**Музыкально-дидактические игры для детей младшей группы**

***Большие и маленькие ноги***

**Цель игры**: Учить детей различать короткие и долгие звуки, уметь прохлопать ритм.

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

- Большие ноги шли по дороге: (долгие хлопки)

Топ, топ, топ, топ!

Маленькие ножки бежали по дорожке: (короткие хлопки)

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

***В лесу***

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

**Оборудование:** картинки с изображением медведя, зайца и птицы, фишки

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

***Веселый кубик***

**Цель игры**: Развивать творческие проявления в посильной эмоционально – выразительной передаче образов.

**Оборудование**: демонстрационный: кубик, на гранях которого картинки с изображением животных: лиса, кошечка, собачка, заяц, медведь, лошадка.

**Ход игры**: Педагог и дети стоят или сидят в кругу. Звучит любая несложная, веселая мелодия, и дети передают кубик друг другу. Педагог и дети произносят текст:

Нужно взять веселый кубик,

И по кругу передать.

Что покажет этот кубик,

Нужно детям показать!

Ребенок, у которого оказался кубик, бросает его на пол в кругу. Педагог спрашивает, кто изображен на верхней грани кубика. Дети отвечают.

Педагог предлагает ребенку показать под музыку как движется это животное, дети повторяют характерные движения. Затем игра продолжается.

***Волшебные цветы***

**Цель игры**: Развивать логическое мышление, учить подбирать цветы, соответствующие характеру музыкального произведения.

**Оборудование:** Три цветка из картона (в середине цветка нарисовано «лицо» — спящее, плачущее или весёлое, изображающих три типа характера музыки:

• добрая, ласковая, убаюкивающая (колыбельная) ;

• грустная, жалобная;

• весёлая, радостная, плясовая, задорная.

**Репертуар**:

«Грустный дождик» Д. Кабалевский;

«Баю-бай» музыка В. Втилиной, слова П. Каганова.

«Праздничная», Л. Сидельникова

**Ход игры:** Музыкальный руководитель:

-Дети, я хочу вам рассказать одну волшебную историю…В одном сказочном королевстве Гармонии жила-была девочка по имени Мелодия.

У нее был волшебный сад. В этом саду росли необычные цветы, которые очень любили музыку и даже умели разговаривать. У каждого цветка был свой характер. Красный цветок был очень веселый, разговорчивый. Синий очень любил поспать, поэтому мало разговаривал. А оранжевый цветок был всегда печален и всегда был чем – то недоволен. У каждого из цветка была своя музыка. Только услышав ее, он мог распуститься. И девочка каждое утро вставала, играла для своих цветов их любимую музыку. Вот тогда они распускались и подолгу беседовали со своей хозяйкой. Но как - то раз, Мелодия заболела и не смогла прийти в свой волшебный сад. И цветочки начали увядать.

Дети, давайте не дадим погибнуть волшебным цветочкам, поможем им распуститься. А что нам для этого надо сделать? Верно, мы должны подобрать для каждого музыку.

Как вы думаете, какая музыка нравится красному цветку? Правильно, веселая, задорная, быстрая. А какую любит оранжевый цветок? Конечно, ему по душе спокойная мелодия, колыбельная. А что любит слушать оранжевый цветок? Конечно, он любит грустную, неторопливую, печальную музыку.

Музыкальный руководитель исполняет произведение. Вызванный ребёнок берет цветок, соответствующий характеру музыки, и показывает его. Все дети активно участвуют в определении характера музыки.

***Где мои детки?***

**Цель игры:** Развитие звуковысотного слуха

**Оборудование**: карточки с изображением птиц

**Ход игры**: Педагог предлагает поиграть и начинает рассказ: « в одном дворе жили курица с цыплятами, гусь с гусятами, утка с утятами, а на дереве в гнездышке птица с птенчиками. Однажды подул сильный ветер. Пошел дождь, и все спрятались. Мамы – птицы потеряли своих детей. Первой стала звать своих детей утка (показывает картинку): «Где мои утята, милые ребята? Кря – кря». (Поет на ре первой октавы). Дети, у которых карточки утят, поднимают их и отвечают: « Кря – кря, мы здесь». (Поют на ля первой октавы). Игра продолжается пока все дети не найдут своих детей.

