

ДЕТСКИЙ САД:
ДЕНЬ ЗА ДНЕМ



В ПОМОЩЬ
ВОСПИТАТЕЛЯМ
И РОДИТЕЛЯМ



Г. И. Анисимова

100 музыкальных игр для развития дошкольников

старшая и подготовительная группы

Анисимова, Г. И.

А 67 Сто музыкальных игр для развития дошкольников. Старшая и подготовительная группы / Анисимова Г. И. Худож.: Е. А. Афоничева, В. Н. Куров. — Ярославль: Академия развития, 2005. — 96 с., ил. — (Детский сад: день за днем).

В книге представлены авторские, хорошо зарекомендовавшие себя игры, направленные на развитие музыкальных способностей и психических процессов: памяти, внимания, мышления.

Пособие рекомендуется музыкальным руководителям, логопедам, учителям-дефектологам, воспитателям дошкольных учреждений.

М 430500000 Без объявл.
ЛР 064510—96

ББК 74.1

ISBN 5-7797-0190-3

© Академия развития, 2005

© Анисимова Г. И., 2005

© Художники Афоничева Е. А., Куров В. Н., 2005

СОДЕРЖАНИЕ

От автора	4
Воздействие музыки в игровой деятельности на организм ребенка	6
Цель и задачи музыкальной игры	8
Педагогическая направленность музыкальных игр	10
Игры на развитие внимания	14
Игры на развитие памяти	38
Игры на развитие мышления	65
Список музыкальных игр	89
Словарь музыкальных терминов	94
Литература	95

Если вы не видите немедленного результата — хорошего или плохого, — будьте терпеливы и наблюдайте.

Дипак Чопра

ОТ АВТОРА

Детство — это особый мир, который сохраняется в душе человека на всю жизнь, если в нем царят счастье и радость быть самим собой. Мир фантазии, выдумки у детей связан с игрой. Во все исторические времена дети разных народов играли и играют, подражая взрослым, реализуя свои желания и творческие потребности.

Игра, по утверждению психолога Г. С. Тарасова, — это эмоциональная непосредственность мотивов, устремленность к цели, оценка результатов деятельности, усвоение нового. В ней зарождается личность ребенка. Интерес к процессу действия, «условность» действий, ситуаций, «языка» вводят детей в окружающий их мир. Сделать это вхождение желанным, занимательным, значимым — задача взрослых.

Наиболее полезны для ребенка старшего дошкольного возраста такие игры, которые имеют направленность на развитие познавательных способностей, внимания, памяти, мышления. Уровень любознательности, умственной и деятельной активности дошкольников проявляется в игре. Ребенок сам придумывает сюжет игры, используя для этого игрушки и различные предметы, придавая им игровое значение, выступает как организатор в подгруппе играющих детей- сверстников. Малоактивность здорового ребенка в отдельных видах игровой деятельности может привести к нарушениям в общем развитии.

Развитие ребенка зависит от условий воспитания и обучения в детском саду и семье. Здоровые дети обладают потенциалом для психического развития. Задача педагогов-логопедов, учителей-дефектологов, музыкальных руководителей и родителей — всячески способствовать полноценному развитию детей. Если нарушается гармоничность этого развития, то со стороны взрослых следует обеспечить ребенку возможность стать все-

сторонне развитым человеком, используя разные пути, и прежде всего игру.

Предлагаем для развивающей работы с детьми 5—7 лет 100 музыкальных игр, направленных на формирование высших психических функций внимания, памяти, мышления и на обеспечение полноценного эмоционально-психического комфорта.

Методика проведения музыкальных игр была апробирована в детских садах г. Ярославля, г. Любима, школе-интернате № 1 г. Переславля.



ВОЗДЕЙСТВИЕ МУЗЫКИ В ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА ОРГАНИЗМ РЕБЕНКА

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

По мнению О.С. Газмана, в игре у детей возникает 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 условиях музыкального занятия игры носят развивающий характер и ориентированы на овладение детьми двигательными и интеллектуальными умениями, сенсорными способностями, развитие навыков сотрудничества, эффективного взаимодействия на основе познавательных интересов.

Воздействие музыкального сопровождения игры на организм ребенка можно рассматривать в трех аспектах.

Первый аспект — физиологический, связан с исследованиями В. М. Бехтерева, И. М. Догеля, И. М. Сеченова, И. Р. Тарханова и др., которые выявили положительное влияние музыки на различные системы человека. Взаимосвязь музыки и ритмических движений повышает общий жизненный тонус, регулирует деятельность сердечно-сосудистой, дыхательной, опорно-двигательной систем, формирует произвольность психических функций.

Второй аспект — психологический. Музыка, воздействуя на эмоционально-личностную сферу ребенка, выполняет коррекцию познавательных, психических, коммуникативных нарушений.

Третий аспект — педагогический. Посредством музыки воспитывается у ребенка способность эстетически воспринимать действительность и приобретать социальный опыт для творческой, созидательной жизнедеятельности.

В музыкальной игре, как в пении и ритмических движениях, дети осваивают средства художественной выразительности, ха-

рактерные для музыки и речи — ритм, динамику, темп, высоту. Это дает педагогу возможность дифференцированно воздействовать на детей с разным темпом развития.

Медлительные дети нуждаются в стимулирующей музыке, которая бы повышала возбуждение в коре головного мозга и стимулировала бы общий жизненный тонус. Это произведения подвижного, быстрого характера.

Расторможенные (гиперактивные) дети успокаиваются музыкой умеренного темпа, снижающего возбужденное состояние коры головного мозга.

Дистоническим детям, у которых в течение дня происходит резкая смена эмоционального состояния (от агрессии до апатии) требуется стабилизирующая музыка спокойного характера с акцентами, повторяющимися через равные интервалы, и с одинаковым уровнем громкости звучания.

Музыка помогает устанавливать контакт между детьми и взрослыми, между сверстниками при проведении игры. Создавая предпосылки для дальнейших педагогических воздействий, музыка направляет слуховое внимание детей на выполнение условий и правил игры. Желание, порывы, чувство радости, оживление, приподнятое настроение активизируют ребенка и сопровождают его в каждой игре.



ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ МУЗЫКАЛЬНОЙ ИГРЫ

Музыка вызывает эмоциональный и двигательный отклик. Характер отклика зависит от цели, содержания, образа игры, которая отличается от танца, пляски тем, что помогает детям внимательно и сознательно слушать музыку.

В музыкальной игре ребенок выполняет различные задания: все его движения и действия связаны с процессом узнавания и различения характера музыки, отдельных выразительных средств. Это вырабатывает у ребенка умение согласовывать движения с началом и окончанием музыки, ощущать фразировку, такты, метроритм, интонацию.

Эмоционально окрашивая игровые действия, музыка предъявляет детям требование проявлять волевые усилия, сосредотачиваясь на многообразии выразительных интонаций, ритмических рисунков мелодии. Понимание музыкально-игрового задания вызывает у ребенка быстроту реакции на звуковое раздражение, формирование музыкальных и двигательных навыков, активизацию чувств, воображения, мышления.

В соответствии с этим музыкальная игра имеет следующие задачи:

1. Коррекционные:

- * развитие слухового, зрительного, тактильного восприятия, мимической мускулатуры, дыхательной системы, артикуляционного аппарата, свойства голоса (высоту, темп, динамику, ритм), координации движений и нормализация их темпа и ритма;
- * формирование выразительных средств: интонации, мимики, жестов, движения.

2. Оздоровительные:

- * укрепление сердечно-сосудистой, двигательной систем, костно-мышечного аппарата;
- * развитие моторики: общей, мелкой, артикуляционной;
- * развитие «мышечного чувства» (способности снимать эмоциональное и физическое напряжение);
- * развитие быстроты двигательной реакции.

3. Образовательные:

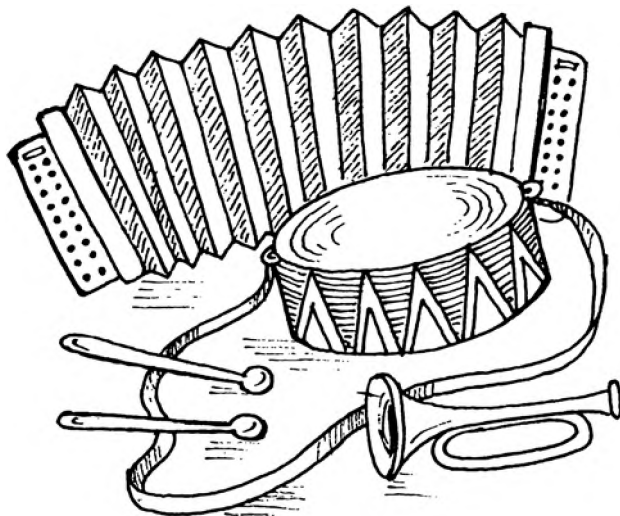
- * обучение речевым, певческим, двигательным навыкам;
- * развитие музыкальных, творческих, коммуникативных способностей;
- * формирование умственных умений и действий.

4. Воспитательные:

- * воспитание общей музыкальной, речевой, двигательной культуры;
- * эстетическое отношение к окружающему;
- * развитие чувств, эмоций высшего порядка.

5. Развивающие:

- * познавательную активность;
- * устойчивый интерес к действованию;
- * саморегуляцию и самоконтроль;
- * внимание, память, мышление;
- * ориентировку в пространстве.



ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ НАПРАВЛЕННОСТЬ МУЗЫКАЛЬНЫХ ИГР

Этапы развития музыкальной игры привели к поиску классификации детских игр. В разное время и разными авторами осуществлялись подходы к педагогическому управлению процессом игры. Разносторонние подходы отражали и разнообразные принципы классификации.

Н. А. Метлов с воспитательной точки зрения выделил игры с пением. С помощью этих игр педагог развивает у детей музыкальный слух, голос, чувство ритма и умение правильно передавать мелодию. Для воспитания у детей художественного вкуса, радостных эмоций им было предложено проведение в детском саду игр-сказок.

