

МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

«МИШКИ И ПЧЕЛЫ»

Цель: Развивать эмоции, выразительность движений, способность координировать движения с музыкой и текстом.

Ход игры.

Дети – мишки встают в круг. В центре круга стоят 3-4 ребенка. Это «пчелы». Дети-мишки, взявшись за руки, идут по кругу и поют, «пчелы» показывают движения.

На высокой кочке (соединяют руки над головой).

Стоит большая бочка (округляют руки перед грудью, показывая бочку)

Пчелы бочку стерегут (вращают перед грудью указательными пальцами)

Мишкам меду не дают (грозят пальцем)

Раз, два, три, четыре, пять! Мишек будем догонять! (Хлопают в ладоши.

Топают ногами, поставив руки на пояс)

Мишки убегают, «пчелы» стараются «ужалить».

«ПАУЧОК И МУШКИ»

Цель: Развивать эмоции, выразительность движений. Воспитывать выдержку, умение подчиняться правилам игры, укреплять дружеские, доброжелательные взаимоотношения.

Ход игры.

Двое детей-«паучков» берутся за обе руки и поднимают их («ловушка»).

Остальные дети-«мухи» берутся за руки и проходят через «ловушку» под песню.

Жил на свете паучок, быстроногий старичок.

Паучку нужна сноровка, сети он раскинет ловко –

И висит ловушка, берегитесь, мушки!

«Ловушка» захлопывается с окончанием пения. Пойманный ребенок встает в круг, берет за руки детей-«паучков» и поднимает вместе с ними руки вверх. Игра повторяется, только «мухи» двигаются «змейкой» через «ловушку».

С каждым повторением игры «ловушка» становится все больше.

Побеждают дети, которые останутся не пойманными.

«ЗАЯЦ И ЛИС»

Цель: Развивать координацию движений, чувство ритма, умение выразительно выполнять движения в соответствии с текстом песни.

Ход игры.

Дети встают парами в колонну, повернувшись лицом в одну сторону. С одной колонны прыгает «заяц», с другой – стоит «лис». Дети поют песню, выполняя движения.

Стой, зайчонок, не беги (дети грозят пальцем).

По тропинке узенькой, (вытягивают вперед прямые руки, приблизив их друг к другу («тропинка»).

Лучше ты побереги *(грозят пальцем)*

Хвостик свой кургузенький *(руками прикрывают «хвостик»)*

Заяц встает позади колонны. С другой стороны крадется «лис». Лис крадется вдоль тропы – по очереди выставляют руки вперед, раздвинув пальцы, как когти.

Щелк-щелк, топ-топ-топ. *(щелкают пальцами (2 раза, притопывают (3 раза)*

Вряд ли ищет он грибы *(покачивают головой, руки на поясе)*

Щелк-щелк, топ-топ-топ *(щелкают пальцами (2 раза, притопывают (3 раза)*

«Лис» встает рядом с зайцем. Они образуют последнюю пару.

Ты, зайчонок, не зевай, *(грозят пальцем)*

А от лиса убегай! *(бегут на месте)*

Дети берутся за руки и поднимают их, образуя «ворота». На проигрыши «заяц» и «лис» проходят через «ворота» и встают впереди всех. Они поворачиваются друг к другу спиной.

Раз, два, три! Беги! *(хлопают в ладоши).*

«Лис» обегает колонну с одной стороны, «заяц» - с другой. Вернувшись на то же место, ребенок становится победителем.

«НАЙДИ ЩЕНКА»

Цель: Развитие динамического слуха в сочетании с выразительным пением.

Музыкальный материал: любая знакомая детям песня, которую можно петь без музыкального сопровождения.

Игровой материал: маленькая фигурка щенка.

Ход игры.

Дети сидят, образуя полукруг. Педагог вместе с детьми выбирает водящего, который закрывает глаза. Дети протягивают сомкнутые ладошки педагогу, кому-то он в ладошки прячет щенка (по принципу игры «Колечко»).

Дети зовут водящего.

Вот щенок наш убежал, спрятался за бочки.

Во дворе их много так, не найти его никак.

Ну-ка, Саша, поспеши и щенка нам отыщи!

Мы не будем помогать, будем песню распевать!

Водящий подставляет каждому ребенку обе ладошки, в которые дети поочередно вкладывают закрытые свои. При этом дети тише или громче поют знакомую песенку, и по ее динамическому звучанию водящий пытается найти щенка.

«КОЛОБОК»

Цель: Развивать динамический слух в сочетании с чистотой интонирования в пении. Воспитывать у детей дружеские, доброжелательные отношения.