***Зайчики***

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

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

***Кого встретил Колобок?***

**Цель игры**: Развивать у детей представление о регистрах

(высоком, среднем, низком).

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

***Колпачки***

**Цель игры**: Развитие тембрового слуха

**Оборудование**: Три красочных бумажных колпачка, детские музыкальные инструменты: бубен, металлофон, колокольчик.

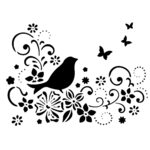
**Ход игры**: под колпаками лежат музыкальные инструменты. Педагог вызывает к столу ребенка и предлагает ему повернуться спиной и отгадать, на чем он будет играть. Для проверки ответа разрешается заглянуть под колпачок.

***Лесенка***

**Цель игры:** Различать постепенное движение мелодии вверх и вниз, отмечая его положением руки.

**Оборудование**: лесенка, кукла

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



***"Поющие голоса"***

**Цель игры**: научить отличать женский вокал от мужского, хоровое пение - от сольного.

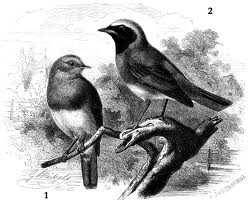
**Ход игры:** После прослушивания музыки ребенок должен выбрать правильную картинку и показать ее.

***Птицы и птенчики***

**Цель**: развитие звуковысотного слуха.

**Оборудование**: лесенка из трёх ступенек, металлофон, игрушки (3-4 большие птицы и 3-4 птенчика)

**Ход игры**: Участвует подгруппа детей. У каждого ребёнка по одной игрушке. Педагог играет на металлофоне высокие звуки. Дети, которые держат птенчиков, должны выйти и поставить игрушек на верхнюю ступеньку. Затем звучат низкие звуки, дети ставят больших птиц на нижнюю ступеньку.



***Сколько божьих коровок на цветке?***

**Цель игры**: Учить детей слышать и различать количество звучащих звуков (один, два или три). Отличать их друг от друга.

**Оборудование:** большой цветок, три божьих коровок (семья).

**Ход игры**: Сыграть детям на фортепьяно по одному звуку по очереди – каждая божья коровка имеет свой звук (жужжит по-своему). Два звука – две букашки собрались на цветочке и ведут разговор, три звука – вся семья в сборе. Попросить ребят услышать и отгадать, сколько собралось божьих коровок на цветочке - одна, две или три. Можно усложнить игру и предложить услышать кто именно прилетел на цветок папа, мама или ребёночек.

***Чудесный мешочек***

**Цель игры:** Развитие звуковысотного слуха

**Оборудование**: Небольшой мешочек, красиво оформленный аппликацией. В нем игрушки: мишка, заяц, птичка, кошка, петушок.

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

***Весело-грустно***

**Цель игры**: различать построение музыки

**Ход игры**: Дети слушают музыку и самостоятельно выбирают карточку с изображением веселого или грустного клоуна.

*2 вариант* – слушают и изображают мимикой.

«Болезнь куклы»-«Новая кукла» П.И.Чайковского

***Как бегают зверята***

**Цель игры**: Развитие чувства ритма

**Ход игры**: Педагог выстукивает ритм в различном темпе, связывая его с образами животных (медведь, заяц, мышка)

***«Барабанщики»***

**Цель игры**: Различать динамические оттенки: громко, тихо.

**Оборудование**: барабаны

**Ход игры**: педагог играет на барабане простой ритмический рисунок сначала громко, затем – тихо. Ребенок должен повторить

***Море и ручеек***

**Цель игры**: учить детей различать темп музыки.

**Оборудование**: наборы картинок с изображением волн моря и ручейка.

**Репертуар:** «Бег» Е.Тиличеевой, «Французская мелодия» обр. А.Александрова.

**Ход игры**: При исполнении произведения быстрого темпа дети поднимают картинки с изображением ручейка, медленного – с изображением моря.

