**«Музыкальные игры для развития дошкольников»**

**Рекомендации использования музыкальных игр в совместной деятельности детей и воспитателей, в самостоятельной деятельности детей в группе.**

**Музыкальный руководитель:** Гура Галина Львовна



**Игра – оптимальное психолого-педагогическое средство, которое позволяет всесторонне влиять на развитие детей, «…игра влияет на формирование всех основных процессов, от самых элементарных до самых сложных» - Д.Б.Эльконин**.

По мнению О.С.Газмана, в игре у детей возникают три цели. Первая цель – удовольствие от игры – «Хочу». Вторая цель – выполнять правила игры – «Надо». Третья цель – творческое выполнение игровой задачи – «Могу». Таким образом, складывается основной механизм игры «Хочу! Надо! Могу!», влияющий на личность ребенка и процесс формирования у него функций саморегуляции и самоконтроля.

В музыкальной игре, как в пении и ритмических движениях, дети осваивают средства художественной выразительности, характерные для музыки и речи – ритм, динамику, темп, высоту. Это дает педагогу возможности дифференцировано воздействовать на детей с разным темпом развития. Музыка позволяет установить контакт между детьми и взрослыми, между сверстниками при проведении игры.

Все игры имеют свои побудительные мотивы, определенные способы действий, игровой замысел, игровой материал, правила.

По форме проведения игры подразделяются на:

* статические (стоя и сидя);
* игры с движением;
* речедвигательные игры;
* игры-шутки;
* игры-песни;
* артикуляционные игры;
* игры-забавы;
* игры-загадки;
* ритмические игры

Обучение в игре и развитие происходит постепенно. Условно можно выделить три этапа. На первом этапе создается мотивация игры, происходит объяснение ее содержания, детьми осваивается игровое содержание. На втором идет формирование двигательных, речевых, вокальных навыков. На третьем – осуществляется автоматизация и совершенствование навыков, появляется самостоятельность детей.

**Картотека музыкально-дидактических игр для детей 4-6 лет**

**«АПЛОДИСМЕНТЫ»**

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

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

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

**«ЗОВ»**

Дети встают полукругом, повернувшись к окну. Лучше проводить эту игру на улице, на открытом пространстве или в помещении с хорошей акустикой.

По сигналу руководителя дети набирают воздух, делая вдох, и начинают выкрикивать слова «речка», «печка», немного потянув гласный: ре-е-чка-а, пе-е-чка-а. Слова произносятся громко и четко. Это звучит как зов. Голосом нужно посылать слово куда-то вдаль (за крышу, в небо).

Игра продолжается до тех пор, пока все дети не начнут произносить слова громко и весело, нараспев, правильно взяв дыхание.

**«ГДЕ МОИ ДЕТКИ?»**

Потребуются четыре больших карточки и несколько маленьких (по числу играющих). На больших карточках изображены гусь, утка, курица, просто птица; на маленьких – утята, гусята, цыплята, птенчики в гнездышке.

Дети сидят полукругом напротив воспитателя, у каждого по одной маленькой карточке. Воспитатель предлагает поиграть и начинает рассказ: «В одном дворе жили курица с цыплятами, гусыня 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 – мелодия начинается со звука „ре“, слоги „тя-та“ в слове „утята“ и „бя-та“ в слове „ребята“ поются на „фа“)».

Дети, у которых на карточках изображены утята, поднимают их и отвечают: «Кря-кря, мы здесь» (поют на звуке «ля» первой октавы).

Воспитатель забирает у ребят карточки и продолжает: «Обрадовалась уточка, что нашла своих утят. Вышла мама-курица и тоже стала звать своих детей: „Где мои цыплята, милые ребята? Ко-ко!“ (поет на „ми“ первой октавы – ход мелодии тот же). Ребята, у которых на карточках изображены цыплята, поют на звуке „си“ первой октавы. Гусята „отвечают“ на „фа“ первой октавы (тональность си-мажор); птенчики „отвечают“ на „до“ второй октавы (тональность фа-мажор)».

Затем воспитатель дает возможность детям побыть «мамами-птицами».

**«МУЗЫКАЛЬНЫЕ ЛЕСЕНКИ»**

Воспитатель раздает детям по две квадратные карточки с изображением лесенки с пятью ступенями. На одной карточке изображена девочка, поднимающаяся вверх по ступенькам; на другой – девочка, спускающаяся по лесенке вниз.

Музыкальный руководитель играет на фортепиано попевку-песенку «Лесенка» Е. Тиличеевой и предлагает детям узнать, куда идет девочка (вверх по лесенке или вниз), а затем показать карточку с соответствующим изображением.