Н. А. Ветлугина научными исследованиями в области развития музыкально-сенсорных способностей показала первостепенную роль музыкально-дидактических игр, как основы чувственного восприятия музыки. В дальнейшем разработка этой группы игр была продолжена А. Н. Зиминной, Э. П. Костиной и нашла практическое применение у педагога-практика Н. Г. Кононовой.

И. Л. Дзержинская рассматривала игру как средство педагогического воздействия в условиях приобщения малышей до трех лет к разным видам музыкальной деятельности.

Е. Раевская, С. Руднева, Г. Соболева, З. Ушакова изменили представление об игре, предложив иное осмысление воспитательных задач. Методические разработки музыкально-ритмических игр были направлены на всестороннее развитие музыкальности детей, а именно: развитие эмоциональности, чувства ритма, ощущение музыкальной формы, восприятия, воображения.

Е. Д. Макшанцева предложила новую форму музыкальных игр — игры-забавы. Они способствуют правильному физическому развитию детей, нормальному функционированию опорно-двигательного аппарата.

Л. Н. Комиссарова разработала систему применения наглядных средств при организации и проведении настольных дидактических игр на музыкальном занятии и в повседневной жизни детского сада.

Работая над чистотой интонации у старших дошкольников,

А. Д. Войнова показала значение вокальных игр с элементами дидактичности.

Игры-драматизации, театрализованные игры, народные игры в последние десятилетия чаще стали использоваться в работе массовых и коррекционно-образовательных дошкольных учреждений.

Мы предлагаем музыкально-развивающие игры с вокальным и инструментальным сопровождением. Можно выделить три группы музыкальных игр.

Первая группа — игры на развитие внимания.

Вторая группа — игры на развитие памяти.

Третья группа — игры на развитие мышления.

Каждая из групп имеет педагогическую направленность. Игры первой группы развивают свойства внимания: наблюдательность, длительность, устойчивость, переключение, распределение, быстроту двигательной реакции, фонематический и речевой слух.

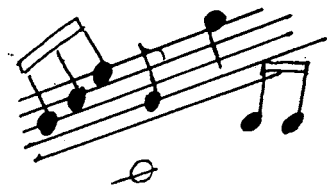
Игры второй группы осуществляют развитие разных видов памяти: зрительную, двигательную, образно-слуховую, музыкальную; формируют процессы запоминания, сохранения информации и удержания в памяти, воспроизведения в памяти.

Игры третьей группы содействуют развитию умственных действий — сравнения, сопоставления, обобщения, анализа и синтеза.

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

По форме проведения игры подразделяются на:

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



Статические игры развивают собранность, помогают снять мышечное напряжение, сохранять равновесие тела, быстро выполнять двигательные действия без физических усилий.

Подвижные игры с правилами развивают волевую сферу, быстроту реакции на звуковой раздражитель, формируют коммуникативные способности.

Игры с речью развивают вокально-слуховую и двигательно-слуховую координацию, нормализуют процессы регуляции темпа и ритма.

Игры-шутки активизируют слуховое восприятие, формируя фонематический слух, и все стороны музыкально-слуховых представлений.

Игры-песни развивают функции голосообразования и свойства голоса, способствуют развитию звукообразования, дикции, дыхания.

Артикуляционные игры укрепляют мышцы языка, зева, губ, щек, голосовых связок, активизируют подвижность верхней и нижней челюсти.

Игры-забавы побуждают к творческой активности, инициативе, развивают зрительное восприятие посредством укрепления зрительной мышцы и зрительного нерва, формируют творческие способности.

Игры-загадки развивают логическое мышление, сообразительность, стремление ребенка к осознанным умственным и практическим действиям.

Ритмические игры направлены на усвоение музыкальной речи, интонационную выразительность звука, слога, фразы, предложения, части и всего законченного музыкального и речевого построения с помощью двигательных упражнений под музыку.

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.

Каждой игре предшествует *подготовительное или вспомогательное упражнение*, которое сначала проводится без музыки, а затем с музыкальным сопровождением. Цель этих упражнений — подготовить тело ребенка (руки, ноги, голову, кисти, пальцы) к воспроизведению действия, разогреть мыш-

цы-сгибатели и мышцы-разгибатели, участвующие в возникновении движения.

Рифмованные задания отдельных игр побуждают детей к двигательной активности и четкому выполнению игровых правил.

Главным средством музыкального воздействия на слуховые и двигательные анализаторы является *метроритм*. С первых музыкальных занятий у детей закладываются основы ощущений речевых и музыкальных сигналов, ритмических импульсов и ритмических реакций, ощущение акцентов, слабых и сильных долей. Метроритмическая единица — доля, соответствующая шагу, взмаху руки, повороту головы, наклону корпуса, — вырабатывает в детском организме размеренность темпа движения, что является положительным моментом и базисом в регуляции психических процессов.

Дети, с которыми перед игрой проводились данные подготовительные упражнения, показывали положительные результаты через две-четыре недели. Динамика у проблемных детей проявлялась в возникновении быстроты реакции, длительности внимания, запоминания и сохранения информации с незначительной ее потерей, проявлении отдельных элементов выразительности в голосе и движениях.

Развивающие игры рекомендуется проводить во всех частях музыкального занятия: в начале, середине, в конце, чтобы распределить равномерно эмоционально-психологическую нагрузку разных видов музыкальной деятельности, предупредить мышечную усталость и поддержать действенный интерес ребенка.



ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ

Внимание является необходимым условием любой деятельности: учебной, игровой, познавательной. Внимание — одна из важнейших функций, обеспечивающих успешность процесса развития, воспитания, обучения.

В старшем дошкольном возрасте внимание у ребенка начинает контролироваться внутренними логическими процессами.

Внимание детей дошкольного возраста, имеющих проблемы в развитии, очень слабо, в результате чего ребенок не может сосредоточенно слушать задание, часто слышит только его начало или конец. Неорганизованность этих детей, их повышенная импульсивность и неусидчивость являются следствием неумения управлять своим вниманием.

Расстройства внимания проявляются у детей и в двигательной расторможенности (гиперактивности), а также импульсивности поведения. Моторная активность бывает бесцельной и не соответствует требованиям конкретной обстановки. У детей с СДВ (синдром дефицита внимания) нарушения в двигательной сфере выражаются дискоординацией движений, неразвитым зрительным восприятием, изменением речевого развития, несформированностью мелкой моторики и праксиса (способности осуществлять целенаправленно дыхание и действия).

Такие дети отвлекаются на любые раздражители, не могут долго сосредоточиться на определенной деятельности и самостоятельно выполнить задание до конца. У них постоянно возникают проблемы в общении со сверстниками, часто не устанавливаются с ними дружеские отношения. Все это приводит к конфликтам, и ребенок становится нежеланным и отвергается, в коллективе.

Специально разработанные игры помогут развить у детей свойства внимания, т.к. главными условиями игры являются сосредоточенность слухового внимания и активизация слуховых ощущений.

Согласованность текста с музыкой, движением способствуют координации функциональных систем, участвующих в точной передаче и воспроизведении музыкального образа посредством средств двигательной активности.

1. НЕБО, ВОЗДУХ, ЗЕМЛЯ

Цель. Научить переключать слуховое внимание, развивая речевой слух и быстроту двигательной реакции.

Ход игры. Дети двигаются под марш (по выбору педагога) по кругу. На слово «Земля» дети приседают, касаясь руками пола, на слово «Небо» — поднимают руки вверх, «Воздух» — руки в стороны. Движения выполняются без остановок. Шаг равен доле четкого марша. После усвоения задания в ритме размеренной ходьбы лучше проводить его в чередовании с легким бегом.

2. НОЖКАМИ ЗАТОПАЛИ

Цель. Развивать длительность внимания, быстроту реакции на речевой сигнал. Выделять в речи собственные имена существительные.

Ход игры. Под песню «Ножками затопали» (сл. А. Барто, муз. М. Раухвергера) дети шагают по кругу на месте лицом друг к другу с флажками в руках. Ребенок, чье имя пропевадается в песне, на окончание музыки поднимает флажок. Игра повторяется с другими детьми. (Музыка в детском саду. Вып. 2. М.: Музыка, 1966).

Ножками затопали,
Зашагали по полу,
..., не зевай,
Руки поднимай!

3. ЗА ПОДСНЕЖНИКАМИ

Цель. Развивать сосредоточенность внимания, быстроту реакции на речевой сигнал, фонематический слух.

Ход игры. Перед игрой дети повторяют слова и запоминают установку на выполнение действий.

За подснежниками в лес
Мы сейчас пойдем.
Как кукушечку услышим —
Подснежник мы сорвем.

Под спокойную музыку напевного характера русской народной песни «Я пойду ли, молоденька» дети гуляют свободно по залу. Услышав сигнал «Ку-ку!» — наклоняются, чтоб сорвать подснежник. Сигнал может быть неожиданным для активизации слухового восприятия и ритмичным для развития ощу-

шения фразировки, метроритма. В дальнейшей работе речевой сигнал может заменяться звуковым — ударом в бубен, треугольник, барабан.

4. КОЗЕЛ

Цель. Учить распределению внимания.

Ход игры. Дети делятся на две подгруппы. На первую часть музыки «Полька» И. Саца (к спектаклю «Синяя птица») одна подгруппа выполняет притоп одной ногой, показывая, как «козел стучит копытом». Другая подгруппа покачивает головой сверху вниз, изображая козла, который трясет бородой. Перед игрой всеми детьми повторяются слова, напоминающие им о характере образных движений.

Козел сердит, козел молчит,
Он копытами стучит,
Бородой своей трясет,
Никак капусту не найдет.