*2-й вариант:* При звучании произведения медленного характера дети двигаются, выполняя плавные движения, изображая волны, быстрого –

двигаются, импровизируя течение ручейка.

***Лесная прогулка***

**Цель игры**: учить детей различать тембры звучания инструментов: барабана, бубна, погремушки. Развивать музыкально-ритмическое чувство.

**Ход игры**: детей делят на три группы и каждую группу располагают в своем домике. На звучание погремушки выходят гулять белочки, барабана – медведи, бубна – зайчики. На лесной полянке звери друг другу уступают и, как только сменится инструмент – стоят на месте те, чей инструмент

молчит. По окончании игры все прячутся в свои домики.

***Угадай-ка***

**Цель**: развитие звуковысотного слуха.

**Оборудование**: 4-6 больших карточек – каждая разделена на две части. На одной половине изображён гусь, на другой – гусёнок (утка-утёнок, кошка-котёнок, корова-телёнок и т.д.) Фишки – по две на карточку.

**Ход игры**: Игра проводится с подгруппой детей (4-6) за столом. У каждого одна карта и две фишки. Педагог произносит: «Га-га-га» (поёт на ре первой октавы). Дети, у которых на карточке изображён гусь, должны закрыть его фишкой. Педагог произносит: «Га-га-га» (поёт на ля первой октавы). Дети закрывают фишкой картинку с гусёнком. И т.д.

***Кто в домике живет?***

**Цель игры:** развитие звуковысотного слуха

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

**Ход игры**: педагог показывает дом-теремок, в котором живут кошка с котенком, птица с птенчиком и медведь с медвежонком. «На первом этаже, — говорит руководитель, — живут мамы, на втором — их дети. Однажды все ушли гулять в лес, а когда вернулись домой, то перепутали, кто где живет. Поможем им найти свои комнаты». Раздает каждому по одной карточке.

Проигрывается знакомая мелодия в различных регистрах. Например, звучит мелодия песни «Серенькая кошечка» В. Витлина. Ребенок, у которого соответствующая карточка, вставляет ее в окошечко первого этажа напротив рисунка, изображенного на домике. Звучит та же мелодия, но на октаву выше. Встает ребенок с карточкой котенка и помещает ее в окошечке на втором этаже. Так же проводится игра с музыкой про птичку и медведя («Птичка» М. Красева, «Медведь» В. Ребикова). Она продолжается до тех пор, пока все карточки не будут вставлены в кармашки.

***Найди и покажи***

**Цель игры:** побуждать к творческим импровизациям

**Оборудование**: 5-6 наборов парных карточек с мамами и детёнышами разных животных

**Ход игры**: взрослый показывает картинку мамы, сопровождая показ звукоподражанием на низком звуке. Ребёнок находит карточку с детёнышем и отвечает на высоком звуке.



***Игра с бубном***

**Цель игры**: Вызвать у детей радость и желание играть на музыкальном инструменте

**Оборудование**: Любой музыкальный или шумовой инструмент.

**Ход игры**: Играет педагог, дети слушают или хлопают в ладоши; педагог предлагает играть желающему ребёнку (*играющий* *выходит на середину*). Затем ребёнок передаёт бубен, кому хочет (*развитие коммуникативных способностей*)

***Игры с нитками***

**Цель игры**: Дать понятие о длинных и коротких звуках.

**Оборудование**: Клубок ярких, толстых, шерстяных ниток. Ножницы.

**Ход игры**: Педагог тянет нитку и поёт: «У-у-у». Звук обрывается, ниточку отрезают ножницами и кладут на стол. Таким образом, отрезают нитки разной длины и раскладываются в любой последовательности. Педагог, проводя пальцами по ниткам, пропевает либо длинные, либо короткие звуки. В промежутках между нитками звук исчезает.

