кола, не розплющує очей, поки не відгадає, хто її покликав.

Якщо дитина відгадає, вони змінюються місцями, і гра триває.

КОВАЛІ

Мета: розвивати акторську майстерність, вчити інсценізувати слова пісні

Обладнання: капелюх, хустка.

Хід гри

Діти утворюють коло (“маленькі ковалята”), а всередині кола “старий

коваль” і “ковалиха”, які обираються з-поміж усіх дітей.

Діти, розмістившись на килимі, під музику ударяють кулачками по підлозі (правим-лівим кулачком) і співають:

Куй-куй, ковалі, то великі, то малі!

А старого коваля посадили на коня.

Дитина-”старий коваль” зображує те, що її посадили на коня.

А старую “ковалиху” посадили на телицю.

Дитина-”ковалиха” за допомогою вихователя зображує те, що її посадили на телицю.

А маленьких ковалят посадили на телят!

Діти-”ковалята” підскакують.

Гей, цоб, тпрр! Цабе!

“Старий коваль” і “ковалиха” співають, а “ковалята” уповільнюють рухи і зупиняються.

КУ-КУ

Мета: удосконалювати навички ходьби та бігу, розвивати увагу.

Хід гри

Діти стоять у колі, тримаючись за руки. (В колі повинно бути парне число дітей). Посередині кола стоїть дитина. Діти ходять по колу і співають. Після слів “ку-ку” діти утворюють пари. Той, хто лишився без пари, стає в середину кола.

Слова пісні:

Ой, у лісі ріс терен, тюрава, ріс терен,

Та не виріс ні оден, ку-ку.

А з-під того терена, терена, терена
Вийшла діва молода (вийшов парубок малий), ку-ку.
Вийшла діва молода (вийшов парубок малий), трава, тюрава.
Та й пару собі шука , ку-ку
Ой, у лісі ріс терен, тюрава, тюрава,
Швидко пару обира, ку-ку.

ПОДОЛЯНОЧКА

Мета: удосконалювати навички ходьби; розвивати координацію рухів; виховувати увагу, любов до рідного краю.

Обладнання: віночок.

Хід гри

Діти стають у коло і за допомогою лічилки вибирають Подоляночку. Вона стає в середині кола і виконує рухи, інші діти ходять по колу і співають таку пісню:

Десь тут була Подоляночка,
Десь тут була молодесенька.
Тут вона січа, тут вона впала,
До землі припала, сім літ не вмивалась,
Бо води не мала.
Ой, устань, устань. Подоляночко,
Ой, устань, устань, молодесенька.
Вмий своє личко, личко біленьке,
Біжи до Дунаю, бери молоденьку,
Бери ту, що з краю.

КІТ ВАСЬКО

Мета: закріпити вміння звужувати та розширювати коло, рухатись по

колу в різних напрямках.

Обладнання: маски кота та мишей.

Хід гри

Для проведення гри обирають «кота Васька» та кількох «мишей». Усі діти стають у коло. «Кіт Васько» виходить на середину кола, а діти-«миші» стають за колом. Усі співають (муз. Г. Лобочова, сл. Н. Френкель):

Кіт Васько пухнастенький,

Хвостик золотистенький —

Гарний кіт-воркіт!

Усі діти йдуть праворуч, а «кіт Васько» — ліворуч.

Лапками вмивається,

Хвостиком втирається,

Пісеньку мурчить.

На перший рядок діти звужують коло. «Кіт Васько» присідає і «вмивається».

На другий рядок діти дивляться праворуч-ліворуч, як «умивається» «кіт Васько». На третій рядок діти розширюють коло.

Дім обходить залюбки,

Заглядає в усі кутки,

Очі — блись та блись!

Діти йдуть праворуч, а «кіт Васько», крадучись, — їм назустріч.

Сяде й вусами пряде,

Коло нірки мишку жде,

— Мишко, стережись!

Заздалегідь обрані діти роблять «ворота» у різних місцях кола. Кіт Васько підкрадається та, заглядаючи у ворота, шукає «мишей». Коли пісню завершено, «миші» починають бігати через «ворота» — То у коло, то з нього, а «кіт Васько» намагається їх спіймати. Щойно він спіймає дві-три «миші», гра починається спочатку, але обирають інших «мишей» та іншого «кота Васька».

ГАЛЯ ПО САДОЧКУ ХОДИЛА

Мета: закріпити вміння звужувати та розширювати коло, рухатись по колу в різних напрямках.

Обладнання: хусточка.

Хід гри

Діти беруться за руки та утворюють коло. У центрі кола стоїть дитина («Галя») з біленькою хусточкою в руці. Усі співають пісню (українська народна пісня, обробка Л. Ревуцького, рухи О. Милич):

Галя по садочку ходила,

Хусточку біленьку згубила.

Діти рухаються по колу, а «Галя» йде у протилежному напрямку і на слово «згубила» упускає хусточку з рук. Дитина, біля якої упала хусточка, піднімає її та ховає за спину.

Ходить по садочку, блукає,

Хусточку біленьку шукає.

«Галя» шукає хусточку, та не знайшовши її, сідає у центрі кола і плаче.

Не журися, Галю-серденько,

Ми знайшли хустинку біленьку

У садочку біля малини,

Під зеленим листом тернини.

Діти йдуть простим кроком, звужуючи коло («співчують» «Галі»).
Потім розширюють коло, зупиняються і кажуть:

Ти хустинку пошукай, Де сховали — відгадай!

«Галя» ходить по колу, шукаючи хусточку. Якщо вона знаходить її одразу, то танцює з нею на мелодію цієї самої пісні. Якщо «Галя» ніяк не може впоратися із завданням, дитина з хустинкою сама входить у коло і танцює з «Галею». Коли гра повторюється, то вихователька обирає нову «Галю».

СІВАЧІ І ЖЕНЦІ

Мета: удосконалювати навички ходьби в одному напрямку; розвивати образне мислення; виховувати увагу та організованість.

Хід гри

Посередині залу вихователь проводить лінію - це межа поля. Учасники гри шикуються у дві шеренги (одна шеренга навпроти другої на дистанції 2-3 м від межі), беруться за руки. В кожній шерензі однакова кількість дітей. В одній шерензі - сівачі, в другій - женці. Промовляючи слова:

“А ми просо сіяли, сіяли. сіяли,

Ой, дід-ладу сіяли, сіяли, сіяли ”.

Сівачі рухаються вперед до межі поля і по закінченні тексту зупиняються. Потім женці роблять те ж саме, але проговорюють інші слова:

“А ми просо вижнемо, вижнемо.

Ой, дід-ладу, вижнемо”

Після цього сівачі звертаються до жінок зі словами:

"А ми всім дамо дівчину, дівчину (хлопця) ".

У відповідь жінки говорять:

"А ми дівчину (хлопця) візьмемо, візьмемо,

Ой, дід-ладо, візьмемо ".

Після цих слів хтось із сівачів переходить до жінок.

Гра повторюється, але учасники міняються ролями: сівачі стають жінками, а жінки - сівачами. Діти повинні чітко промовляти слова тексту, швидко домовлятися, хто перейде до жінок. Відстань від межі поля до шеренги можна збільшити до 4 м.

ГАРБУЗИ

Мета: вчити дітей бігати врозтіч, виховувати спостережливість, увагу; розвивати спритність, швидкість реакції.

Обладнання: м'ячі, брилі для сторожів, мішок.

Хід гри

По залу розкладаються м'ячі- гарбузи . Лічилкою обирається 2 сторожі. Сторожі десь поблизу "ховаються", тобто "стерезуть гарбузи". Тим часом діти підходять до городу, де посаджені кавуни, і намагаються їх украсти з приповідкою:

Краду, краду гарбуза,

Діда нема дома.