Чтобы дети сразу активно включились в игру, следует предварительно научить всех ритмично выполнять притопы и покачивания головой. Затем перейти к распределению действий, выполняемых подгруппами одновременно. Игра повторяется со сменой заданий у играющих.

5. МОТЫЛЕК

Вариант первый.

Цель. Развивать слуховое внимание, наблюдательность, речевой слух.

Ход игры. Дети изображают порхающих мотыльков. На слово «Летал» — двигаются легким бегом свободно по залу. На слово «Присел» — дети приседают. Игра проводится под песню «Мотылек», сл. Ю. Островского, муз. Р. Рустамова. (Музыка в детском саду. Первая младшая группа. М: Музыка, 1990).

Вариант второй.

Цель. Учить ориентироваться в пространстве.

Ход игры. В соответствии с поставленной задачей текст игры изменяется. Дети двигаются легким бегом, приседая на слова «Цветок», «Пенек», «Лужок».

Вариант третий.

Цель. Развивать зрительное восприятие.

Ход игры. На полу раскладываются бумажные цветы синего, красного, желтого цвета: Дети-мотыльки должны быстро найти цвет цветка, о котором поется в песне, и подбежать к ним. Движения ног — мягкие, рук — плавные.

Вариант четвертый.

Цель. Развивать сосредоточенность, устойчивость внимания, творческую инициативу.

Ход игры. Дети ставятся в проблемную ситуацию, когда должны самостоятельно найти правильный способ действия. Суть игры заключается в том, что порядок действий в последовательности изменяется. В тексте возможно пропевание названия одного цвета цветка несколько раз или пропуск какого-нибудь названия цвета цветка. (Игра может проводиться и с раздаточным материалом — карточками, на которых изображается содержание текста).

6. ВЕТЕРОК

Цель. Развивать сосредоточенность слухового внимания, активизировать слуховые, зрительные, тактильные ощущения.

Ход игры. Дети, стоя в кругу, проговаривают текст.

Ветерок к нам прилетел,
Поиграть здесь захотел.
До кого он долетит,
Тот быстрее побежит.

Под музыку Ф. Шуберта «Контрданс» ребенок-ветерок бежит по внешнему кругу. На окончание музыки он останавливается и гладит по плечу близко стоящего к нему товарища. Одновременно остальные дети должны называть его имя. Ветерком становится следующий ребенок, который продолжает игру. Музыка повторяется неоднократно, чтобы все дети участвовали в игре. (Музыкально-двигательные упражнения в детском саду. 3 изд. М.: Просвещение, 1991).

7. ПОЙМАЙ СНЕЖИНКУ

Вариант первый.

Цель. Развивать длительность внимания, ладовый слух, умение выделять музыкальное предложение.

Ход игры. Под музыку Г. Пахульского «Мечты» дети легко двигаются по залу и на окончание музыкальных предложений «ловят снежинки ладошками».

Вариант второй.

Цель. Научить точно выполнять движения то правой, то левой рукой.

Ход игры. Свободно двигаясь, дети ловят снежинки, поднимая руку вверх, перед собой.

Вариант третий.

Цель. Формировать долгий плавный выдох.

Ход игры. Дети изображают, как поймали снежинку, а затем, на окончание музыкального предложения, сдувают ее с ладошек.

Вариант четвертый.

Цель. Развивать двигательно-слуховую координацию.

Ход игры. На долгий звук в окончании музыкальных предложений хлопнуть в ладоши над головой.

8. ПТИЦЫ

Цель. Учить распределять внимание.

Ход игры. Участники игры делятся на три подгруппы — вороны, воробьи, ласточки. Каждая подгруппа представляет себя, показывая движения в соответствии с текстом.

Текст.	Движения.
<i>Вороны:</i> Мы шагаем по дорожке, Поднимая выше ножки.	<i>Дети двигаются в колонне друг за другом, выполняя шаг с высоким подниманием колена.</i>
<i>Воробьи:</i> Зернышки клюем, сидим, Да за кошкою следим.	<i>Дети приседают и постукивают пальцами по полу.</i>
<i>Ласточки:</i> Мы летаем, мы летаем, Ветер теплый догоняем.	<i>Дети разбегаются враспынную, плавно поднимая и опуская руки через стороны.</i>

Услышав музыку, дети, исполняющие роли других птиц, двигаются одновременно с «ласточками»: «вороны» — высоким шагом по большому кругу, «воробьи» сидят в центре круга и

клюют зернышки, «ласточки» свободно летают по всему пространству, не наталкиваясь на других «птиц».

Игра повторяется три раза, чтобы игроки могли изображать разных птиц.

Подвижно К. Черни

The musical score is for piano and is divided into two systems. The first system is marked 'Подвижно' (Allegretto) and 'mf' (mezzo-forte). It features a treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a common time signature (C). The melody in the treble clef consists of eighth and sixteenth notes, with a dynamic marking of 'mf' and a hairpin crescendo. The bass clef accompaniment consists of chords and single notes. The second system continues the melody and accompaniment, ending with a double bar line.

9. КАПЕЛЬКИ

Цель. Развивать устойчивость внимания и точность выполнения словесной инструкции.

Ход игры. Восемь детей в игре назначаются капельками по порядковому счету, остальные сопровождают их действия ритмичными звукоподражаниями «Кап» на сильную долю двухдольного размера пьесы М. Раухвергера «Дождик». (Мы любим музыку. Вып. 6. М.: Советский композитор, 1967). Перед игрой всеми детьми разучивается стихотворение.

Дождь по крыше заплясал,
Капельками застучал:
Вот одна, а вот другая,
Третья, пятая, восьмая.

При знакомстве с содержанием игры и освоении музыкального сопровождения дети-«капельки» выбегают и прыгают на месте в том порядке, как указано в тексте. Дети-«капельки» с порядковыми номерами 1, 2, 3, 5, 8 — двигаются, а с поряд-

ковыми номерами 4, 6, 7 — остаются на месте со всеми остальными игроками.

При последующих повторениях игры участники меняются. Звукоподражания могут заменяться хлопками, сигналами ударных детских инструментов: бубнами, погремушками, свистульками и др.

10. ВЕСЕЛЫЕ ЛЯГУШКИ

Цель. Развивать быстроту реакции, двигательную-слуховую координацию.

Оборудование. Мячик.

Ход игры. Стоя в кругу и проговаривая рифмованный текст, дети вспоминают характер выполняемых действий.

У болота на опушке
Мы, лягушки-хохотушки,
Будем с мячиком играть —
Бегать, прыгать и скакать.

На музыку «Польки» Л. Абелян (Песни, игры, танцы, шутки. М.: Советский композитор, 1990) ребенок с мячом, стоящий в центре круга, двигается внутри в противодвижении. Он должен закончить бег с окончанием первого предложения и отдать мяч другому участнику, который стоит напротив него. Этот игрок начинает прыгать с мячом по кругу на второе предложение и, остановившись на окончании музыкальной фразы, передать мяч третьему ребенку. Тот двигается поскачками на третье предложение внутри круга и с окончанием его кладет мяч посредине круга на пол. На четвертое предложение все дети хлопают в ладоши. Кто первым возьмет мяч с окончанием четвертого предложения, тот снова продолжает игру.

11. СТОЛЯРЫ

Цель. Учить детей распределять внимание, развивать ритмизированную речь, четкую дикцию.

Ход игры. Дети стоят в трех колоннах и настраиваются на выполнение имитационных действий, проговаривая ритмизированный текст в двухдольном размере.

Будем дружно мы играть,
Столяров изображать:
И пилить, и строгать,
Гвозди крепко забивать.

Первая колонна имитирует первое действие столяра, вторая — второе, третья — третье. Под ритмичную музыку действия выполняются всеми играющими одновременно, затем порядок играющих в колоннах меняется.

Возможен и второй вариант игры, когда игроки делятся на четыре колонны. Три колонны, как и в первом варианте, выполняют те же действия, а дети четвертой колонны подбадривают остальных, хлопая в ладоши и восклицая весело «Ух!» на сильную долю.

12. СОРВИ ЯБЛОКО

Цель. Развивать слуховое внимание, различать плавное и отрывистое звучание музыки.

Ход игры. Детям предлагается пойти в сад за яблоками.

В сад фруктовый мы пойдем
И корзиночки возьмем,
Будем яблоки срывать
И в корзинку убирать.

Звучит (по выбору педагога) русская народная мелодия, которая в первой части исполняется плавно, во второй — отрывисто. На плавное звучание дети с воображаемыми корзинками гуляют по саду. На отрывистое звучание — ставят корзинку на землю и ритмично срывают яблоки, кладут в корзинку. Движения руки выполняются на сильную долю такта, наклоны вниз — на слабую долю.

13. СОРОКА

Цель. Развивать наблюдательность, ориентировку в пространстве.

Оборудование. Корзинка, маленькие игрушки по количеству играющих детей.

Ход игры. Дети становятся свободно. Ребенок, исполняющий роль сороки, держит в руке корзинку с игрушками и говорит:

Я, сорока-белобока,
Вам игрушки принесла,
Вы свою запоминайте,
А потом их спрячу я!

Каждый ребенок достает из корзинки игрушку, запоминает ее и на звучание спокойной музыки кладет обратно в корзинку.

Дети стайкой идут к противоположной стене и стоят с закрытыми глазами. Пока музыка звучит, «сорока» расставляет игрушки по всему залу. С окончанием музыки дети начинают искать свои игрушки и ищут до тех пор, пока «сорока» не скажет:

Лучше, лучше вы ищите
И внимательно смотрите.
Кто игрушку принесет —
Тот играть с детьми начнет.
(Кто быстрее всех найдет
И игрушку принесет?)

Сорокой становится тот ребенок, который первый найдет свою игрушку.

14. НАЗОВИ ИГРУШКУ

Цель. Развивать слуховое и зрительное восприятие.

Оборудование. Стулья и игрушки на каждого ребенка.