Музыкальный материал: любая знакомая детям песня, которую можно петь без музыкального сопровождения.

Игровой материал: игровое поле, молоточек и несколько небольших предметов, изображающих стог сена, бревно, пенек, муравейник, елочку.

Ход игры.

Педагог расставляет все фигурки на игровом поле в любом порядке. Дети рассматривают фигурки, а затем вместе с педагогом выбирают водящего, который отворачивается от остальных играющих. Дети договариваются, за какую фигурку они спрячут «колобок» и зовут водящего:

Укатился колобок, колобок – румяный бок.

Как же нам его найти, к деду с бабкой привести?

Ну-ка, Лена, по дорожке походи, походи

И по песенке веселой колобочек отыщи.

Дети поют любую знакомую песенку, а водящий в это время берет молоточек и водит им по игровому полю от фигурки к фигурке. Если молоточек находится далеко от той фигурки, за которой спрятан колобок, дети поют тихо, если близко – громко.

«ВОРОТИКИ»

Цель: Развивать у детей умение воспринимать ритмическое разнообразие (долгие, короткие звуки) посредством движений под музыку. Воспитывать у детей дружеские, доброжелательные отношения.

Музыкальный материал: «Марш» И. Дунаевского из к/ф «Веселые ребята», «Полька» С. Рахманинов – 2-я часть.

Движения, используемые в игре: энергичный шаг на полной стопе и легкий бег на носочках.

Ход игры: Дети делятся на первые-вторые номера или «ромашки, колокольчики». Дети с одинаковыми номерами становятся парами, образуя круг. Пары под первыми номерами чередуются с парами под вторыми номерами. Под звучание марша все дети парами идут по кругу энергичным шагом. С окончанием звучания музыки (в паузе между музыкальными фрагментами) педагог или ребенок-ведущий дает команду, например: «Первые номера!» - и это значит, что дети, стоящие под этими номерами, должны быстро поднять сцепленные руки вверх, образуя «воротики».

Под звучание польки, не названные, номера легким бегом пробегают в «воротики», образованные названными номерами. Далее игра повторяется сначала, но «воротики» могут образовывать другие номера.

«Жмурка»

Цель: Развивать у детей восприятие смены темпа в музыке и точной реакции на нее посредством движения.

Ход игры: Дети выбирают «жмурку». Звучит медленная музыка, дети становятся на одно колено (спина прямая, жмурка ходит между ними. Под

звучание быстрой музыки дети легким бегом передвигаются вокруг жмурки, который «спит». С окончанием музыки «жмурка» ловит детей. Если «жмурка» догоняет кого-то, то они меняются ролями.

«Игра с Мишкой»

Цель: Передавать характер песни, действовать в соответствии с ее содержанием.

Воспитывать у детей дружеские, доброжелательные отношения.

Ход игры: Дети стоят свободной группой, на противоположной стороне «спит» Мишка (ребенок). Дети идут к Мишке и поют:

По тропинке, по дорожке мы к берлоге подойдем.

Мы похлопаем в ладошки и немного подождем.

Мишка просыпается, протягивается. Он поет, обращаясь то к одному, то к другому ребенку: Кто здесь хлопал? Кто здесь топал?

Дети: Нет, не я. Нет, не я!

Мишка: Ты здесь хлопал? Ты здесь топал? Догоню вас я! Р-р-р...

В конце игры Мишка догоняет детей.

«Белые гуси»

Цель: Развивать образность и выразительность движений, исполнять движения в соответствии с содержанием текста песни, передавая характерные черты игрового образа.

Ход игры: Дети, свободно группируясь, идут по комнате и поют:

Белые гуси к ручейку идут, белые гуси гусятток ведут.

Белые гуси вышли на луга, крикнули гуси: «Га-га-га! »

Окончив песню, останавливаются. Ведущий говорит:

Из леса, из лесочка вышла хитрая лиса!

На встречу выходит Лиса и говорит:

Гуси, гуси, я вас съем!

Гуси: Подожди, лиса, не кушай,

Нашу песенку послушай! Га-га-га! (поют) .

Лиса: надоело мне вас слушать, я сейчас вас буду кушать!

Дети-гуси убегают на свои места, лиса их ловит.

«Ребята и медведь»

Цель: Развивать образность и выразительность движений, исполнять движения в соответствии с содержанием текста песни, передавая характерные черты игрового образа.

Ход игры: Для игры выбирается Медведь, который садится в стороне и делает вид, что спит в своей берлоге.

Дружно за руки возьмемся, в лес зеленый мы пойдем. Дети идут гулять в лес.

По полянке мы пройдемся, песню весело споем!