Поїхав по дрова.

Дрова згоріли,

Діда вовки з'їли.

«Якої?»

" Тебе, пані молодій! "

При цих словах сторожі наздоганяють дітей та забирають у них "гарбузи" у

мішок.

СІРИЙ КІТ

Мета: удосконалювати навички ходьби, бігу врозтіч і в певному напрямку. Розвивати спритність.

Обладнання: шапочка кота.

Хід гри

Гравці стають один за одним, взявшись ззаду за пояс. Перша дитина - “сірий кіт” - водить “мишей” в різних напрямках (прямо, вліво, вправо, по колу), говорячи:

- *А с миші в стозі?*

Ті, що стоять в ряду останніми і називаються “мишами”, відповідають:

- *А не бояться кота?*

- *Ні!*

- *Ой, як кіт вусами поворушить, то всіх мишей подушить!*

Після цих слів кіт ловить мишей. Кого кіт піймає, той стає «котом». Гра повторюється декілька разів.

КАПУСТА

Мета: удосконалювати навички ходьби по колу, розвивати рівновагу, виховувати увагу.

Обладнання: маски капустин.

Хід гри

Діти стають у коло по двоє. Дитина, що стоїть попереду, присідає, вона - “капуста”. А та, що стоїть за нею - “продавець”.

Дитина без пари - “покупець”

Він ходить по колу і промовляє:

-- *“Іду, іду на базар, куплю собі капусту”*.

Зупиняється біля пари, на якій закінчились слова, і запитує:

- *“Продавець, а у вас добра капуста?”*

- *«Добра»*, - відповідає продавець.

- *“А ну дайте попробую”*. - і натискує легенько на плечі “капусті”, яка не повинна поворухнутися.

- *“Вірно, добра, я купую”* і встає на місце продавця, а він стає покупцем.

Гра продовжується. Але, якщо “капуста” поворухнулася, то “покупець” говорить:

- *“Ні, ваша капуста недобра, вона гнила”*.

Після цих слів продавець наздоганяє по колу покупця. Потім діти міняються ролями.

ШТАНДЕР

Мета: розвивати орієнтацію в просторі, спритність, кмітливість.

Обладнання: м'яч.

Хід гри

Всі діти стоять у колі, а посередині з м'ячем - ведучий. Він підкидає м'яч і каже: *“Штандер - Іра”* (називає ім'я дитини, яка стоїть в колі). Всі діти розбігаються в сторони, а “штандер” біжить за м'ячем; впіймавши його, вигукує: *“Стій!”* на цей сигнал діти зупиняються. Новий ведучий (з м'ячем) називає ім'я будь-якої дитини і намагається доторкнутися до неї м'ячем. Тоді ця дитина стає “штандером”. Якщо ж не доторкнеться, то сам залишається “штандером”.

ОЙ, ЛЕТІЛА ЗОЗУЛЕНЬКА

Мета: розвивати спритність, уміння бігати врозтіч, виховувати увагу.

Обладнання: костюм зозулі.

Хід гри

Діти стають у коло парами. В середині кола ходить Зозуленька. Всі стоять у колі і співають:

*Ой, летіла зозуленька через сад, через сад,
Розпустиш пір 'ячко на весь сад, на весь сад.
Ой, хто тес пір 'ячко підбере, підбере,
Ой. той сиву зозуленьку забере, забере.*

Після слова “забере” всі пари розбігаються і кожна дитина шукає собі нову пару, зозуленька також. Хто пари не знайде, стає “зозуленькою”, гра продовжується.

ЗАДНЯ ПАРА - НАПЕРЕД

Мета: удосконалювати орієнтацію в просторі, формувати вміння підпорядковувати свої рухи рухам інших.

Хід гри

Діти беруться за руки і стають в колону по двоє. Ведучий стає попереду і гукає: “Задня пара, наперед!”.

Остання пара біжить наперед, а він ловить. Кого зловив, той кличе: “Задня пара, наперед!”. Гра продовжується.

МАРИНКА

Мета: Розвивати у дітей вміння спритно бігати по колу, виховувати увагу.

Обладнання: палички.

Хід гри

Діти стають у коло. Двоє дітей стають у протилежних сторонах у кола біля, відповідно, двох дітей з паличками. Стають кожна біля палички і одна дитина починає:

- Де ти стоїш ?

- На ринку.
- Що продаєш ?
- Маринку.
- Що хочеш?
- Сім кіп галушок і з сливами пиріжок.

Як тільки слова закінчуються, дівчатка оббігають коло. Далі гру розпочинає та дівчинка, яка швидше повернеться на своє місце.

КОЗА

Мета: удосконалювати орієнтацію в просторі, підняти дітям настрій.

Обладнання: маска кози.

Хід гри

Вибирають одного з кола за Козу. Її ставлять коло стіни (або коло тину), а всі інші, ставши трохи подалі, сміються з кози: «*Коза, коза, бя-а!*» Коза, а іноді й гурт, приспівує.

Я коза-дереза, пів-бока луплена, за три копн куплена,

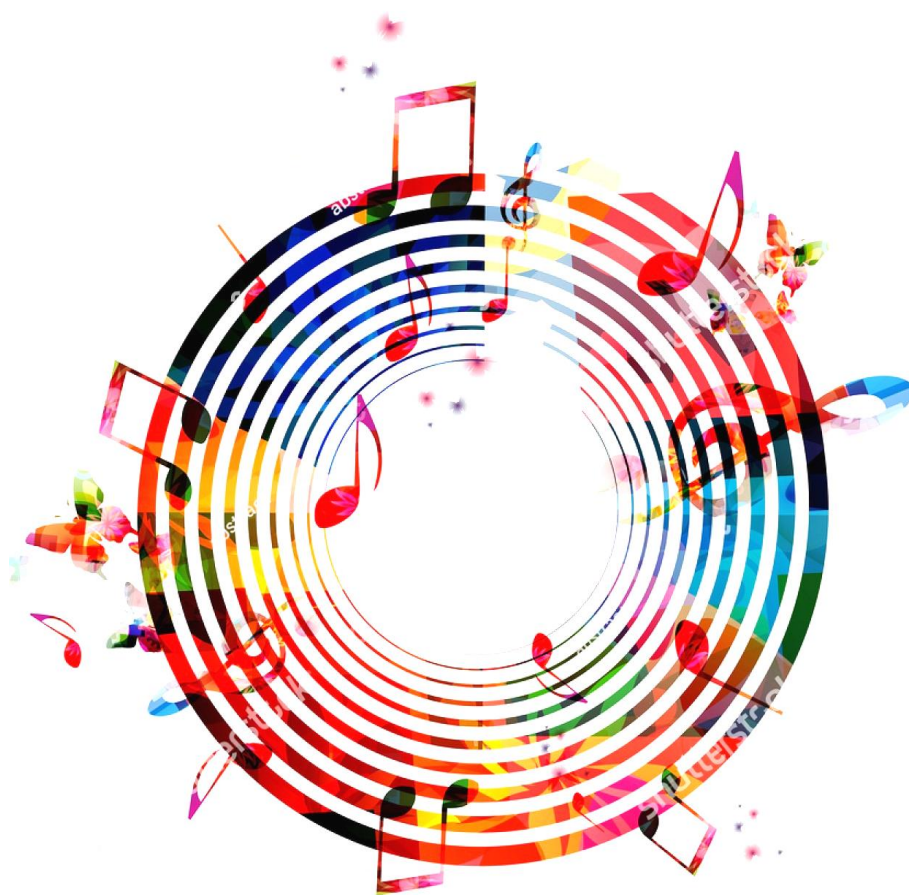
Тупу-тупу ногами, сколю тебе рогами.