Ход игры. На стульях, расставленных по кругу, лежат игрушки. По внешнему кругу стоят дети. Первый ребенок под легкую подвижную музыку (по выбору) бежит мимо детей и с окончанием музыки дотрагивается до того, перед кем остановился. Ребенок, до которого дотронулись, поднимает над головой игрушку, называет ее, ставит на стул и продолжает игру, обегая круг. Первый играющий становится на место второго ребенка, второй — на место третьего и т. д.

При втором варианте игры действия выполняются на предложения, затем на фразы.

15. СДЕЛАЙ НАОБОРОТ

Цель. Развивать наблюдательность, быстроту движений рук.

Ход игры. Дети строятся в две-три колонны. Взрослый приглашает ребят на игру:

Кто со мной начнет играть,
Чтобы ловкость показать,
И сноровку, и уменье,
И вниманье, и терпенье?

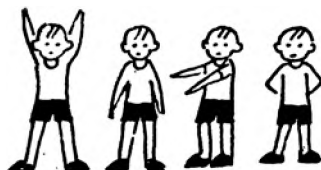
Педагог показывает движения, а дети выполняют противоположные действия. Каждый двигательный элемент соответствует четырехдольному такту ритмичного сопровождения песни А. Журбина «Смешной человечек».

Движения педагога

- 1 т. — Поднять руки вверх.
- 2 т. — Руки вытянуть вперед.
- 3 т. — Руки вдоль тела.
- 4 т. — Руки отвести назад.
- 5 т. — Развести руки в стороны с поворотом направо.
- 6 т. — Развести руки в стороны с поворотом налево.
- 7 т. — Отвести обе руки вправо.

Движения детей

- Руки опущены вдоль туловища.
- Руки отвести назад, за спину.
- Руки поднять вверх.
- Руки вытянуть вперед.
- Развести руки в стороны с поворотом налево.
- Развести руки в стороны с поворотом направо.
- Отвести обе руки влево.



16. ЗМЕЙКА

Цель. Развивать наблюдательность и ориентировку в пространстве.

Ход игры. Ведущий ребенок под плясовую музыку «Чешской народной мелодии» (Ритмика. М.: Просвещение, 1972) бежит на носках по залу между свободно стоящими детьми. На сильный акцент он берет за руку того, кто стоит к нему ближе всех, и игроки уже бегут вместе. Затем второй бегущий на следующий акцент берет третьего, третий — четвертого и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не будут двигаться змейкой, взявшись за руки.

17. ПЧЕЛА

Цель. Развивать слуховое внимание, фонематический слух.

Ход игры. Под пение песни «Пчела» (сл. В. Викторова, муз. В. Герчик) в исполнении взрослого дети двигаются в свободном направлении. Услышав звукоподражание «Жу-жу!», дети останавливаются и плавно поднимают и опускают руки через стороны по два раза, имитируя движения пчелы. (Весна // Сост. В. Колосова. М.: Музыка, 1967).

18. А — У!

Цель. Развивать устойчивость внимания, автоматизировать звуки «А» и «У».

Ход игры. На слова взрослого дети разбегаются и прячутся.

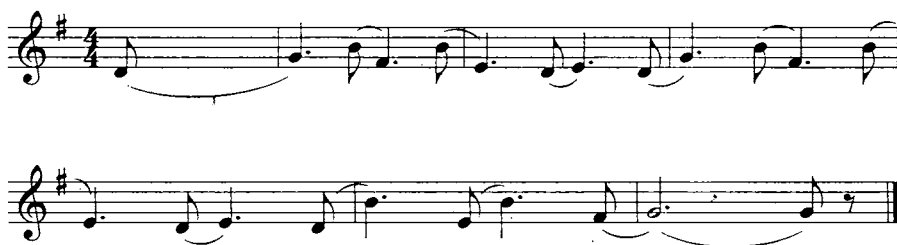
По поляне разбежались
И в лесу все потерялись.
Буду я детей искать,
Как же их найти, собрать?

Взрослый поет «А — У!» по звукам затакта мелодичной песни Ю. Чичкова «Спасибо!». Дети отвечают через такт. Когда ритм будет усвоен, тогда дети будут отзываться последовательно друг за другом и вразбивку по жесту и взгляду педагога.

«СПАСИБО!»

Муз. Ю. Чичкова
Обр. Г. Анисимовой

Спокойно



19. КУРОЧКИ И ЛИСА

Цель. Развивать речевой слух, слуховое внимание, учить реагировать на речевой сигнал.

Ход игры. Дети, изображающие курочек, в первом куплете выполняют движения в соответствии с текстом, а «лиса» сидит в стороне. На пение второго куплета «курочки» гуляют под пение «петушка». «Лиса» незаметно подкрадывается. На пение «петушка» «Ку-ка-ре-ку!» — «курочки» убегают от «лисы».

Курочки: Зерна, зернышки клюем,
Воду из ручья мы пьем,
Петушок, не отставай,
К нам сюда скорей шагай.

Петушок: Я на страже здесь стою,
Во все стороны гляжу.
Как увижу я лису,
Закричу: «Ку-ка-ре-ку!»



Движения

Дети, стоя свободно, наклоняются 4 раза.

Дети жестами зовут петушка.

Ребенок поднимает и опускает руки через стороны.

Ребенок смотрит из-под ладошки. Сильно машет руками и убегает.



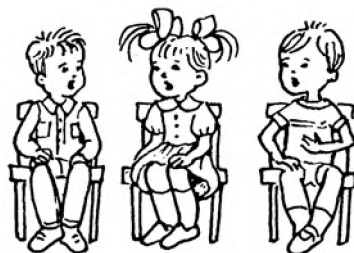
20. ПОЕЗД

Цель. Учить распределять слуховое внимание, чередуя индивидуальное и хоровое пение.

Оборудование. Стулья по количеству детей.

Ход игры. Один ребенок выбирается машинистом, остальные исполняют роли пассажиров поезда. Вдоль стены расставлены стулья, на которых сидят игроки. На нечетные такты машинист дает протяжный сигнал «Ту!». На четные — пассажиры поют песню по фразам. (Учите детей петь. М.: Советский композитор, 1962).

1. Ту-у-у-у,
Вот мы на вокзале.
Ту-у-у-у,
Мы билеты взяли.
2. Ту-у-у-у,
Дым густой поднялся.



Ту-у-у-у,
И гудок раздался.

3. Ту-у-у-у,
Скорый поезд мчится.
Ту-у-у-у,
Быстро, словно птица.

4. Ту-у-у-у,
Звуки нам знакомы.
Ту-у-у-у,
Едем далеко мы.



РУМЫНСКАЯ НАРОДНАЯ ПЕСНЯ

Обр. Г. Анисимовой
Рус. текст Ю. Хазанова



21. МОЕМ РУКИ

Цель. Развивать зрительное восприятие, координацию движений.

Ход игры. Выполнять движения по показу, согласовывая с текстом.

Вариант первый.

Четко пропевать слова с ударением в двухдольном размере на мотив русской народной песни «Во саду ли, в огороде».

Вариант второй.

Движения выполняются под музыку автора.

Моем, моем, моем руки
Чисто, чисто, чисто.
Встряхиваем капельки
Быстро, быстро, быстро.

Руки, руки, руки стали
Вот они какие —
Белые и мягкие,
Чистые такие.

Движения, выполняемые детьми.

Потирание ладошки о ладошку.
Встряхивание кисти перед собой.
Показ ладошек перед собой.
Вращение кистями в разные стороны.

Муз. Г. Анисимовой



22. СПОР ГУСЯ И УТЕНКА

Цель. Развивать тембровый слух, выразительность интонации.

Ход игры. Водящий с закрытыми глазами стоит в центре круга. На мотив русской народной песни «Как у наших у ворот» дети, взявшись за руки, двигаются по кругу. Два выбранных ребенка — «гусь» и «утенок» — идут в противодвижении, выполняя движения в соответствии с текстом.

Гусь с утенком к речке шли,
Белый камешек нашли,
Стали спорить и кричать,
Кому из них его бы взять.
— Га, га!
— Кря, кря!



Звукоподражания поются одновременно.

Дети останавливаются, водящий должен назвать имена детей, изображающих гуся и утенка.

23. ПЕТУШОК ЗАБОЛЕЛ

Цель. Учить переключать внимание, автоматизировать звук «А».

Ход игры. Дети стоят в кругу и поют, изображая действия петушка. Ребенок-«петушок» сидит в стороне больной, отрывистым звуком в припеве на низком звучании проговаривает «А-а-а» в ритме музыки.

Петушок мой заболел.
Он мороженое съел.
Воду он из лужи пил,
Ноги в шпорах промочил.

*Дети показывают рукой на петушка.
Изображают, как кушают мороженое.
Два раза наклоняются вниз.
Выставляют поочередно ноги на пятку.*

Припев:

А-а-а! А-а-а!
Ах, болит как голова.
А-а-а! А-а-а!
Кто же вылечит меня?

*Дети качают головой.
Потирают пальцами виски.
Качают головой.
Поднимают плечи вверх.*

Петушок лежит больной,
Плачет целый день-деньской,
Плачет, заливаясь,
Слезами умывается.

*Кладут ладошки под щечку.
Показывают слезы.
Умываются ладошкой.*

Припев.

Нечально

Муз. Г. Анисимовой



24. ЧАСЫ

Цель. Развивать распределение внимания, ощущение метроритма.

Ход игры. Дети стоят в кругу и в умеренном темпе проговаривают текст, выделяя хлопками ударные слоги.

Вот часы идут — «Тик-так».
Вот часы бегут — «Тик-так».
Будем дружно мы играть
И часы изображать.

Под размеренную музыку дети последовательно друг за другом хлопают в ладоши и произносят слова: первый — «Тик!», второй — «Так!». Слог, звук, хлопок соответствуют метрической доле. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не изобразят тиканье часов.