Нагибайся, погляди-ка, что краснеет под кустом? Останавливаются, собирают землянику.

Ты не прячься, земляника, все равно тебя найдем.

Комары звенят над нами, комары кусают в лоб.

Мы воюем с комарами, мы в ладоши – хлоп, хлоп, хлоп! Хлопают в ладоши.

С окончанием пения Медведь просыпается, выходит из берлоги, говорит:

Кто это поет? Спать мне не дает?

Дети быстро присаживаются, сидят, не шевелясь.

Медведь: Нет, нету никого возле дома моего.

Пойду опять в берлогу спать!

Медведь уходит, а дети повторяют песню. С окончанием пения снова появляется Медведь: Кто в лесу гуляет? Кто мне спать мешает?

Дети быстро присаживаются, прячась от Медведя, Если кто-нибудь зашевелится, Медведь берет того за руку и говорит:

Вот кто здесь гулял, кто мне спать мешал.

Пойманного Медведь уводит в свою берлогу. Дети подходят к Медведю, просят его:

Медведюшка, не тащи, медведюшка, отпусти!

Медведь: Так и быть, не потащу! Так и быть, отпущу! Пусть только спляшет!

Дети вместе с Медведем пляшут под веселую народную мелодию.

«Кто скорее найдет свой кружок»

Цель: Развивать координацию движений, чувство ритма, умение различать контрастные части музыки, развивать танцевальное творчество.

Ход игры: Дети располагаются в два круга. Мальчики вокруг – Петуха, девочки вокруг – Лисы. Звучит любая народная мелодия, под первую часть музыки – Лиса и Петух играют на музыкальных инструментах (Лиса - на трещотках, Петух – на бубне, дети, взявшись за руки, топающим шагом двигаются по кругу. На вторую часть музыки дети хлопают в ладоши, Лиса и Петух пляшут, используя русские народные плясовые движения. На третью часть музыки дети пляшут врассыпную, затем присаживаются на корточки, закрыв глаза. Лиса и Петух тихонько занимают новое место в зале. С окончанием музыки дети должны найти свой кружок и взяться за руки.

«Кот и Мыши»

Цель: Развивать образность и выразительность движений, исполнять движения в соответствии с содержанием текста песни, передавая характерные черты игрового образа.

Ход игры: Ребенок-Кот стоит в центре, дети двигаются на носочках вокруг «кота», изображая мышат, поют:

1. Тише мыши, тише мыши! Кот сидит на нашей крыше!

Старый кот, толстый кот громко песенку поет!

Кот поет: Мур-мур-мяу! Мур-мур-мяу! Мур-мур-мяу! Всех поймю!

Дети: 2. Он, хитро прищулив глаз, стережет, наверно нас!

Старый кот, толстый кот громко песенку поет...

Кот поет припев.

Дети: Но сегодня, Васька злой, не поймаешь, ни одной.

Не поймаешь, не поймаешь, не поймаешь ни одной!

В конце игры Кот ловит «мышей».

«Пчела»

Цель: Развивать песенное творчество детей, вызывать интерес к сочинению мелодий разных по настроению, добиваться выразительных песенных импровизаций.

Ход игры:

Дети стоят по кругу, взявшись за руки, и поют:

«Целый день спешит пчела, у нее с утра дела.

На полянку за медком, а потом в пчелиный дом»

Дети останавливаются, обращаются к «пчеле»:

«Пчелка, пчелка, пожужжи, о себе нам расскажи,

Пчелка, пчелка пожужжи о себе нам расскажи»

По окончании песни Пчела исполняет песенную импровизацию. Участники игры должны определить словами настроение песенки. Ведущим игроком становится тот, кто подберет наиболее точные определения.

«С кем дружит зайчонок? »

Цель: Формировать у детей слуховые ощущения фразы, ее начало и окончание. Сохранять темп движений на протяжении всей игры, развивать чувство ритма.

Ход игры: Дети стоят в кругу лицом друг к другу (в руках у детей музыкальные инструменты). Педагог держит зайчонка в руках и со словами идет по кругу с внешней стороны.

Зайка – верный, добрый друг, к нам пришел играть он в круг.

С кем он дружит, назовите, никого не пропустите.

В конце первого предложения педагог останавливается напротив кого-нибудь из детей и лапкой зайчонка дотрагивается до одного игрока. Остальные называют его имя (например, «с Сашей»). Ребенок отстукивает на инструменте ритм, дети его повторяют. На второе предложение по кругу с игрушкой идет «Саша» и лапкой зайчонка дотрагивается до одного из игроков. Дети называют имя этого участника игры и т. д.