Хвостиком замету, ніжками затопчу, тут тобі й смерть.

Проспівавши, Коза кидається за гуртом. Кого вона зловить або хоч злегенька ударить, той і стає на її місце.



РУХЛИВІ МУЗИЧНІ ІГРИ



Рухливі музичні ігри - це важливий засіб всебічного розвитку дітей дошкільного віку. Рухливі ігри задовольняють потребу організму дитини в русі, сприяють збагаченню її рухового досвіду.

Завдання: Закріплювати та вдосконалювати різноманітні вміння і навички з основних рухів (ходьби, бігу, стрибків, рівноваги); розвивати такі важливі фізичні якості, як: швидкість, спритність, витривалість, дати уявлення про навколишній світ, різні явища природи тощо. Здійснювати розумовий розвиток дітей. Вчити виконувати різні ролі, імітуючи дії тварин, птахів, комах, дати можливість дітям на практиці застосувати здобуті знання про життя, способи пересування живих об'єктів. Вчити узгоджувати рухи з музичним супроводом. Забезпечити гарний настрій.

ХИТРА ЛИСИЦЯ

Мета: Вдосконалювати навички бігу; виховувати спостережливість та витримку.

Обладнання: музичний супровід на розсуд керівника музичного.

Хід гри

Діти стоять у колі пліч-о-пліч, закривши руки за спину. Вихователь проходить за колом і непомітно торкається кого-небудь із них. Дитина, якої торкнувся вихователь, стає "хитрою лисицею". Вихователь пропонує кому-небудь із дітей уважно подивитися на своїх товаришів, пошукати очима "хитру лисицю". Якщо дитина відразу не знайде, діти всі разом запитують: "*Хитра лисице, де ти?*" І пильно стежать за обличчям кожного, чи не викаже себе "хитра лисиця". Після трьох запитань лисиця відповідає: "*Я тут!*" і під музику вбігає в коло, а діти швидко розбігаються, "Лисиця" їх ловить (торкається рукою). Коли буде спіймано 2–3 дітей, гра завершується. Якщо "лисиця" викаже себе раніше, ніж її запитають, діти іншу "лисицю".

ЧИЯ ЛАНКА ШВИДШЕ ЗБЕРЕТЬСЯ

Мета: удосконалювати навички ходьби та бігу; виховувати увагу, пам'ять, організованість.

Обладнання: музичний супровід на розсуд керівника музичного.

Хід гри

Діти шикуються у дві колони напроти вихователя. На умовний сигнал (свисток, змах прапорцем) або команду "*Кроком руш!*" під марш діти ходять колонами одне за одним або в своїй колоні перешиковуються у пари і ходять парами. На команду "Усі розійшлись!" під швидку музику вони розбігаються залом. На команду вихователя "Стій!" усі зупиняються і заплющують очі. Вихователь (змінюючи місце). Раз, два, три, швидко шикуйтеся у колони біля мене! Виграє ланка (колон), яка швидше збереться. Гра повторюється.

Після кількох повторень гру можна ускладнити, об'єднавши дітей у 3–4 підгрупи. Кожна група шикується в колону по одному перед прапорцем свого кольору. За сигналом вихователя (свисток, удар у бубон) діти починають ходити та бігати майданчиком (залом). Після команди "На місце!" діти повертаються до свого прапорця і стають біля нього в колону. Вихователь називає, яка підгрупа швидше повернулася і вишикувалася у колону. Після 2–3 повторень вихователь дає команду "Стій!" Діти зупиняються і заплющують очі, а вихователь у цей час змінює місце прапорців. Після команди "На місце!" діти розплющують очі та поспішають стати в колону проти свого прапорця. Виграють ті, хто першим став у колону.

ШВИДКО-ШВИДЕНЬКО

Мета: удосконалювати навички бігу; виховувати увагу.

Обладнання: музичний супровід на розсуд керівника музичного.

Хід гри

Для участі у грі слід добирати дітей приблизно однакових за силами. На одній стороні майданчика знаходяться 3–4 стільця, на кожному — по 2–3 брязкальця або невеликих кубики. На протилежному боці на відстані 5–6 м знаходяться 3–4 кошики. Діти за сигналом повинні взяти по одному предмету, бігом перенести його та покласти до кошика. Фізично міцним дітям можна додати ще один предмет або дещо (на 1–2 м) збільшити відстань для бігу.

ВУСАТИЙ СОМ

Мета: удосконалювати навички бігу; виховувати увагу, швидку реакцію на сигнал.

Обладнання: музичний супровід на розсуд керівника музичного.

Хід гри

На землі вихователь креслить лінію — це "берег", з одного боку "суша", з другого — "вода". За допомогою лічилки обирають ведучого — це "сом". "Сом" живе у воді на відстані 4–5 м від "берега". Решта гравців стоїть там же, але на відстані 1,5–2 м, повернувшись обличчям до «берега», і вимовляють слова:

Під камінням сом не спить,

Сом вусами ворушить.

Рибки, рибки, не чекайте,

Всі на берег впливайте!

Після цих слів «рибки» тікають від «сома», а він намагається їх зловити. "Сом" не повинен виходити за лінію "берега". Спіймані у "воді" "рибки" залишають гру. Гра повторюється.

ПЛІТ

Мета: удосконалювати навички ходьби та бігу; розвивати вміння узгоджувати свої рухи з рухами інших.

Обладнання: музичний супровід — повільна і швидка музика.

Хід гри

Гравці стоять шеренгами біля чотирьох стін зали, узявшись за руки. Починає звучати повільна музика, усі шеренги сходяться у центрі та кланяються одна одній. Потім звучить швидка музика, і всі діти починають танцювати. Щойно музика замовкає, усі учасники повинні повернутися на місця в свої шеренги. Шеренга, яка вишикується першою, виграє.

КВАЧ

Мета: удосконалювати навички швидкого бігу; розвивати швидкість і спритність.

Обладнання: музичний супровід на розсуд керівника музичного.

Хід гри

Діти стоять у різних кінцях майданчика. Одну дитину обирають "квачем", їй дають до рук кольорову стрічку, і вона стає посередині майданчика. Діти співають: *"Квачик, квачик, раз, два, три, Швидше ти дітей лови!"*. «Квач» намагається когось догнати (квацнути). Той, кого він квацнув, відходить убік. Гра завершується, якщо "квач" зловить трьох-чотирьох дітей (за домовленістю). Потім вихователь призначає "квачем" найспритнішу дитину, яку жодного разу не спіймали.

ЗНАЙДИ СВІЙ КОЛІР

Мета: розвивати увагу, швидкість мислення, координацію у просторі; вчити рухатись відповідно музичному супроводу, закріплення вивчених танцювальних рухів.

Обладнання: кольорові стрічки, музичний супровід на розгляд керівника музичного.

Хід гри

У дітей в руках кольорові стрічки, під музичний супровід діти за вказівкою музичного керівника танцюють вивчені рухи. По закінченню музики після слів: "Знайди свій колір", діти повинні утворити кольорові кола (зі стрічками одного кольору), піднявши стрічку вгору. Далі знову танцюють, уже інший рух, та міняються стрічками щоб змінити колір.

МИШОЛОВКА

Мета: удосконалювати навички ходьби та бігу; виховувати витриманість, кмітливість, чесність.

Обладнання: музичний супровід на розсуд керівника музичного.

Хід гри

Вихователь об'єднує дітей у дві неоднакові підгрупи. Менша утворює коло — "мишоловку", а більша, яка зображає «мишей», розміщується за колом. Діти, які зображують "мишоловку", беруться за руки і починають ходити по колу праворуч або ліворуч (за умовою).