А. З. Иванов, К. Черни

Умеренно

mf

f

p

25. СОСТАВЬ СЛОВО

Цель. Развивать фонематический слух, способность вслушиваться.

Ход игры. Один ребенок уходит в угол, чтоб не слышать задание педагога для других ребят. Оставшиеся дети делятся на две подгруппы. На мотив песни «Песенка друзей», муз. В. Герчик (Музыка в детском саду. Вып. 4. М.: Музыка, 1966) первая подгруппа поет мелодию на слог «Ка», вторая — на слог «Ша», одновременно. Прослушав мелодию, водящий называет слоги и из них составляет слово «Каша». Освоив игру на открытые слоги, можно составлять слова и на закрытые слоги.

26. ПО ВОДИЦУ

Цель. Развивать слуховое внимание и ощущение соотношений четвертных и половинных длительностей.

Ход игры. Под русскую народную песню «Соловьем залетным» дети двигаются по кругу хороводным шагом, неся на коромыслах ведра с водой. Перед движениями проговаривают текст:

Воду в ведрах мы несем
И ни капли не прольем.
По дорожке мы шагаем,
Как устанем — отдыхаем.

На четверти дети шагают, на половинные длительности в конце фраз приседают.

27. ХОЛОДНО — ТЕПЛО

Цель. Учить переключать слуховое внимание с ощущения сильной доли на последовательное чередование сильных и слабых долей в двухдольном размере.

Ход игры. Дети стоят в свободном построении лицом к педагогу. На звучание русской народной песни «Полянка» дети с силой бросают руки вниз в «холодную воду» со словом «Ой» на ударную долю с первого по восьмой такты. На последующие восемь тактов — в «горячую воду» со словом «Ай» поочередно каждой рукой на сильную и слабые доли. Игровая ситуация активизирует детей, когда движения рук заменяются притопами, чтобы изобразить движением «сильные и слабые брызги».

28. РИСУЕМ КВАДРАТ

Цель. Развивать наглядно-слуховое внимание, осваивая четырехдольный размер.

Ход игры. Под ритмичную музыку «Польки» А. З. Иванова дети рисуют в воздухе квадрат правой рукой на слоги «Ба», «Бо», «Бу», «Би», левой — на слоги «Ва», «Во», «Ву», «Ви». Затем продолжают рисовать квадрат поочередно каждой рукой на слоги, начинающиеся с других согласных в алфавитном порядке с гласными «А», «О», «У», «И».

ПОЛЬКА А. Иванов

Весело, легко

The musical score is for a piece titled 'Полька' (Polka) by A. Z. Ivanov. It is in 2/4 time and marked 'Весело, легко' (Cheerfully, easily). The score is presented in three systems, each with a treble and bass clef staff. The first system begins with a dynamic marking of *mf*. The right hand part consists of eighth and sixteenth notes, while the left hand part consists of chords. The piece is a short, rhythmic dance.

29. РИСУЕМ ТРЕУГОЛЬНИК

Цель. Развивать наглядно-действенное внимание, пластичность движений, осваивать трехдольный размер.

Ход игры. Под музыку Л. Абелян «Вальс» дети рисуют палочкой в воздухе треугольник сначала правой рукой, затем ле-

вой. Рекомендуется начинать со слогов — «Ма — Мо — Мө», «Ма — Му — Мү», «Ма — Ми — Ми», «Ма — Мэ — Мэ». В следующих слогах порядок гласных остается, меняются только согласные звуки [Б], [Л], [К], [П]. Рекомендуем выполнять задание 4—8 раз. (Л. Абелян. Песни, игры, танцы, шутки. М.: Советский композитор, 1990).

30. КТО БЫСТРЕЕ?

Цель. Активизировать слуховое внимание, развивать быстроту и последовательность действий.

Ход игры. Дети должны запомнить последовательность неожиданных звуковых сигналов и в соответствии с ними выполнить различные построения. Звуковые сигналы могут быть шумовые, музыкальные и речевые.

Чтобы быстрым, ловким стать,
Порядок действий надо знать.
Сигналы будут помогать,
Прошу вас их запоминать.

Под маршевую музыку дети двигаются бодрим шагом в свободном направлении. Сигналы могут раздаваться в начале, середине, конце фразы, предложения или части музыкального произведения на любую ритмическую долю.

На первый сигнал, удар в бубен дети строятся в колонну и маршируют в ней до второго сигнала. На второй сигнал, речевой, слово «Ух!», дети перестраиваются в шеренгу. На третий, шумовой, шелест бумаги, — перестроение в круг лицом друг к другу. На четвертый, музыкальный, звук дудочки, — дети шагают в кругу спиной друг к другу.

31. РАЗ — ДВА!

Цель. Развивать устойчивость внимания при воспроизведении ритмических рисунков.

Ход игры. Ритмическая игра проводится под музыку танцевального характера. Звучит 1-я часть «Летки-енки» Р. Лихтенене. На первую и третью четверти нечетных тактов дети выполняют пружинки, считая вслух «Раз-два!». На четные такты — действия по тексту.

1 т. — Раз, два!
2 т. — Хлоп-хлоп-хлоп.

5 т. — Раз, два!
6 т. — Шлеп-шлеп-шлеп.

3 т. — Раз, два!
4 т. — Топ-топ-топ.

7 т. — Раз, два!
8 т. — По-во-рот!

Первый раз дети выполняют игру, стоя лицом в круг, на повторении — разворачиваются спиной в круг.

32. РАЗ, ДВА, ТРИ, ЧЕТЫРЕ!

Цель. Учить распределению внимания, развивать ощущение равномерности темпа в двигательных реакциях.

Ход игры. Под музыку «Физкультурного марша» М. Раухвергера дети выполняют статические и динамические движения. На нечетные такты дети двигаются бодрым шагом вперед, считая вслух на четыре счета: «Раз, два, три, четыре!» На четные такты дети стоят на месте и хлопают в ладоши, воспроизводя ритмический рисунок.

Бодро

ФИЗКУЛЬТУРНЫЙ МАРШ

М. Раухвергер

mf

f

33. РАЗ, ДВА, ТРИ!

Цель. Развивать способность переключать внимание, изменяя характер движения при восприятии плавного и отрывистого звучания музыки.

Ход игры. Дети стоят в парах лицом друг к другу. Звучит «Этюд» Г. Беренса «Соль мажор». На плавное звучание восьмых длительностей дети поднимают соединенные руки через стороны вверх. На отрывистое — хлопают в ладоши на четверти, считая на три счета вслух и опуская руки. Первый хлопок — над головой, второй-третий перед собой.

ЭТЮД

Г. Беренс

34. НЕ ОПОЗДАЙ

Цель. Развивать наблюдательность, динамический слух.

Оборудование. Игрушки: мышка, кошка, собачка.

Ход игры. На громкое звучание словацкой народной песни «Гуси-гусочки» дети двигаются легким бегом по всему залу. На тихое звучание — останавливаются, встают лицом к игрушке, которую взрослый держит над головой, и хлопают в ладоши. С окончанием музыки дети убегают на места от мышки. Игра повторяется с другими игрушками. При этом педагог меняет место показа, чтобы побуждать детей искать игрушки глазами.

ГУСИ-ГУСОЧКИ

Словацкая народная песня

Оживленно

The musical score is written for piano in 2/4 time with a key signature of one flat (B-flat). It consists of three systems of two staves each. The first system begins with a forte (*f*) dynamic. The second system includes a piano (*p*) dynamic marking. The piece concludes with a double bar line.

35. НЕ ЗЕВАЙ!

Цель. Развивать ритмический слух, учить точно воспроизводить повторяющийся ритмический рисунок.

Оборудование. Бубны по количеству детей.

Ход игры. Дети стоят в кругу с бубнами в руках. На нечетные такты «Новогодней польки» Ан. Александрова педагог называет детей по именам. Тот, кого назвали, ударяет по бубну три раза на четный такт. Удары в бубен сопровождаются ритмичным проговариванием слов «Не зевай!» остальными детьми.

36. ЗАИНЬКА-ЗАЙКА

Цель. Учить переключению слухового внимания с метрического акцента на ровные длительности восьмых в двухдольном размере.

Оборудование. Деревянные кубики.

Ход игры. Дети стоят по кругу и держат в руках кубики. Пропевая четко текст, выделяют голосом сильные доли каждого двухдольного такта, одновременно ударяя кубиком о кубик. С окончанием фраз нужно спрятать кубики за спину.

Зайка, зайка, заинька
Под кустом сидит.
Зайка, зайка, заинька
Под кустом дрожит.

Зайка, зайка, заинька
Под дождем промок.
Зайка, зайка, заинька
Спрятаться не мог.



37. СОЛНЕЧНЫЕ ЗАЙЧИКИ

Цель. Учить различать музыкальные построения: вступление, запев, припев.

Ход игры. Дети выполняют движения в соответствии с текстом и характером песни «Солнечные зайчики», сл. В. Шумилина, муз. В. Сорокина (Искорки. Вып. 1. Сост. В. Витлин. М.: Советский композитор, 1971).

Слова
(Вступление).

Движения

Однажды явилась
Весна в детский сад
И нам подарила
Веселых зайчат.

*Дети смотрят из-под ладошки.
Дети свободно гуляют по залу.*

Припев:

Скачут, скачут по стене
Солнечные зайчики.
Ловят, ловят, ловят их
Девочки и мальчики.

Дети бегут и ладошками ловят солнечные зайчики.

(Проигрыш).

Играют зайчата
С тех пор у ребят.
И в клетку зайчата
Идти не хотят.

*Дети смотрят на солнце из-под ладошки.
Дети свободно ходят по залу.
Дети ладошками ловят солнечные зайчики.*

Припев.



ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ

Память развивается, как и сам ребенок, под влиянием общения и совместной деятельности со взрослым. Без участия памяти ребенок не может ни играть, ни разговаривать, ни взаимодействовать с предметами.