Воспитатель говорит: «Давайте поднимемся по лесенке вверх вместе с девочкой». Проигрывает ступенчатое движение мелодии вверх от звука «фа», а дети поют: «Вот иду я вверх». «А теперь спустимся вместе с девочкой», – говорит воспитатель. Дети поют: «Вот иду я вниз». Когда дети «идут вверх», голосом нужно постепенно усиливать звучание, стремиться к верхней, громко звучащей ступени («до» второй октавы). Когда дети «идут вниз», мелодия постепенно ослабевает. Воспитатель следит, чтобы дети точно передавали мелодию голосом.

Можно разделить детей на две группы: одна «идет вверх», другая – «вниз», затем поменяться.

**«ЗВУКИ ВОКРУГ НАС»**

Дети встают в круг. «Прислушайтесь, дети, сколько вокруг нас различных звуков, – говорит руководитель. – Давайте попробуем их пропеть». Начинает по очереди спрашивать: «Какой звук слышишь ты? Попробуй воспроизвести его голосом». Дети могут называть любые звуки, независимо от того, слышат они их в данный момент или нет.

Например, ребенок говорит, что слышит гул летящего самолета. Руководитель дает тонику (до первой октавы). Ребенок поет на одном звуке: у-у-у-у-у. Воспитатель спрашивает, как можно изобразить приближающийся самолет, и предлагает сделать это хором. Дети поют на одном звуке, постепенно усиливая звучание. «А теперь давайте покажем, что самолет улетел», – говорит руководитель. Дети поют на одном звуке, постепенно ослабляя звучание.

**«ЗАРИСОВКИ»**

Воспитатель ставит различные отрывки из музыкальных произведений.

Участники игры, прослушав мелодию, пытаются выразить свои мысли художественно, с помощью карандаша, ручки, кисти, мела, угля, изобразить то, что они думают, как воспринимают прослушанную мелодию с помощью «процарапывания» острым предметом на шероховатой или на металлической поверхности. Каждый сам выбирает для себя способ, наиболее полно выражающий то, что участники хотят донести до окружающих. Рисовать можно и во время звучания музыки.

Когда дети закончат рисовать (время, которое отводится на рисование, – 15—20 минут), они обмениваются своими «произведениями искусства» и рассказывают, как они поняли рисунки других.

**«ЗАЙМИ МЕСТО»**

На середину площадки в кружок ставят несколько стульев таким образом, чтобы спинка находилась внутри круга. Количество стульев зависит от числа игроков и должно быть на один меньше. Однако для большего веселья можно поставить совсем немного стульев, чтобы в процессе игры завязалась настоящая кутерьма.

Ведущий включает веселую и ритмичную музыку. Как только она зазвучит, он дает условный сигнал игрокам, и они приступают к выполнению своей задачи. А заключается она в том, что игроки бегают вокруг стульев, и когда в какой-то момент ведущий говорит: «Стоп!», они должны опуститься на стулья. Тот, кто не успел занять стул или сел мимо, должен выйти из игры. Вместе с ним убирается один стул.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок вместе с одним стулом.

**«ХОДИМ КРУГОМ»**

Участники игры, взявшись за руки, образуют круг. Водящий становится внутри него. Медленно двигаясь вправо или влево по кругу, играющие запевают песенку, в которой упоминается имя водящего:

Ходим кругом, друг за другом.

Эй, ребята, не зевать!

Все, что Коля (Саша, Ира или др.) нам покажет,

Будем дружно повторять!

Круг останавливается, и водящий показывает какие-либо движения (прыгает, как лягушка, вращает руками, крутится на месте или принимает какую-либо смешную позу). Все игроки должны в точности повторять его движения. После этого водящий подходит к кому-либо из ребят в круге и низко кланяется. Тот, кому поклонились, становится водящим.

Игра повторяется, хоровод движется в другую сторону.

**«ПОДРАЖАНИЕ»**

Эта игра хорошо развивает способность к перевоплощению. Ребенок должен под музыку изобразить различных животных. Но для этого сначала нужно обучить его различным подражательным движениям.

**Образ медведя**. Медведь ходит вперевалку, тяжело подтягивая ногу. Колени слегка согнуты, ступни ставит косолапо (носками внутрь). Корпус для сохранения равновесия несколько откинут назад, голова поднята. Передние лапы (руки) согнуты в локтях, слегка разведены в стороны, кисти свисают мягко, пассивно. При ходьбе медведь поворачивает голову, как бы принюхиваясь и прислушиваясь к окружающему.