*Варианты:*

Педагог раскладывает нитки, дети проводят по ним пальчиком и поют звук «у-у-у»; несколько детей держат в руках нитки, остальные, проходя мимо, поводят по нитям пальцем и пропевают звуки; дети сами выкладывают нитки и пропевают свой ритмический рисунок.

***Тихие и громкие звоночки***

**Цель игры**: научить различать динамику звука

**Оборудование**: Погремушки или шумовые игрушки по числу детей.

**Ход игры:**

1.Ты звени, звоночек, тише,

Пусть тебя никто не слышит. 2 раза

2. Ты сильней звени, звонок,

Чтобы каждый слышать мог! 2 раза

На 1-й куплет дети тихо звенят, на 2-й – громко.

***Учитесь танцевать***

**Цель игры**: развитие чувства ритма

**Оборудование**: Большая матрешка и маленькие (по числу играющих).

**Ход игры**: Дети сидят вокруг стола. У воспитателя в руках большая матрёшка, у детей – маленькие. Воспитатель отбивает ритмический рисунок своей матрёшкой по столу, дети повторяют его своими матрёшками.

***Укрась музыку***

**Цель игры**: побуждать ребенка к музыкальной импровизации, развитие навыков игры на инструментах

**Оборудование**: Записи с вокальной музыкой, знакомой детям; музыкальные инструменты (треугольник, дудочка, колокольчик, бубен, маракас и др.)

**Ход игры:** Ребёнок слушает музыкальное произведение, определяет настроение в музыке и выбирает музыкальный инструмент, подходящий по своему тембру к характеру произведения. Подыгрывает на выбранном инструменте, украшая звучание.

***Громко – тихо***

**Цель игры**: развитие динамического слуха

**Оборудование:** Две карточки с изображением большого аккордеона и малого. Цветные карточки: красные – громко, серые - тихо.

**Ход игры**: Детям предлагается спеть песню или послушать песню в записи, после прослушивания дети выкладывают на карточках динамический рисунок песни.

*2-й вариант*: Громко или тихо сказать своё имя, помяукать, похрюкать. Педагог исполняет громко 1-ю часть и тихо 2-ю. На форте дети хлопают в ладоши, на пиано – выполняют «фонарики». Можно использовать любые движения.

***Кто поёт***

**Цель игры:** Развивать у детей способность различать регистры (высокий, средний, низкий).

**Оборудование**: Три карточки из картона, на которых изображены папа, мама, сынишка.

**Ход игры:** Педагог рассказывает о музыкальной семье, показывает соответствующие картинки и говорит, что все члены семьи любят музыку и песни, но поют разными голосами. Папа – низким, мама – средним, сын – высоким. Педагог исполняет три пьесы, звучащие в разных регистрах. Объясняет, что пьеса, звучащая в низком регистре, называется «Рассказ папы» (папа рассказывает о военном походе); пьеса, звучащая в среднем регистре, называется «Колыбельная» (мама поёт песню сыну); пьеса, звучащая в высоком регистре, называется «Маленький марш» (мальчик поёт и марширует под музыку). После повторного исполнения каждой из пьес дети отгадывают, чья музыка звучала, выбирают нужную картинку и показывают её педагогу, объясняя свой выбор.

**Музыкальный репертуар**: «Рассказ папы», «Колыбельная», «Маленький марш» Г.Левкодимова.

***Узнай сказку***

**Цель игры**: Различать контрастный характер частей в музыке в связи с её содержанием и развитием музыкального образа.

**Оборудование**: Две карточки с изображением Красной Шапочки и Волка. По две карточки зелёного и оранжевого цвета.

**Ход игры**:

*1-й вариант:* После прослушивания музыкальной пьесы, в которой три части (разнохарактерные), дети выкладывают карточки в той последовательности, в которой прозвучали части музыкальной пьесы.

*2-й вариант*: Дети выполняют почти такое же задание, но характер частей музыки обозначают квадратами разного цвета. Красная Шапочка – оранжевый квадрат, Волк – зелёный квадрат.