Исследования психолога З. Богуславской показали, что дети со слабой памятью — это чаще всего дети, которым взрослые не уделяли нужного внимания. Также страдает память в значительной мере у детей с отклонениями в физическом и психическом развитии. Их память отличается качественным своеобразием: ограничен объем памяти, снижена прочность запоминания, характерна неточность воспроизведения и быстрая утеря информации.

Важнейшим условием для развития памяти являются специальные усилия ребенка — что-то запомнить для того, чтобы потом припомнить. Формирование у детей готовности к таким умственным усилиям развивает способность к целенаправленному, намеренному запоминанию.

Процесс запоминания эффективно протекает в том случае, если в создании образа участвуют двигательные и эмоциональные ощущения, если взрослые помогают детям овладеть средствами и рациональными приемами запоминания, чтобы удержать в памяти информацию и воспроизвести ее в нужный момент.

В зависимости от того, как долго сохраняется материал в памяти, выделяют краткосрочную и долговременную память. Выделяются и природные свойства памяти: объем запоминания, скорость запоминания, скорость забывания, длительность хранения информации, точность запоминания. В то же время память — это и результат целенаправленной деятельности по развитию этой функции.

Музыкальные игры способствуют развитию и активизации зрительной, слуховой, двигательной, речевой памяти и помогают детям проявлять себя разнообразно не только в видах музыкальной деятельности, но и в различных формах познавательной деятельности. Эмоциональное восприятие музыкальных образов вызывает отклик, который проявляется в мимике, движениях, жестах, речи, желании действовать. Дети запоминают то, что им интересно, что их волнует, что вызывает чувства радости, удовлетворения.

1. БАБОЧКИ

Цель. Развивать зрительную, слуховую память, учить запоминать последовательность выполнения действий в задании.

Оборудование. Бумажные цветы красного, синего, белого, желтого цвета.

Ход игры. Перед игрой детям дается установка на запоминание выполнения последовательных действий. Под музыку вальса В. Беккер «Лесная сказка» дети изображают летающих бабочек. В конце первого предложения «бабочки» садятся на красный цветок, в конце второго — на желтый, в конце третьего — на синий, четвертого — на белый.

Игра повторяется несколько раз. Для активизации зрительного внимания последовательность действий изменяется.

2. ПОВТОРИ РИТМ

Цель. Развивать ритмический слух, память, учить точно воспроизводить ритмический рисунок.

Ход игры. Дети стоят в кругу лицом к педагогу, который с помощью рифмованного текста создает установку на зрительное и слуховое запоминание.

Глазки, глазки, вы смотрите,

Все запоминайте.

Ножки, ножки, все за мною

Дружно повторяйте.

Педагог под музыку «Гопака» М. Мусоргского из оперы «Сорочинская ярмарка» показывает ногами ритмический рисунок, притопывая на одном месте на первую фразу. На вторую — дети повторяют движения в нужном ритме. Движения педагога и детей чередуются по фразам. Освоив ритм, дети могут передавать его хлопками, шлепками, звучанием ударных детских инструментов, чередовать групповое и индивидуальное исполнение.

3. ЗАЯЦ С БАРАБАНОМ

Цель. Развивать зрительную и двигательную память.

Ход игры. Педагог читает стихотворение, вызывающее у детей интерес к запоминанию текста и подражанию.

Барабан зайчишка взял,

Лапкой звуки издавал.

Он по-разному играл,

Зайчихе-маме подражал.

Взрослый исполняет роль зайчихи-мамы. Под веселую музыку «Польки» М. Чайкина он показывает порядок движений в соответствии с музыкальными предложениями:

1 пр. — имитируется игра на барабане одной рукой.

2 пр. — имитируется игра на барабане другой рукой.

3 пр. — имитируется игра на барабане поочередно каждой рукой.

4 пр. — имитируется игра на барабане одновременно двумя руками.

При повторении игры порядок движений может меняться.

Подвижно ПОЛЬКА Н. Чайкин

The musical score is presented in four systems, each with a treble and bass clef staff. The first system is in 2/4 time and includes a *mf* dynamic marking. The second system is also in 2/4 time. The third and fourth systems are in 3/4 time. The score includes various rhythmic patterns and chordal accompaniment.

4. СМОТРИ И ПОВТОРИ

Цель. Развивать зрительную и двигательную память.

Ход игры. Дети стоят в трех колоннах лицом к педагогу. Под музыку детям показывается первый элемент движений на 1-й такт. Дети первой колонны повторяют его на 2-й такт, дети второй — на 3-й, дети третьей — на 4-й такт.

Ритмическая последовательность выполнения движений способствует выработке быстроты реакции на повторение. Двигательные элементы могут быть гимнастического, хореографического, физкультурного характера.

ПОБЕДИТЕЛЬ

С. Джоупин

The first system of the musical score for 'Победитель' is written for piano. It consists of two staves: a treble clef staff and a bass clef staff. The time signature is common time (C). The piece begins with a rest in both staves for the first two measures. In the third measure, the right hand starts with a triplet of eighth notes marked *mp*. The left hand remains silent. In the fourth measure, the right hand continues with a triplet of eighth notes, and the left hand enters with a triplet of eighth notes. The piece concludes in the fifth measure with a double bar line, a fermata over the final chord, and a *p* dynamic marking.

The second system of the musical score continues from the first system. The right hand plays a melodic line with eighth notes and rests, marked *f*. The left hand plays a bass line with chords and eighth notes, also marked *f*. The system concludes with a double bar line and a fermata over the final chord.

The third system of the musical score continues from the second system. The right hand plays a melodic line with eighth notes and rests, marked *f*. The left hand plays a bass line with chords and eighth notes, also marked *f*. The system concludes with a double bar line, a fermata over the final chord, and a *p* dynamic marking.

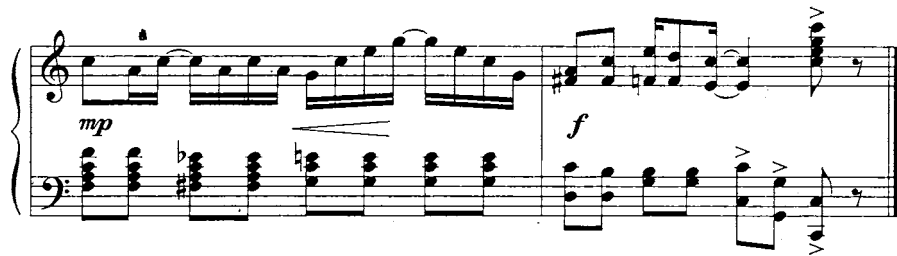
First system of a piano score. The right hand (treble clef) features a melodic line with eighth and sixteenth notes, including a trill-like figure. The left hand (bass clef) provides a harmonic accompaniment with chords and moving bass lines. Dynamics include a forte (*f*) marking and a decrescendo leading to a mezzo-piano (*mp*) marking.

Second system of the piano score. The right hand continues with a dense texture of sixteenth-note patterns. The left hand maintains a steady accompaniment. A forte (*f*) dynamic is present.

Third system of the piano score. The right hand features a complex texture with many beamed sixteenth notes. The left hand continues with a rhythmic accompaniment.

Fourth system of the piano score. The right hand has a highly textured melodic line with many beamed notes. The left hand provides a consistent accompaniment.

Fifth system of the piano score. The right hand continues with a dense melodic texture. The left hand accompaniment includes a decrescendo marking.



5. ФОТОАППАРАТ

Цель. Развивать зрительную память, быстроту запоминания.

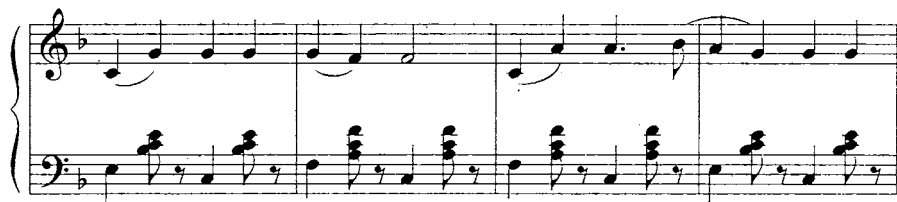
Ход игры. Дети делятся на две подгруппы: одна сидит у стены на стульях, другая — получает задание запомнить порядок сидящих.

Под музыку спокойного характера английской народной песни «Спи, малютка» дети второй подгруппы начинают ходить по залу. В это время дети первой подгруппы меняются местами. По окончании музыки каждый ребенок второй подгруппы называет на ушко педагогу тех детей, которые пересели. При повторении игры состав подгрупп меняется.

СПИ, МАЛЮТКА

Не спеша

Английская народная песня





6. ЖУКИ

Цель. Учить запоминанию и удержанию в памяти игрового правила в течение всей игры.

Ход игры. Дети рассчитываются по порядку и свободно встают по всему залу. Они двигаются легким бегом по одному, изображая жуков, услышав свой порядковый номер, и заканчивают бег, услышав другой.



The musical score is for a piece titled "ЭКОССЕЗ" by И. Гуммель. It is in G major and 2/4 time. The tempo is "Умеренно быстро". The score is written for piano and consists of three systems. The first system begins with a dynamic marking of *mf (p)*. The second system features a dynamic marking of *f*. The third system features a dynamic marking of *p*. The music is characterized by a steady eighth-note melody in the right hand and a supporting bass line in the left hand.

7. БУДЬ ВНИМАТЕЛЬНЫМ

Цель. Учить запоминать последовательность выполнения движений, ориентироваться в пространстве.

Ход игры. Дети стоят по кругу друг за другом и запоминают словесную инструкцию. На звуковой сигнал дудочки, двигаясь под «Марш» В. Найденко, они меняют направление движения: вперед, назад, на месте, вокруг себя.