Діти: Як ці миші надоїли,

Все погризли, все поїли,

Бережіться, мишенята,

Доберемось ми до вас!

Мишоловку ми поставим,

Переловимо всіх вас.

На останні слова діти зупиняються і піднімають зчеплені руки. "Миші" в цей час починають швидко перебігати через "мишоловку" і вибігати з неї. На слово вихователя "Хлоп!" діти швидко опускають руки, і "мишоловка" закривається. Дітей, які не встигли вибігти з кола, вважають спійманими, і

вони стають у коло. Коли "миші" будуть спіймані, гру починають знову. Для «мишоловки» обирають дітей, які зображували "мишей".

Вихователь стежить за тим, щоб "миші" перебігають тільки через середину кола, за колом їм бігати не дозволяється. Не можна також підлазити під закриту "мишоловку" (опущені руки) або розривати коло.

ПАРНИЙ БІГ

Мета: розвивати увагу, швидкість мислення, координацію у просторі; вчити рухатись відповідно музичному супроводу.

Обладнання: музичний супровід на розсуд керівника музичного.

Хід гри

Діти стають парами за бажанням. За умовним сигналом вихователя діти розбігаються залом, використовуючи всю його площу. За словами вихователя: "Знайди собі пару!" — діти повинні знайти свою пару і взятися за руки. Тому, хто довго шукає свою пару, діти можуть говорити: "*Олю, Олю, поспішай, швидше пару обирай!*" Гра повторюється декілька разів, після кожного повторення діти міняються парами.

ПТАХИ І ЗОЗУЛЯ

Мета: удосконалювати навички бігу; розвивати спритність і швидкість.

Обладнання: гімнастичні обручі, маска зозулі, музичний супровід на розсуд керівника музичного.

Хід гри

На одному боці зали кладуть обручі. Це — "гнізда птахів". Одна дитина — "зозуля", вона стоїть осторонь і не має "гнізда". На слова вихователя: Птахи у справах полетіли І гнізда-хатки залишили! — діти вибігають із "гнізд" урозтіч. «Зозуля літає» разом із ними. З ними зозуленька літає, Собі хатиноньку шукає! На слова: Птахи, довго не літайте. Свої гніздечка

відшукайте! — діти біжать до своїх "гнізд", а "зозуля" намагається швидко зайняти яке-небудь "гніздо". Дитина, яка залишилася без місця, стає "зозулею".

ШПАКИ

Мета: удосконалювати навички бігу; виховувати увагу; учити швидко орієнтуватися в просторі.

Обладнання: гімнастичні обручі, музичний супровід на розсуд керівника музичного.

Хід гри

На одному боці зали обручі — "шпаківні". Усі діти — "шпаки", кількість їх непарна, тобто на одну дитину більше, ніж накреслено кружечків, а у "шпаківню" може "залітати" тільки двоє "шпаків". Вихователь Навесні пташки чарівні Оселились у шпаківні. Пір'ячком виблискують, Пісеньки висвистують! На слова вихователя "Шпаки летять!" діти, наслідуючи політ шпаків, бігають майданчиком урозтіч. На слова "Шпаки прилетіли!" вони біжать до "шпаківень". Уважається, що дитина, яка спізнилася зайняти місце в "шпаківні", програє. Коли всі діти стануть у кружечки, вихователь говорить: "Шпаки полетіли". Діти знову бігають, а за сигналом займають місце у будь-якому кружечку. Програє той, хто спізнився. Гра повторюється кілька разів. Якщо дітей у групі парна кількість, то у грі бере участь вихователь. Йому необхідно нагадувати дітям, щоб вони бігали якнайдалі від "шпаківень".

ЛОВИ!

Мета: удосконалювати навички бігу та рухів в ритм музичного супроводу. Розвивати спритність і швидкість.

Обладнання: кольорова стрічка, музичний супровід на розсуд керівника музичного.

Хід гри

Діти діляться на дві підгрупи, які стають по різні боки майданчика. Одну дитину обирають “квачем” – їй дають кольорову стрічку. Квач стає посередині зали. Коли вихователь каже: “Лови!” – діти розбігаються, а квач намагається когось наздогнати і торкнутися рукою. Той, кого він торкнеться, відходить убік. Гра закінчується, коли квач зловить трьох-чотирьох дітей. Потім обирають іншого квача.

ОСА

Мета: удосконалювати навички бігу та рухів в ритм музичного супроводу.. Розвивати спритність і швидкість.

Обладнання: шапочка та крила оси, музичний супровід на розсуд керівника музичного.

Хід гри

У грі бере участь непарна кількість дітей. Той, хто залишився сам, — “оса”. Вона займає визначене місце. Пари розходяться, діти юрбою прибігають до оси й запитують:

“Оса, оса, а чи ти дуже лиха?”

Та відповідає:

“Як ужалю, так знатимеш!

Я не зла, не лиха, а кого хочу, того й зловлю”.

Після цих слів оса ловить дітей, що біжать поодиноці. В момент наближення оси гравці швидко об’єднуються в пари, а коли та віддаляється — розходяться, перебігають довільно. Той, кого впіймає оса, перебирає на себе цю роль.

ЯСТРУБ

Мета: удосконалювати навички бігу та ритмічних рухів. Розвивати спритність і швидкість.

Обладнання: шапочка яструба, музичний супровід на розсуд керівника музичного.

Хід гри

Обирають “яструба”. Усі, крім яструба, утворюють колону, взявши один одного за пояс або за плечі.

Перший запитує яструба:

– *Тобі кого треба?*

– *Останнього.*

– *То лови його!*

Яструб кидається до останнього гравця, який намагається втекти, біжучи уздовж колони, щоб стати попереду неї. Спійманий стає яструбом, а колишній яструб — першим у колоні.

КОЗЛИК

Мета: ходьба по колу, біг з ловінням. Виховання спритності, швидкості, вміння діяти за сигналом та відповідно зміні музики.

Обладнання: різки та шубка козлика, музичний супровід на розсуд керівника музичного.

Хід гри

З дітей обирають козлика, який стає посередині кола.

Всі діти йдуть по колу і співають:

Козлику біленький,

Козлику сіренький,

Тебе ми напували,

Тебе ми годували.

З нами, козлику, пограй,

І скоріше доганяй.

По закінченню слів діти розбігаються врозтіч, а козлик їх ловить.

Тікати можна лише після закінчення слів. Вихователь стежить, щоб діти додержувалися рівного кола. Він регулює біг з відпочинком, щоб не стомити дітей. В кінці гри вихователь визначає найспритнішу дитину, яка ні разу не була зловлена, і козлика, який швидше за інших ловив. На роль козлика зловлених дітей не обирати.

РИБАЛКИ І РИБКИ

Мета: біг врозтіч з ловінням, виховання витримки, уваги, пам'яті.

Обладнання: маски рибок, музичний супровід на розсуд керівника музичного.

Хід гри

Серед дітей обирають 2-3 рибалок, всі інші – рибки. Рибалки стають на одному місці, майданчику, рибки – на іншому.

Між ними відбуваються такий діалог:

–Рибалки, рибалки, що в'яжете? –

–Сітку!

- Кого будете ловити?

– Рибку.

–Яку?

–Карасів і щуку!

–То ловіть!

Рибки розбігаються по всьому майданчику, кожний рибалка намагається піймати хоч одну рибку.

Риба вважається пійманою, коли рибалка торкнувся її рукою . Коли рибалки спіймали хоч по одній рибці, вибирають інших рибалок.

Вихователь стежить, щоб діти бігали не наштовхнувшись один на одного, чергує біг з відпочинком.