**Музыкальный репертуар**: «Красная Шапочка и Серый волк» Г.Левкодимова.

***Песня – танец – марш***

**Цель игры:** развивать представление об основных жанрах музыки, способность различать песню, танец, марш.

**Оборудование**: На квадратах большой карточки изображены: поющая девочка, пляшущая девочка, марширующий мальчик с барабаном.

**Ход игры**: Дети слушают по очереди три пьесы разных жанров. После прослушивания берут квадрат с рисунком (соответствующий жанру) и кладут его на один из пустых квадратов прямоугольной карточки или закрывают фишкой соответствующий рисунок.

***Кто вышел погулять?***

**Цель игры**: под музыку представить соответствующий образ и передать в движении.

**Ход игры**:

-На лесную полянку вышли погулять животные. А какие – вам подскажет музыка. Послушайте, угадайте и изобразите, кто вышел погулять.

**Музыкальный репертуар**: Галынин «Медведь», Жилинский «Марш зайчат», Д. Кабалевский «Ёжик».

***Зайки ходят и прыгают***

**Цель игры**: Учить детей различать равномерное движение четвертями и восьмыми, отмечать это спокойной ходьбой и легкими прыжками.

**Ход игры**: педагог воспроизводит на инструменте равномерный ритм четвертями и восьмыми, дети передают это соответствующим движением.

***День и ночь***

**Цель игры:** различать контрастную музыку и передавать это в движении.

**Ход игры**: дети двигаются поскоками врассыпную (день). Смена музыки – садятся на корточки (ночь).

**Музыкальный материал**: весёлая полька и колыбельная по выбору педагога.

***День рождения***

**Цель игры**: научить определять характер музыки

**Оборудование**: мягкие небольшие игрушки (заяц, птичка, собачка, лошадка, кошка, цыплята и др.). Небольшой кукольный столик со стульчиками, чайная посуда, маленькие яркие коробочки - подарки для Зайчика.

**Ход игры**: «Посмотрите, ребята, какой сегодня Зайчик необыкновенный, даже праздничный бантик повязал». (*Зайчик хлопочет по хозяйству. Ставя на стол игрушечную посуду.)*

- Я догадалась, у Зайчика сегодня день рождения, и он пригласил гостей. Вот уже кто-то идёт! Я вам сыграю музыку, а вы догадайтесь. Кто же первый идёт?

Музыкальный руководитель исполняет произведение, дети высказывают своё мнение о характере музыки, узнают музыкальный образ.

После этого появляется игрушка - «гость» с подарком и дарит его зайчику. Затем игрушку сажают к столу. Таким образом, последовательно исполняются все произведения. В конце игры руководитель спрашивает детей: «Что подарят зайчику дети?» Это может быть песенка или танец, знакомые детям.

***Найди игрушку***

**Цель игры**: закрепить программный материал

**Оборудование**: игрушки, соответствующие содержанию песен: зайчик, медведь, кошечка, петушок.

**Ход игры**: полукругом возле стола, на котором лежат игрушки, сидят дети. Педагог предлагает послушать мелодию и выбрать соответствующую игрушку.

***Буратино***

**Цель игры**: развитие звуковысотного слуха, обогащение музыкальных впечатлений

**Оборудование:** коробка, на которой нарисован Буратино. Карточки с иллюстрациями к знакомым песням и пьесам

**Ход игры:** педагог объясняет детям, что к ним в гости приехал Буратино и привез с собой песни, а какие – дети сами должны отгадать. Музыкальный руководитель проигрывает произведение, дети отгадывают. Для проверки ответа из коробки достается соответствующая картинка

***К нам гости пришли***

**Цель игры**: побуждать играть детей на музыкальных инструментах

**Оборудование**: игрушки бибабо (медведь, зайчик, птичка), бубен, металлофон, колокольчик

**Ход игры:**

- Дети, сегодня в гости к нам должны прийти игрушки

Слышится стук в дверь. Педагог подходит к двери и незаметно надевает на руку мишку: «Здравствуйте, дети, я пришел к вам в гости, чтобы с вами играть и плясать. Полина, сыграй мне на бубне, а я потанцую»