На 1-й сигнал — двигаться вперед;

на 2-й сигнал — спиной назад;

на 3-й сигнал — ходьба на месте;

на 4-й сигнал — вокруг себя.

Рекомендуется выполнять действия, начиная с одного сигнала, постепенно увеличивая их количество.

8. КАРТИНА ОЖИВАЕТ

Цель. Учить составлять «ритмический рассказ».

Оборудование. Картина, магнитофон, кассеты.

Ход игры. Дети рассматривают картину Б. М. Кустодиева «Масленица», определяют, кого и что они будут изображать. Перед слушанием музыки и имитацией движений им дается стихотворная установка на запоминание.

Чтоб картинку оживить —
Всем внимательными быть.
Роли мы распределим,
Все сейчас изобразим.

Прослушав музыку П. Чайковского «Масленица» из фортепианного цикла «Времена года», дети определяют характер отдельных музыкальных фрагментов, соответствующих содержанию картины. Творческие задания выполняются коллективно, подгруппами и индивидуально. Одна часть детей изображает катание на лошадях, другая — катание на санках с горки, третья — игру в снежки, четвертая — полет птицы, пятая — музыкантов-скоморохов.

В соответствии с характером музыки действия распределяются следующим образом:

1—26 т. — «Музыканты-скоморохи» создают праздничное настроение.

27—34 т. — Имитация катания на санках.

35—58 т. — Имитация катания на лошадях.

59—66 т. — Игра музыкантов.

67—84 т. — Игра в снежки.

85—116 т. — Солист играет на детской гармонике, остальные дети его слушают.

117—130 т. — Полет птиц.

131—138 т. — Игра музыкантов.

139—153 т. — «Катание на лошадях всех детей».

154—170 т. — Дети расходятся с праздника.

Составлять «ритмические рассказы» следует с одного-двух образных действий, затем увеличивать их количество. Рекомендуются следующие картины.

И. Суриков. Взятие снежного городка.

Г. В. Сорока (Васильев). Рыбаки.

Ф. А. Васильев. Перед дождем. Оттепель.

В. Д. Поленов. Московский дворик.

9. ЗАПОМНИ ЦИФРУ

Цель. Развивать устойчивость слуховой памяти.

Ход игры. Перед игрой детям дается установка запомнить цифру, названную ведущим. Под спокойную музыку лирического характера (по выбору) дети свободно двигаются по залу. Ведущий называет цифры в любом порядке. Услышав цифру, которую надо было запомнить, игроки должны остановиться и хлопнуть в ладоши над головой. Рекомендуем педагогу между повторением заданной цифры использовать длительные отрезки, чтобы обострить слух и развить внимание.

10. РУКИ ВНИЗ НЕ ОПУСКАЙ!

Цель. Учить запоминать и удерживать в памяти правило игры, активизировать быстроту двигательной реакции, развивать координацию движений.

Ход игры. Дети стоят свободно лицом к педагогу. Под танцевальную музыку по показу и словесным указаниям они выполняют движения руками. На слова «Руки вниз!» движения не показываются, а продолжают выполнять предыдущие.

Соревновательный элемент помогает детям не забывать запрещенное движение. Кто ошибается, нарушает правило — выходит из игры.

11. ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?

Цель. Развивать и активизировать зрительную память.

Оборудование. Стол, игрушки по выбору, колокольчик.

Ход игры. Дети сидят полукругом у стола. Педагог дает установку на запоминание правила игры:

Чтобы память развивать,
Будем с вами мы играть.
Новое вы назовите,
Что изменилось — покажите!

На звучание ритмической пьесы в умеренном темпе педагог на каждый такт ставит на стол в один ряд игрушки. С окончанием музыки в четырехдольном размере на столе стоит восемь игрушек. Дети закрывают глаза, пока игрушки переставляются местами. По звуковому сигналу колокольчика они открывают глаза и наблюдают, что изменилось в расположении предметов.

Начинать играть следует с перестановки одной игрушки и постепенно увеличивать их количество.

12. ВЕНОК

Цель. Развивать зрительную и слуховую память.

Ход игры. Дети стоят в кругу. Педагог предлагает запомнить стоящих рядом. На звучание русской плясовой мелодии с четким ритмом взрослый называет детей по именам. Услышав свое имя, ребенок кладет правую руку на левое плечо рядом стоящего участника игры. Второй ребенок, услышав свое имя, кладет правую руку на плечо следующего и т. д. При выполнении движений в левую сторону дети сами называют свое имя с ударением на первом слоге и протягивают левую руку на правое плечо стоящего рядом.

Игра будет окончена, когда дети руками «сплетут венок».

13. ВСАДНИКИ

Цель. Развивать образную память.

Ход игры. Дети делятся на пары и встают по кругу боком к центру: первый — «конь», второй — «всадник». Под пение попевки на мотив русской народной песни «Как под горкой» все двигаются с высоким подниманием бедра.

Еду, еду на коне
По родимой стороне,
По березовой, сосновой,
По дубовой, по ольховой.

На музыку Г. Дмитриева «кони» разбегаются, а «всадники» начинают их ловить, пока звучит музыка. Затем игра повторяется, и игроки меняются ролями.

Умеренно быстро

ЛОШАДКИ

Г. Дмитриев



• 14. СЛАДКОЕЖКИ

Цель. Развивать логическую память, объем памяти.

Оборудование. Фланелеграф, карточки с изображением персонажей песни и указанных сладостей.

Ход игры. Педагог поет веселую песню на мотив «Кикмарша» В. Свиридовой. По окончании песни выполняются разные задания.

1) Расставить на фланелеграфе карточки с персонажами песни в заданной последовательности.

2) Расставить карточки с изображением сладостей по содержанию песни.

3) Детям раздаются карточки, которые они поднимают в соответствии с содержанием текста: в правой руке — карточка с изображением персонажей, в левой — с нарисованными сладостями.

Любит мишка сладкий мед,
 Добрый Карлсон — пить компот,
 Муха — слизывать варенье,
 А Хоттабыч — есть печенье,
 Буратино — виноград,
 А Мальвина — мармелад,
 Пчелка — пить нектар душистый,
 Майский жук — сок бархатистый.



СЛАДКОЕЖКИ

В. Свиридова
 Обработка Г. Анисимовой

Оживленно

(Кик-марш)



15. МЫШКИ

Цель. Развивать наглядно-образную память.

Ход игры. Дети-«мышки» сидят в «норках», в разных местах зала. «Мама-мышь», взрослый, учит их подкрадываться к кошке, показывая характер движения и сопровождая стихотворным текстом:

Мышки, тихо вы сидите!
 По порядку буду звать.
 Осторожно выходите,
 И прошу вас, не пищать.

«Кошка»-ребенок сидит в стороне, будто спит. Звучит пьеса С. Смита «Тарантелла»: На четыре отрывистых звука педагог по порядку указывает на первых четырех детей, которые бегут к ней на плавное звучание восьмых длительностей. На последующие четыре отрывистых звука второго и третьего предложений подбегают другие четверки детей. На четвертое предложение «мышки» подбегают к «кошке» и будят ее. С окончанием музыки они убегают от «кошки».

ТАРАНТЕЛЛА

С. СМИТ

Скоро 8^{va}

p staccato

8^{va}

8^{va}

(Ходьба)

sf

f

ния игровых действий, под ритмичную музыку подвижного характера. Заданная последовательность действий повторяется 4 или 8 раз.

18. СЛОНЕНОК

Цель. Учить запоминать слова, обозначающие действия, удерживать в памяти заданную последовательность действий.

Ход игры. Педагог сообщает детям, что они будут слушать песню. Идет задание запомнить слова, которые отвечают на вопрос: «Что делал?»

1. Рано утром слон проснулся,
Сразу в воду окунулся
И плескался, отдувался,
На песочке кувыркался.
2. Хвостик, уши обливал
И на солнце загорал,
Подремал, часок поспал
И к слонятам побежал.



Запомнив действия, дети составляют композицию движений, изображая слона под ритмичную музыку. При этом одна часть детей танцует, проявляя творчество и выдумку, другая — сочиняет рассказ, описывая образные движения.



19. КОШКА И КОТЯТА

Цель. Развивать двигательную, образно-действенную память, учиться действовать по подражанию.

Ход игры. На 1-е и 2-е предложения дети-«котята» внимательно слушают задание мамы-«кошки» на мотив песни Е. Крылатова «Упрямые котята». На 3-е и 4-е — по подражанию повторяют действия.

Слова

1. Кошка учила капризных котят,
Как коготки острые показать:
— Раз, два! Смотрите, не отставать!
Лучше учитесь мне подражать.

2. Кошка учила капризных котят,
Как язычком им сметану лизать:
— Раз, два! Смотрите, не отставать,
Лучше учитесь мне подражать.

3. Кошка учила капризных котят,
Как хитрых мышек быстро поймать:
— Раз, два! Смотрите, не отставать,
Лучше учитесь мне подражать.

Движения

Дети слушают, стоя в кругу.
Сжимают и разжимают пальцы в кулачках.
Продолжают слушать.

Вытягивают язык изо рта и 8 раз поднимают и опускают его кончик.
Слушают.

Осторожно двигаются шагом и с окончанием музыки приседают.

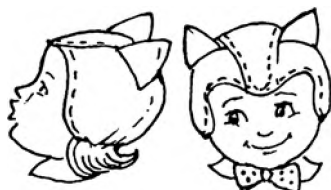
УПРЯМЫЕ КОТЯТА

Муз. Е. Крылатова
Обработка Г. Анисимовой

Нс быстро G6 D7 D7 G6

C G6 D7 G

C $\frac{G6}{D}$ rit. a tempo Am7 D7 G



20. ТИХО ВОКРУГ

Цель. Развивать слуховую память, увеличивать объем памяти.

Оборудование. Карточки с изображением персонажей песни (два комплекта).