**Образ коня.** Движение: галоп вперед или бег и шаг с высоким подниманием ноги и сгибанием колена. При этом движении нога немного выпрямляется в подъеме и ставится на пол с ударом носка. Колено поднимается вверх четким движением, как можно выше.

**Образ птички.** Полет птиц – легкий бег, руки – «крылья» раскрыты в стороны. Нужно обратить внимание детей на то, что крылья у птичек мягкие. Иначе дети резко выпрямляют локти и напрягают плечи, а это нарушает цельность образа, утяжеляет бег и мешает правильному дыханию.

Подражательные движения рекомендуется выполнять под музыку – быструю или медленную, громкую или тихую либо под неожиданно сменяющие друг друга мелодии, требующие от игроков проявления мгновенной реакции и способности быстро подстраиваться.

**«ШЛИ КОНИ»**

Все желающие встают в круг. Затем они начинают хором петь следующую песню:

А шли кони по улице,

Чем они попутаны?

Золотым путом

Под копытом.

Зайка идет,

Траву рвет —

Что вырвет,

То в пучок.

Как только игроки заканчивают петь эту песню, они сразу же должны присесть. Кто не успел – тот выходит из игры.

**«ДРЕМА»**

Ребята образуют круг, в середину которого ставят стул. Выбирается «Дрема», он садится на стул в середине круга. Остальные водят хоровод и поют:

Сиди, Дрема, Сиди, Дрема,

Выбирай-ка, Дрема,

Выбирай-ка, Дрема,

Бери, Дрема,

Бери, Дрема!

«Дрема» встает со скамейки и выбирает кого-нибудь из круга. Этот человек становится «Дремой», а тот, кто им был, встает в круг. Игра продолжается.

**«МУЗЫКАЛЬНЫЕ КОШКИ-МЫШКИ»**

Участники этой игры должны образовать круг и взяться за руки. Следует заранее выбрать «кошку» и «мышку». «Мышка» находится внутри круга, а «кошка» – снаружи и пытается поймать ее. Но игроки защищают «мышку». «Кошка» должна постараться разорвать круг игроков или как-то по-другому проникнуть в круг и достать «мышку».

«Мышке» разрешается всячески убегать от «кошки», и когда та проникнет в круг, «мышка» имеет полное право выбежать из него.

Игроки, образующие круг и защищающие «мышку», при этом поют:

*Уж ты, серенький коток,*

*Не ходи ты в погребок*

*По сметану, по творог.*

*У нас скоро придет зять,*

*А сметаны негде взять.*

*Котишко-мурлышко,*

*Серенький лобишко, Не лезь в сметану,*

*Оставь Степану.*

Когда «кошка» поймает «мышку», то они встают в круг, а потом все выбирают новых «кошку» и «мышку».

**«БАРАШЕК СЕРЕНЬКИЙ»**

Игроки выбирают «барашка», образуют вокруг него круг, ведут хоровод и поют:

*Ты, барашек серенький,*

*С хвостиком беленьким!*

*Мы тебя поили,*

*Мы тебя кормили,*

*Ты нас не бодай,*

*Лучше с нами поиграй,*

*Ну, давай же, догоняй!*

Когда игроки допоют, они разбегаются по игровой площадке. «Барашек» бежит за кем-то и старается поймать. Если ему это удается, он меняется ролями с пойманным игроком.

**«МЫШКИ-НОРУШКИ»**

Участникам следует разделиться на две команды. Одна из них образует круг, взявшись за руки. Это – «мышеловка». Оставшиеся игроки выполняют роль «мышей». Они не попадают в круг, а бегают и прыгают вне его.

Затем «мышеловка» начинает работать. Игроки водят хоровод, а «мыши» ходят вокруг круга. «Мышеловка» поет:

***Ох, уж мыши надоели,***

***Развелось их, аж не счесть.***

***Все погрызли, все поели,***

***Норовят везде успеть.***

Как только они пропоют эти слова три раза, тут же должны поднять сцепленные руки наверх. Затем продолжают двигаться в ту сторону, что и раньше (с поднятыми руками), и при этом поют:

***Берегитесь вы, плутовки,***

***Доберемся мы до вас.***

***Как поставим мышеловку,***

***Переловим всех тотчас!***

Игроки должны пропеть это три раза. После этого «мыши» должны вбежать и быстро выбежать из «мышеловки». Как только произносятся последние слова, игроки, образующие «мышеловку», захлопывают ее, опуская руки вниз и приседая. В результате несколько «мышей» оказываются пойманными, и они должны встать в круг.

Таким образом, «мышеловка» растет, и ее сила увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все «мыши» не будут пойманы. Когда это произойдет, игроки должны поменяться ролями.