Аналогичным образом обыгрывается приход других игрушек. Зайчик прыгает под быстрые удары палочкой на металлофоне, птичка летит под звон колокольчика

***Определи***

**Цель игры**: Развитие чувства ритма

**Ход игры:** Музыкальный руководитель исполняет на бубне различные ритмические рисунки, которые передают движения неуклюжего медведя, быстрого зайчика и стремительной птички. Дети отгадывают загадки и ставят соответствующую игрушку на определенную ступеньку музыкальной лесенки (медведя – на нижнюю, зайчика – на среднюю, птичку – на верхнюю). Медленными ударами ладошкой правой руки по бубну передают ритмический рисунок мелодии медведя, образ зайчика – быстрым постукиванием указательным пальцем, птички – легким потряхиванием бубна над головой

***Птичий концерт***

**Цель игры:** Развитие звуковысотного слуха.

**Ход игры**: Дети учатся воспроизводить разные по высоте звуки: в диапазоне секунды, терции, квинты. Дети сидят полукругом. Ведущий поет, а дети отвечают.

На березовой верхушке

Целый день поет кукушка:

**Дети:** Ку-ку, ку-ку, ку-ку!

**Ведущий:** А синица целый день

Поет громко:

**Дети**: Тень-тень, тень-тень!

**Ведущий:** Вторит дятел им:

Тук-тук-тук,

Долбя клювом старый сук.

**Дети:** Тук-тук-тук!

***Почта***

**Цель игры:** научить определять жанры музыки

**Ход игры**: Ведущая распевает слова под звуки колокольчика:

- Динь, динь, динь!

- Кто там?

- Почта!

- Откуда?

- Из города.

- А что в городе делают?

Дети слушают музыку и угадывают (*в городе танцуют, поют, маршируют и т. д.).*

***Веселый поезд***

**Цель игры**: закреплять умение различать изменения темпа музыки

**Оборудование**: игрушка – поезд.

**Ход игры**: Педагог исполняет музыкальную пьесу, в которой передаётся движение поезда: сначала он движется медленно, затем быстрее и быстрее, а к концу пьесы движение замедляется, поезд останавливается. При повторном прослушивании пьесы желающие дети двигают поезд, передавая точно изменения темпа.

***Подбери игрушку***

**Цель игры**: Научить анализировать музыку

**Оборудование:** игрушки – кукла, собака, тигренок, лошадка и.т.д

**Ход игры**: Педагог исполняет произведение. Ориентируясь на характер музыки (нежный, медленный, быстрый, стремительный), ребёнок подбирает игрушку. Педагог предлагает ребенку рассказать, почему он сделал такой выбор

***Платочек***

**Цель игры:** Развивать творческое воображение, используя музыкально- ритмические движения.

**Ход игры**: Дети встают в круг и передают платочек под музыку друг другу, когда музыка заканчивается тот, у кого в руках оказывается платок, выходит в центр круга и придумывает движения в соответствии с характером музыки, остальные дети хлопают в ладоши или повторяют движения водящего

***Дятел***

**Цель игры**: Развитие чувства ритма.

**Ход игры**: Педагог проговаривает текст с ритмическим выстукиванием:

Тук, тук, тук-тук-тук,

Мы в лесу слыхали стук.

Тук, тук, тук-тук-тук,

Это дятел сел на сук.

Дети повторяют ритмический рисунок

***Ворон***

**Цель игры**: развитие звуковысотного слуха.

**Оборудование**: картина с «кармашком», на которой изображён ворон, сидящий на дубе; карточки с изображением фигурок лесных животных.