КОЗА І ВОВК

Мета: ходьба по колу, біг з ловінням. Виховувати витримку, сміливість, кмітливість, спритність.

Обладнання: маски вовка та кози, музичний супровід на розсуд керівника музичного.

Хід гри

Лічилкою діти вибирають вовка і козу, всі інші – пастухи. Взявшись всі за руки, пастухи рухаються по колу, всередині якого пасеться коза, і співають:

Вийшла кізонька рогата

Попастися на лужок,

Вовк її спіймати хоче,

Щоб забрати у лісок

Після цих слів коза вибігає через ворота (двоє дітей рухаються по колу з піднятими руками), а вовк її ловить. Коли вовк спіймає козу, гра починається спочатку.

Коза може забігати назад в коло. При цьому ворота зачиняються. Вовк має право ловити козу лише поза колом.

Вихователь стежить за тим, щоб діти довго не бігали поза колом.

ДІТИ ТА ПІВНИК

Мета: біг в різних напрямках. Виховання уваги, спритності, вміння діяти за сигналом.

Обладнання: шапочка півника, музичний супровід на розсуд керівника музичного.

Хід гри

Лічилкою обирають півника. Всі інші діти стоять за лінією.

Вихователь каже:

–Півник зранку вже не спить

Дуже голосно кричить:

В цей час півник ходить по майданчику і голосно кукурікає

"Ку-ку-рі-ку!" – 2р.

Діти йому відповідають:

–Півник, півник,

Золотий гребінчик.

Чому рано так встаєш

Дітям спати не даєш

Після цих слів півник починає ловити дітей, які бігають по майданчику.

Коли півник піймав більшість дітей гра припиняється і обирається новий півник. Пійманим вважається той, кого півник торкнувся. Вихователь стежить щоб діти не бігли раніше, ніж закінчиться діалог.

БДЖІЛКИ

Мета: біг у розтіч, присідання. Виховування швидкої орієнтації в просторі, уваги, вміння рухами відповідати на слова вихователя.

Обладнання: площинні квіти, музичний супровід на розсуд керівника музичного.

Хід гри

Діти-бджілки стоять на краю зали.

На слова: – *Бджілки літають,*

Медок всі збирають

діти махають руками ніби крильцями, бігають врозтіч, обминаючи один одного. На слова :

–Зу-зу-зу, зу-зу-зу,
Собі квітку я знайду.

Діти присідають кожен біля квітки. Кому не вистачило квітки, вибуває з гри. Гра закінчується, коли більшість дітей вибудуть з гри. Біля квітки присідати лише одній дитині.

ДІД МОРОЗ

Мета: розвиток спритності, уваги.

Обладнання: “чарівна” палиця та кожух Діда Мороза, музичний супровід на розсуд керівника музичного.

Хід гри

Всі діти стають у коло і беруться за руки. З дітей вибирають Діда Мороза. Йому дають чарівну паличку, якою він буде заморожувати дітей. Дід Мороз стає посередині кола.

Діти, ходячи по колу, співають:

– Дід Мороз, червоний ніс,
*Ти іди собі у ліс,
Щічки нам ти не морозь,
Ми тебе не боїмось.*

Після цих слів діти розбігаються врозтіч, а Дід Мороз наздоганяє дітей і старається торкнутись їх чарівною паличкою. До кого Дід Мороз торкнувся, той завмирає на місці. Вихователь припиняє гру, коли більшість дітей спіймана, або якщо Дід Мороз не надто спритний, а діти втомилися бігати.

ПАСТУХ ТА ВОВК

Мета: удосконалювати навички бігу. Розвивати спритність і швидкість.

Обладнання: маска вовка, кожух та палиця для пастуха, музичний супровід на розсуд керівника музичного.

Хід гри

З дітей обирають “пастуха” і “вовка”. Решта – “вівці”. З одного боку майданчика креслять коло – це “кошара отари”, а на протилежному боці “пасовисько”. З боку майданчика – “лігво вовка”. Пастух жене овець у поле, де вівці розбігаються, стрибають, пасуться. На слова вихователя: “Тікайте од вовка!” вівці біжать у свою кошару. Вовк ловить їх, а пастух захищає. Спійману вівцю вовк відводить у своє лігво. Гра закінчується, коли у вовка певна кількість овечок. (за попередньою домовленістю). Правила гри: овечка вважається пійманою, якщо вовк торкнеться її рукою.

СІРИЙ ВОВК

Мета: удосконалювати навички бігу, кмітливість.

Обладнання: шапочка вовка, музичний супровід на розсуд керівника музичного.

Хід гри

За загальною згодою діти вибирають “вовка”. Він, згорбившись, сідає на килимку і мовчить. Діти не чіпають його, а удають, що рвуть біля нього горішки.

Проспівують:

Рву я, рву горішечки,

Не боюсь я вовка анітрішечки.

Після цих слів удають, що кидають у вовка горішками, тоді розбігаються. Вовк їх доганяє. Кого вхопить — той стає вовком. Гра продовжується.

Не можна вибігати за межі окресленої території.

ВИТІВНИКИ

Мета: розвивати уважність, координацію рухів, вчити рухатися ритмічно відповідно характеру музичного супроводу.

Обладнання: аудіозаписи різнохарактерних музичних творів.

Хід гри

Лічилкою обирають "витівника". Решта дітей, узявшись за руки, рухаються по колу й наспівують:

Одне за одним

Крокуємо у такт.

Зупинимось на місці

І зробимо... ось так!

Після слів "Зупинимось на місці" діти припиняють рух, рознімають руки й чекають руху "витівника". "Витівник" демонструє будь-який рух, а учасники повинні наслідувати його. Після декількох повторень "витівник" призначає собі заміну. Кожний наступний "витівник" має вигадувати нові рухи.

ТАНЕЦЬ ВОГНЮ

Мета: розвиток творчості, уяви; закріплення знайомих танцювальних рухів, вчити передавати характер через рухи.

Обладнання:: музичний супровід на розсуд керівника музичного.

Хід гри

Діти щільно стають у коло, руки піднімають вгору. В такт бадьорій музиці опускають і піднімають руки, імітуючи полум'я. Вогнище ритмічно погойдуються то в один, то в інший бік, стає то вищим (танцюють, ставши навшпиньки), то нижчим (присідають і погойдуються). Дме сильний вітер, і вогнище розпадається на маленькі іскорки, які вільно розлітаються, кружляють, з'єднуються одна з одною по дві, три, чотири. Іскорки світяться

радістю і добром

НАМИСТО

Мета: вчити рухатись у колі, врозтіч та змійкою.

Обладнання: маски намистинок.

Хід гри

Учасники стають у щільне коло. Вони – намистинки гарного намиста. Тісно притискаються, кружляють на місці, не відриваючись один від одного, бігають по «шиї хазяйки», так само щільно притиснувшись. Ведучий підходить до «намиста» і намагається «розірвати» його. Якщо йому це вдається, намистинки «розсипаються» по підлозі й котяться по ній. Ведучий ловить їх по черзі, міцно тримаючи за руку першу, та – другу, спійману ведучим, третю і так далі, доки ведучий не збере знову все намисто і не зробить його щільним і міцним. Перша спіймана намистинка стає ведучою.

ДОЩИКУ - ПОЛИВАЙЧИКУ

Мета: вчити рухатись відповідно музичному супроводу, закріплювати вміння гри на дитячих музичних інструментах

Обладнання: пісня “Дощик” сл. і муз. І. Цвігун, музичний трикутник, дзвіночки, іграшкова лійка, шапочка дощика.

Хід гри

Дощик сидить на стільчику й удає, ніби спить.

Поруч зі стільчиком стоїть лійка. Краплинки стають кружка, беруться за руки, відтак виконують такі дії:

Дощику, Дощику-поливайчику! йдуть по колу і співають

Дощику Дощику-доганяйчику!
Вийди, вийди, Дощику на лужок,
зупиняються й повертаються обличчям усередину кола
Спробуй наздогнати діточок.
Дощик прокидається, бере лійку оббігає Краплинок; забігає
всередину кола і співає:

Ви чого отут стрибаєте,
Мені спати заважаєте?
Я води наллю із лієчки,
Нароблю калюжі діточкам.
Більше грати тут не будете,
Більш мене ви не розбудите!

Керівник музичний грає музику, під яку співав Дощик, у пришвидшеному темпі. Дощик бігає всередині кола йудає, ніби наливає з лійки калюжі, відтак повертається на своє місце. Краплинки перестрибують через уявні калюжі, знов стають кружка. Гра повторюється. Краплинки під час співу куплету грають на музичних дзвіночках, а Дощик, співаючи приспів, підіграє собі на музичному трикутнику.



**МУЗИЧНІ ІГРИ,
СПРЯМОВАНІ НА
СТАБІЛІЗАЦІЮ ЕМОЦІЙНОГО
СТАНУ ТА ПСИХІЧНИХ
ПРОЦЕСІВ**



ІГРИ НА РОЗВИТОК МОТОРНО-СЛУХОВОЇ ПАМ'ЯТІ



Будуть корисні дітям з проявами тривожності, розсіяності, одними з яскравих симптомів яких є зниження пам'яті, слабка координація рухів та орієнтація у просторі.

Мета: Розвивати чуття ритму, увагу, моторно-слухову пам'ять; вчити узгоджувати рухи з музикою, орієнтуватись у просторі, рухатись в ритм музичному супроводу. Зняти напругу.

ПОВТОРИ ЗА МНОЮ

Ведучий пропонує одній дитині повторити проплесканий ритмічний малюнок. Інші діти уважно слухають і оцінюють виконання дитини рухами: піднімають вгору великий палець, якщо повторено правильно, і опускають його вниз, якщо неправильно. Ритмічні фрази мають бути короткими і ясними по своїй структурі.

ЗАПАМ'ЯТАЙ СВОЄ МІСЦЕ

Діти стоять в колі або в різних кутах залу, кожен повинен запам'ятати своє місце.

Під музику І. Дунаєвського "Галоп" усі розбігаються, а із закінченням музики повинні повернутися на свої місця.

ЗАПАМ'ЯТАЙ СВОЮ ПОЗУ

Діти стоять в колі, або в різних кутах зали, кожна дитина повинна стати в яку-небудь позу і запам'ятати її. Коли зазвучить музика, усі діти розбігаються, з її закінченням вони повинні повернутися на свої місця і встати в ту саму позу.

ПОСЛУХАЙ І ПОВТОРИ

Музичний керівник називає і повторює 1-2 рази декілька різних рухів, не показуючи їх. Діти повинні зробити рухи в тій же послідовності, в якій вони були названі педагогом.

У МАГАЗИНІ ДЗЕРКАЛ

У магазині стояло багато великих дзеркал. Туди увійшла людина на плечі у нього була мавпочка. Вона побачила себе в дзеркалах і подумала, що це інші мавпочки, і почала скривлювати їм мордочку. Мавпочки відповіли їй тим самим. Вона погрозила їм кулаком, і їй з дзеркал погрозили, вона тупнула ногою, і усі мавпочки тупнули. Що б не робила мавпочка, усі інші все повторювали за нею.

ІГРИ НА ПОДОЛАННЯ РУХОВОГО АВТОМАТИЗМУ



Ігри рекомендуються гіпер- та гіпоактивним дітям, а також тим у кого погіршені увага і пам'ять.

Мета: Розвивати увагу , спритність, чуття ритму, вчити розрізняти частини музичного твору; реагувати на початок, та закінчення музики.

НАВПАКИ

Діти стають в дві шеренги один проти одного. Під музику "Канадської народної пісні" на початок кожного такту друга шеренга виконує рухи, протилежні першій. Якщо перша шеренга присідає, то друга підстрибує.

СТОП

Діти йдуть під музику Е. Жака-Далькроза "Ритмічний етюд". Несподівано музика обривається, але діти повинні йти далі у колишньому темпі до тих пір, поки ведучий не скаже: "Стоп"!

ЗАВМРИ

Діти стрибають в такт музиці Д. Кабалеvського "Клоуни" (ноги в сторони - разом, супроводжуючи стрибки плесканнями над головою і по стегнах). Несподівано музика обривається - гравці повинні встигнути застигнути в позі, на яку припала зупинка у музиці. Хто порухався — виходить з гри. Знову звучить музика - ті, що залишилися продовжують гру. Грають до тих

пiр, поки не залишиться тiльки один гравець, який визнається переможцем.

БУДЬ ЛАСКА

1-варіант. Усі учасники гри разом з ведучим стають в коло. Ведучий говорить, що він показуватиме рiзні рухи (фiзкультурні, танцювальні, жартiвливi), а гравцi повинні їх повторювати лише у тому випадку, якщо він до показу додасть слово "будь ласка". Хто помилиться, вибуває з гри.

2-варіант. Гра йде так само, як в 1-му варіанті, але тiльки той, хто помилиться, виходить на середину і виконує яке-небудь завдання, наприклад посміхнутися, пострибати на одній нозі і т. п.

РУХЛИВІ ІГРИ



Мета: Розвивати кмітливість, спритність, швидкість реакції у дітей. Рекомендуються дітям, що страждають психомоторними і емоційними розладами. Вони корисні і для дітей із заїканням. Ігри викликають здорові позитивні емоції.

ГОЛКА І НИТКА

Діти стають один за одним. Перший - голка. Він бігає, міняючи напрям. Інші біжать за ним, стараючись не відставати. Гру супроводжує французька народна пісня "Горбуни".

НУДНО, НУДНО ТАК СИДИТИ

Гравці сидять на маленьких стільцях. Біля протилежної стіни стоять вільні стільці, але їх на один менше.

Діти промовляють:

Нудно, нудно так сидіти,

Один на одного глядіти;

Чи не пора пробігтися

І місцями помінятися?

Як тільки закінчать говорити, діти повинні швидко побігти і сісти на

стілці, що стоять біля протилежної стіни. Програє той, хто залишився без стільця.

ЛАПАЙКО

Ведучий вибирає Лапайкоа. Лапайко стоїть, обернувшись до стіни обличчям. Інші діти біля протилежної стіни.

Під музику діти танцюють, на кінець музичного супроводу підбігають до лапайки, плещуть в долоні і говорять:

Один - два - три, ну скоріше нас лови!

Потім біжать на свої місця. Лапайко наздоганяє дітей. Гра повторюється. Лапайком стає той, кого упіймали.

ЛИСОНЬКО, ДЕ ТИ

Діти стають в коло, ведучий в середині. Потім вони відвертаються і закривають очі. В цей час ведучий ходить по колу і непомітно для дітей обумовленим заздалегідь дотиком призначає Лисицю, інші діти-зайці. За сигналом всі відкривають очі, але ніхто не знає, хто ж лисиця.

Ведучий кличе перший раз : *"Лисонько, де ти"?*

Лисонька не повинна видавати себе ні словом, ні рухом, так само і другий раз, а в третій - Лисиця відповідає: *"Я тут"* - і кидається ловити зайців. Зайця, що присів, ловити не можна. Упіймані зайці виходять гри.

БІЛІ ВЕДМЕДІ

Намічається місце, де житимуть білі ведмеді. Двоє дітей беруться за руки - це білі ведмеді. Із словами: *"Ведмеді йдуть на полювання"* - вони біжать, намагаючись оточити і упіймати кого-небудь з тих, що грають. Потім знову йдуть на полювання. Коли переловлять усіх, що грають, гра кінчається.