**Ход игры**: Педагог рассматривает с детьми иллюстрацию с изображением ворона, играющего на трубе. Затем напоминает, что музыкальные звуки бывают разные по высоте - низкие и высокие. Спрашивает у детей, какие звери могут танцевать на поляне? Какая музыка подойдёт каждому из них? Исполняются мелодии в высоком, среднем или низком регистре:

Ай, ду–ду, ду–ду, ду–ду.

Сидит ворон на дубу,

Так старается, так дует.

Отгадайте, кто танцует?

Ребёнок вставляет в «кармашек» на картинке определённую фигурку животного, аргументирует свой выбор.

***Музыкальное окошко***

**Цель игры**: развитие звуковысотного и тембрового слуха детей

**Оборудование:** домик, фигурки животных.

**Ход игры:** На окне сидела кошка

И мяукала немножко.

А потом, прыг на дорожку

И не стало в доме кошки.

Ну а кто остался в доме

И стучит сейчас в окно?

Вызванный ребенок проходит за домик, выбирает одну из лежащих там игрушек и с помощью звукоподражания «озвучивает» своего персонажа. Дети отгадывают.

***Весёлая гимнастика***

**Цель игры:** Развитие чувства ритма

**Ход игры:** Дети сидят на стульчиках и чётко произносят текст с ритмичным движением рук и ног.

Птица: кар, кар, кар!

Ветер: хлоп, хлоп, хлоп! *дети ритмично хлопают в ладоши*

Дождик кап, кап, кап *хлопают ладонями по коленям*

Ноги шлёп, шлёп, шлёп! *топают попеременно ногами*

Дети: ха, ха, ха! *вытягивают руки вперёд, ладонями вверх*

Мама: ах, ах, ах! *качают головой, держась за неё руками*

Дождик кап, кап, кап, *хлопают ладонями по коленям*

Туча: бах, бах, бах! *топают ногами*

***Тихий и громкий дождик***

**Цель игры:** Учить различать и воспроизводить на деревянных кубиках или палочках тихое и громкое звучание.

**Оборудование:** деревянные кубики.

**Ход игры:** Педагог предлагает изобразить с помощью кубиков (палочек) дождик, но указывает на то, что дождик будет идти то сильнее, то тише. Значит, и звучать кубики (палочки) будут то громко, то тихо.

«Слушайте, какой у меня дождик, и изобразите такой же». Педагог произвольно чередует тихое и громкое звучание.

*Примечание*: Первоначально педагог и дети имитируют дождь на кубиках, позднее педагог исполняет фортепианную пьесу Любарского «Дождик», а дети изображают дождь на кубиках.

***Музыкальные картинки***

**Цель игры:** Учить детей звукоподражанию на музыкальных инструментах.

**Оборудование:** Серия оформленных «музыкальных картинок», музыкальные инструменты.

**Ход игры**: В «серию» входит несколько карточек с названием (например, «Дождик»), на которых помещена картинка для ребёнка, стихотворение и музыкальное сопровождение к импровизации ребёнка для педагога. Педагог показывает ребёнку карточку, читает стишок и предлагает «озвучить» картинку при помощи музыкального инструмента.

***Зайцы и медведь***

**Цель игры**: Научить узнавать музыку зайцев и медведя. Развитие чувства ритма

**Ход игры**: дети изображают зайчиков и прыгают. Смена музыки – зайчики приседают (прячутся), медведь идёт и выстукивает на барабане ритм шагов.

***На что похож звук?***

**Цель игры**: Знакомство детей с тембрами детских музыкальных инструментов, активизация ассоциативно – образного мышления при восприятии тембра.

**Ход игры**: педагог знакомит детей с музыкальным инструментом, играет на нём, показывает приёмы игры и выразительные возможности инструмента. Дети слушают и пытаются представить, на что похож звук. Детям предлагается поиграть на инструменте.

***Что как звучит?***

**Цель игры**: Научить звукоподражанию, развитие творческой активности

**Ход игры**: Педагог:

- Сейчас мы попробуем проверить, что может изобразить наш голос. Как булькает вода? Как лает собака? и т.д.

Дети с помощью голоса изображают различные звуки