НАЙСПРИТНІШИЙ ВЕРШНИК

По залу розставляються у випадковому порядку стільці. Вершники сідають на стільці обличчям до спинки. Коли заграє музика, усі встають із стільців і починають скакати по залу, наслідуючи рухи їзди на коні. В цей час ведучий прибирає один стілець. По закінченню музики (Р. Шуман. "Сміливий вершник") діти повинні сісти на стільці, але обов'язково лицем до спинки. Хто залишився без стільця виходить з гри.

ІГРИ, ЩО СПРИЯЮТЬ ЗАСПОКОЄННЮ ТА ОРГАНІЗАЦІЇ



Ігри корисні усім дітям. Вони супроводжуються музикою спокійного характеру, яка, з одного боку, заспокоює, а з іншої - тренує емоційно-вольову сферу у дітей.

Мета: заспокоєння збуджених дітей та їх організація.

РОЗСТАВИТИ ПОСТИ

Діти крокують під музику (Ф. Шуберт. "Марш") один за одним. Попереду йде командир. Коли командир плесне в долоні, дитина, що йде останньою, повинна негайно зупинитися. Так командир розставляє усіх дітей в задуманому ним порядку (лінія, коло, по кутах і т. д.).

ДИВИСЯ НА РУКИ

Діти крокують один за одним по колу, перший - командир. Під час спокійного маршу (Р. Паулс. "Червоні квіти") командир показує різні рухи руками, інші діти повторюють ці рухи. Потім обирається новий командир. Він повинен придумати інші рухи, інші учасники їх повторюють.

ХТО ЗА КИМ

По залу розставлені у випадковому порядку стільці. У залі звучить

музика

А. Ферро "Гавот". Одна дитина, яку викликав ведучий, ходить між стільцями і, почувши зупинку в музиці, сідає на найближчий стілець. Ведучий викликає наступного, і той повторює дії попередньої дитини.

Коли усі діти сядуть на стільці, ведучий пропонує дітям по черзі вставати і йти до виходу із залу (чи на колишнє місце). Йти до виходу вони повинні в такому порядку, як їх викликав на початку гри ведучий.

ІГРИ-ЕТЮДИ, СПРЯМОВАНІ НА РЕЛАКСАЦІЮ



Мета: Ігри-етюди призначені для навчання прийомам саморозслаблення дітей з такими невротичними проявами як: виснаження нервової системи, збудливість, страхи, нав'язливі стани, істеричні реакції, заїкання та ін.

Доцільно використовувати ці ігри-етюди в кінці музичного заняття.

СПАТИ ХОЧЕТЬСЯ

Хлопчик попросив батьків, щоб йому дозволили разом з дорослими зустріти Новий рік. Йому дозволили, але, чим ближче до ночі, тим більше йому хочеться спати. Він довго бореться з сном, але врешті-решт засинає.

Етюд супроводжується музикою В. Дублянського "Тиха ніч".

Виразні рухи. Позіхання, верхні повіки опущені, брови підведені, голова хилиться вниз, руки опущені.

ФЕЯ СНУ

Діти сидять на стільцях, що стоять по колу на досить великій відстані один від одного. Звучить "Колискова" К. Дуйсекеєва. До дітей підходить дівчинка з тоненькою паличкою в руці - це фея сну (хлопчик - чарівник). Фея торкається плеча одного з тих, що грають паличкою, той засинає (нахиляє голову і закриває очі). Потім фея обходить інших дітей, торкаючись їх

чарівною паличкою... Фея дивиться на дітей: усі сплять, посміхається і тихенько йде.

ПИЛОСМОК І ПОРОШИНКИ

Порошинки весело танцюють в промені сонця. Запрацював пилосмок. Порошинки закружляли навколо себе і, кружляючи все повільніше і повільніше, осідають на підлогу. Пилосос збирає порошинки: кого він торкнеться, той встає і йде.

Коли дитина-порошинка сідає на підлогу, спина і плечі у не розслабляються і згинаються вперед-вниз, руки опускаються, голова нахиляється, вона вся, наче, обм'якає.

ВЕДМЕДИКИ У БАРЛОЗІ

Осінь. Рано темніє. Ведмедики сидять на лісовій галявині і дивляться услід мамі, що йде в лісову гущавину, ведмедиці. Вона пішла стелити їм ліжечка у барлозі. Ведмедикам хочеться спати. Вони по одному йдуть додому, точно дотримуючись сліду ведмедиці. Ведмедики забираються у свої ліжечка і чекають, коли мама-ведмедиця пограє з ними перед сном. Ведмедиця рахує ведмедиків. Все на місці, можна починати гру.

1.Гра з шишками (на напругу і розслаблення м'язів рук). Мама-ведмедиця кидає ведмедикам шишки. Вони ловлять їх і з силою стискають в лапках. Шишки розламуються на дрібні шматочки. Ведмедики відкидають їх в сторони і опускають лапки уздовж тіла - лапки відпочивають. Мама знову кидає шишки ведмедикам. Повторити гру 2-3 рази.

2.Гра з бджілкою (на напругу і розслаблення м'язів ніг). Ведмедиця кличе золоту бджілку пограти з ведмедиками. Діти піднімають коліна, роблячи будиночки. Бджілка пролітає під колінами. Мама-ведмедиця говорить: "Летить!", і ведмедики дружно розпрямляють свої ніжки, але

спритна бджілка не попалася.

Повторити гру 2-3 рази.

3.Гра "Зимно - спекотно" (на напругу і розслаблення м'язів тулуба).

Мама-ведмедиця пішла. Подув холодний північний вітер і пробрався крізь шпарки у барліг. Ведмедики замерзли. Вони скрутилися в маленькі клубочки - гріються. Стало спекотно. Ведмежата розпрямились, знов подув північний вітер. повторити гру 2-3 рази.

ЗМІЙ - ГОРИНИЧ

Казкове місто (поставлені по колу стільці). У нім живуть царевич, царівна і ремісники. Вартує місто вартовий. Іван-царевич йде на полювання. Царівна вишиває. Ремісники зайняті кожен своєю справою (коваль кує, маляр фарбує і т. д.). вартовий обходить місто. Налітає Змій-Горинич. (Звучить музика П. Чайковського "Баба-яга"). Він смертельно ранить вартового, вбиває ремісників, а царівну відносить (відводить) у свою печеру (спеціально поставлені стільці). Змій-Горинич літає перед входом в печеру, вартує царівну. Іван-царевич повертається з полювання. Вартовий підводиться, показує напрям, куди Змій-Горинич поніс царівну, безсило падає. Іван-царевич бере меч і йде битися зі Змієм-Гориничем

(етюд "Битва". Звучить музика Б. Хоффера "Битва"). Бореться і перемагає його. Як тільки Змій-Горинич падає, вартовий і ремісники оживають, а з печери виходить царівна. Іван-царевич веде царівну в місто. Царівна знову вишиває, ремісники працюють. Стражник обходить місто, а Іван-Царевич збирається на полювання.

ВИСНОВКИ

В результаті систематичного і системного використання музичних ігор на музичних заняттях створюються умови, які сприяють сенсорному розвитку дитини. Їх зміст, завдання, структура, ігрові дії забезпечують різнобічний розвиток маленької особистості.

Дитина 6-го року життя визначає загальний характер, настрій музичного твору, орієнтуючись на кілька засобів музичної виразності — темп, тембр, динаміку. Саме в цей віковий період з'являється інтонаційно-мелодична орієнтація музичного сприйняття: сприйняття музичного образу стає адекватнішим, ніж у молодших дітей, що пояснюється досить високим рівнем розвитку музичних здібностей, мислення, уяви, тоншою диференціацією людських почуттів.

Старші дошкільники засвоюють поняття «жанр», розрізняють інструментальну, вокальну, танцювальну музику. Поступово збагачуються їхні уявлення про форму музичного твору, його простоту чи складність.

Старший дошкільник отримує багатий життєвий та музичний досвід, охоче слухає музику, емоційно реагує, прагне долучитися до неї, відтворити її — тобто робить самостійні спроби бути не лише слухачем, а й виконавцем, творцем.

Музичні ігри проводяться як на музичних заняттях, так і у повсякденному житті: під час режимних моментів, розваг, прогулянок тощо. Їх основою є звернення до вже набутих дітьми знань із музики — знайомі пісеньки, звукові та рухові асоціації, що виникають під час виконання того або іншого твору.

В результаті системного підходу у використанні музичних ігор

— у дітей формуються музичні здібності, вони розрізняють звуки за висотою; добре відчують ритм, розрізняють темброві і динамічні відтінки; залюбки застосовують знання, набуті на музичних заняттях у власній творчій діяльності.

Музичні ігри збагачують дітей новими уявленнями, розвивають у них ініціативу, самостійність, здатність до сприйняття, розрізнення якостей музики .

Тож головне завдання керівника музичного — зацікавити дітей, емоційно захопити їх власною любов'ю до музики, навчити її сприймати і жити нею.



СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Ветлугина Н.А. Теорія і методика музичного виховання в дитячому садку: навч. посібн для студ. пед. ін-ів / Н. А. Ветлугіна, А. В. Кенеман. – Москва: Просвіта, 1983. – 255с.
2. Ветлугіна Н. Музичний розвиток / Ветлугіна Н. – Київ: «Музична Україна», 1978. – 253с.
3. Винославська О.В., Бреусенко О.А., Зливков В.Л. та інші; Психологія: Навчальний посібник / За наук. ред. Винославської О.В. – Київ: фірма «Інкос», 2005 – 352с.
4. Вікова та педагогічна психологія: Навч. посібник / О.В.Скрипченко, Л.В.Долинська, З.В.Огороднійчук та інші. 2-е видання. – Київ: Каравела, 2007. – 400с.
5. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник / Гончаренко С. У. – Київ: Либідь, 1997. – 376с.
6. Державна національна програма «Освіта» (України ХХІ століття): Затверджена постановою Кабінету Міністрів України від 3 листопада 1993р. №196 – к.: Райдуга. 1994 – 61с.
7. Дудова Т. Дидактична гра – господиня навчального процесу // Дошкільне виховання. – 2007. - №7. – С.24-26.
8. Дяченко О.М. Шляхи активізації уяви дошкільників // Питання психології. – 1987. - №1. – 3-4.
9. Ельконін Д.Б. Психология игры / Ельконін Д.Б. – Москва: Педагогіка. – 1978. – 304с.
10. Єніна Л. Розвиток творчих здібностей дітей // Палітра педагога. – 2002. - №1. – С.14-17.
11. Клименко В.В. Психологія творчості: Навчальний посібник / Клименко В.В. – Київ: Центр навчальної літератури, 2006. – 480с.
12. Коменський Я.А. Велика дидактика // Вибрані педагогічні твори. – Т.1. – Москва: Просвещение, 1982. – 187с.
13. Кудикіна Н.В., Потапова Т.В. Моделювання процесу формування пізнавальної активності особистості // Соціальна педагогіка: теорія і практика. - №4, 2010. – С.37-48.
14. Люблінська Г.О. Дитяча психологія / Люблінська Г.О. – Київ: Радянська школа, 1975. – 236с.
15. Нечай С. Вводимо дитину у світ звуків // Дошкільне виховання. – 2009. - №6. – С.22-26.

16. Павелків Р.В., Цигипало О.П. Дитяча психологія: Навчальний посібник / Павелків Р.В., Цигипало О.П. – Київ: Академвид, 2008. – 432с.
17. Падалка Г.М. Педагогіка мистецтва (Теорія та методика викладання мистецьких дисциплін) / Падалка Г.М. – Київ: Освіта України, 2008. – 274с.
18. Пазиненко С. М. Розвиток творчих здібностей / Нетрадиційні заняття з художньої праці в старшій групі. – Харків: Основа, 2007. – 112 с.
19. Плохій З.П. Маляtko: Програма виховання дітей дошкільного віку / Плохій З.П. – 2-ге вид. – Київ, 1999. – 286с.
20. Поніманська Т.І. Дошкільна педагогіка: Навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів / Поніманська Т.І. – Київ: «Академвидав», 2004. – 456с.
21. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии / Рубинштейн С.Л.. – Москва: Учпедгиз. – 1946. – 704с.
22. Рудницкая О.П. Педагогіка: загальна та мистецька: Навчальний посібник / Рудницкая О.П. – Київ: Музична Україна, 2002. – 270с.
23. Савченко М.А. Методика виправлення вад вимови у дітей / Савченко М.А. – Київ: Рад. школа, 1983. – 167 с.
24. Савченко О.Я. Дидактичні вимоги до підготовки і проведення уроків // Навчання і виховання учнів 1 класу. – Київ: Початкова школа, 2002. – С. 41–60.
25. Сучасне заняття в дошкільному закладі: Навчально-методичний посібник / За ред. Н.В.Гавриш: авт.кол.: Н.В.Гавриш, О.О.Лінник, Н.В.Губанова. – Луганськ: Альма-матер, 2007.- 496с.
26. Сучасні технології в дошкільній освіті України // Матеріали науково – методичного семінару. К.: Вид-во НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2008. – С. 66-71.
27. Фесенко С. Виховний потенціал мистецтва – джерело освітніх інновацій // Мистецтво та освіта: Науково-методичний журнал / головний редактор Масол Л. - №4. – 2003. – С.2-3.
28. Юцевич Ю.Є. Музика. Словник-довідник / Юцевич Ю.Є. – Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2003. – 352с.
29. Янківська О.П. Дидактичні ігри в дитячому садку. Навч.-мет. Посібник / Янківська О.П. – Київ: Рад. школа, 1985. – 144с.
30. Яхимаха Л., Соловянова І. Музичні ляльки-невалляйки: Дидактична гра для дітей 4-6 років // Дошкільне виховання. – 2004. - №11. – С.28.
31. Базова програма розвитку дитини дошкільного віку «Я у Світі» – К.

Світлич, 2008 – 135.

32. «Дитина». Програма виховання і навчання дітей дошкільного віку – К.: Освіта, 1993 – 273.

33. Музичний розвиток дітей від 2 до 7 років // Укл. Т.І. Науменко, ІЗМН «Вінол», 1997.

34. Методика музичного виховання в дитячому садку Н.А. Ветлугіна. – М. Просвіта, 1989.

35. «Музично-дидактичні ігри для дошкільників» Н. Кононова, М. «Просвіта», 1982.

36. 6. «Музичне виховання дошкільників» – Л.Н. Комісарова, М. «Просвіта», 1986.

37. «Навчання дошкільників грі на дитячих музичних інструментах». Н.Г. Кононова, М. «Просвіта», 1990.

38. Радинова О.П., Катинене Л.І. Дошкільний вік: Методика музичного виховання // Дошкільне виховання – 1994 – № 2 с. – 24-30.

39. Сорока Т.В. Музичне виховання дітей перед дошкільного віку. – Запоріжжя: ЛПІСЛТД. 2002.

40. Теплов Б.М. Здібність і обдарованість, Педагогіка, 1985.