Ход игры. Дети делятся на две подгруппы. По окончании песни участники игры быстро и тихо находят карточки с соответствующим изображением. Выигрывает та подгруппа, которая выполнит задание быстрее другой.

1. Тихо, тихо все вокруг,
Слышен где-то слабый звук.
Может, ежик прошуршал?
Может, зайка пробежал?
2. Может, воздух зазвенел?
Может, веткой захрустел?
Где-то серый волк не спит?
Лист осины шелестит?
3. Жук проснулся и поет,
Разбудил лесной народ:
«Солнце просыпается
И в небо поднимается».



Спокойно

Муз. Г. Анисимовой



21. КТО КОГО ПЕРЕПОЕТ?

Цель. Развивать ритмическую память, учить воспринимать и воспроизводить соотношения длительностей: четвертей и восьмых.

Ход игры. Дети прослушивают песню и прохлопывают ритм

звукоподражаний по фразам, тактам, по одному и группой. Когда ритмический рисунок будет освоен, исполнять песню по ролям.

1. Во дворе два друга жили —
Козлик и ягненок,
Песни долго распевали,
Чей же голос тонок?

Припев:

Ме-ме! Ме-ме-ме!
Бе-бе! Бе-бе-бе!
Ме-ме-ме! Бе-бе-бе!
Ме-ме-ме-ме-ме-ме! } одновременно
Бе-бе-бе-бе-бе-бе-бе!

2. Козлик рожки поднимал,
Громко распевая.
Друг ему не уступал,
Криком подражая.

Припев.

3. Подошел к друзьям щенок:
«Голос не срывайте.
Чтобы получился толк —
Ноты изучайте».



Радостно

Муз. Г. Анисимовой



22. ПЕСНЯ ГРИБА

Цель. Развивать музыкальную, двигательную память, координацию движений.

Ход игры. Педагог предлагает детям поиграть в игру «Эхо» и дает установку на запоминание и пропевание слов в тексте.

Чтобы вместе песню петь,
Надо слушать и смотреть.
Я спою, вы повторяйте
И по жесту начинайте.

На мотив песни Г. Струве «С нами друг» (запев) педагог поет и показывает движения на 1 и 2 доли, дети — на 3 и 4 доли такта.

Слова

Движения

1. Дождь идет... дождь идет,
Дождь грибной... дождь грибной.
Я расту... я расту
Под сосной... под сосной.
Лес притих... лес притих
Под дождем... под дождем.
Еж сидит... еж сидит
Под кустом... под кустом.

*И.п. стоять прямо, руки опущены.
Поднять вверх правую руку.
Поднять левую руку.
Руки опустить вниз.
Вытянуть руки вперед.
Сложить ладошки перед грудью.
Раскрыть ладошки вверх.
Присесть. Встать.*

2. Солнышко... солнышко,
Отдохни... отдохни,
На денек... на денек
Ты усни... ты усни.
Подрасту... подрасту,
Выходи... выходи
И меня... и меня
Ты найди... ты найди.

*Поочередно поднять руки вверх.
Сложить ладошки под щечку.
Грозят указательным пальцем правой руки.
Грозят указательным пальцем левой руки.
Поднимают руки вверх.
Жестом «зовут солнышко».
Показывают на себя.
Приседают.*

Не быстро

Обр. Г. Анисимовой



23. НЕПОСЛУШНЫЙ ТИГР

Цель. Развивать слуховую память, двигательную-слуховую координацию. Учить различать глаголы прошедшего времени.

Ход игры. Дети слушают песню и запоминают последовательность действий тигра. При повторном слушании песня инсценируется.

1. Тигр из цирка убежал
И по городу гулял,
Долго-долго он бродил,
Не осталось больше сил.
2. У автобуса он встал
И проехать не давал,
На водителя глядел,
У входных дверей присел.
3. Лапкой в дверь тигр постучал,
Тихо-тихо зарычал:
«Вы скорей меня пустите,
Выступить в цирк отвезите.»
4. В цирке музыка и смех,
Клоун Винтик для потех,
С ним мы зрителей смешим,
На представление поспешим?»



С настроением

Муз. Г. Анисимовой



24. ПРЫГ, ПРЫГ, СКОК

Цель. Развивать ритмическую память, метрическое чувство.

Ход игры. Ребенок, выбранный зайчиком, сидит в кругу. Дети, взявшись за руки, спокойным шагом с песней идут по кругу на 1-е и 2-е предложения. На третье — они останавливаются и хлопают в ладоши на акценты, на которые «зайчик» прыгает с продвижением вперед. До кого «зайчик» допрыгнет, тот становится на его место в центр круга. Игра продолжается.

Что ты, зайныка, сидишь?
Что ты, зайныка, молчишь?
Раз прыжок, два прыжок!
Прыг, прыг, скок.

ЧЕШСКАЯ НАРОДНАЯ ПЕСНЯ

Не слишком быстро

Обработка Г. Анисимовой



25. ПРЯТКИ

Цель. Запомнить слова, обозначающие обстоятельства места и имена собственные.

Ход игры. Дети слушают песню и говорят ответы на ухо педагогу. Сначала они называют по имени играющих в прятки, а затем места, где они спрячутся. Когда песня будет выучена, ее можно разыгрывать в лицах.

1. Во дворе мы все играли
И считалочку считали,
Прятаться мы разбежались,
Вова с Юрою остались.
2. И считали до пяти,
Чтобы дальше всем уйти,
Спрятались, сидим, молчим,
Словно мышки, не шумим.
3. Петя с Толей за углом,
У машины под крылом.
Глеб за деревом стоит,
Саша в щелочку глядит.
4. За кустом Олег присел,
Убежать домой хотел.
Илья газетою прикрылся,
Артем в подъезде очутился.



26. МЯЧИК

Цель. Развивать логическую память, расширять запас слов, обозначающих действия и отвечающих на вопрос: «Что сделал?».

Оборудование. Мяч.

Ход игры. Дети сидят на полу по кругу лицом друг к другу, широко расставив ноги, и запоминают правила выполнения действий.

Мячик Вовы покатился
И у Саши очутился,
После к Ире побежал,
А Максим его поймал.

Прослушав первую часть пьесы М. Сатулиной «Мячики», дети начинают выполнять задание. При повторении игры называются имена других детей.

(Утренняя гимнастика под музыку. Изд. 2. М.: Просвещение, 1984)



27. БЕЛКА

Цель. Развивать слуховую и речевую память, учить удерживать в памяти порядок и способы выполнения ритмических движений.

Ход игры. Среди детей выбираются пять желающих. У каждого из них свой порядковый номер, который педагог сообщает

им отдельно друг от друга. Все дети весело проговаривают слова. На звучание пьесы Л. Бетховена «Экоссез» начинается игра.

Слова.

Белка прыгала, скакала,

К ней другая подбежала.

Вот спешат еще втроем,

Стали прыгать впятером.

Движения.

Первый ребенок выходит и прыгает.

Подбегает второй.

Подбегают трое играющих.

Пять детей прыгают на месте,

28. НАЙДИ КУКЛУ

Цель. Учить ориентироваться в пространстве, развивать наблюдательность.

Оборудование. Кукла.

Ход игры. Педагог держит в руках куклу и просит детей запомнить место, с которого будет начинаться игра. Под мелодию русской народной песни «Как пошли наши подружки» дети расходятся по залу спокойным шагом вместе со взрослым. С окончанием музыки они должны остановиться и повернуться в ту сторону, где находилась кукла, молча, не разговаривая. Всякий раз игра начинается с нового места, чтобы активизировать зрительную память и развить наблюдательность. Дети, которые словами называют исходное место, из игры выбывают.

29. ТОПОТУШКИ

Цель. Развивать зрительное восприятие и двигательную память.

Ход игры. Педагог поет попевку на мотив украинской народной песни «Ой, джигунс, джигуне» и показывает плясовые движения. После показа дети воспроизводят двигательные элементы по памяти.

Слова.

Ножками затопали,

Ножкою притопнули.

Вот какой сапожок!

Попляши со мной, дружок.

Движения.

Дробный шаг на месте.

Притоп одной ногой.

Выставляют ногу на пятку, то правую, то левую.

Кружатся.

Игра проводится в разных вариантах. Для этого в тексте меняется порядок предложений.

«ОЙ, ДЖИГУНЕ, ДЖИГУНЕ»

Украинская народная песня

Не очень быстро

30. КТО ПРИШЕЛ В ГОСТИ?

Цель. Развивать тембровый слух, слуховую память.

Ход игры. Дети стоят свободно у стены и, двигаясь к противоположной, поют попевку на мотив песни Г. Эрнестакса «Паровоз».

У зайчонка День рождения,
Получил он поздравленья.
Кто пришел, отгадай?
Вова, быстро называй.

Повернувшись спиной к играющим, стоит водящий. Он называет детей по именам, узнавая их по голосу.

Первый ребенок изображает низким голосом медведя — произносит звук [Р]. Второй — подражает волку средним голосом — звук [У]. Третий имитирует высоким голосом жука — звук [Ж].

При повторении игры роли персонажей и водящего меняются. Каждый из играющих может изобразить любое насекомое, животное, птицу.

31. ДОГОНИ

Цель. Развивать ритмическую память и воспроизводить ритмический рисунок мотива и фразы.

Ход игры. Дети делятся на две команды: одна убегает, другая догоняет. Обе команды двигаются змейкой легким бегом: первая команда — на четные музыкальные построения, вторая — на нечетные под музыку А. Салина.

ЭТЮД А. Салин

В темпе вальса

The musical score is written for piano and consists of three systems of five measures each. The first system begins with a treble clef and a 3/4 time signature. The first measure has a dynamic marking of *mf*. The second system starts with a treble clef and a dynamic marking of *mf*, followed by a *f* dynamic in the second measure. The third system also starts with a treble clef and a dynamic marking of *mf*. The bass clef part of the score consists of chords and single notes in the left hand. The score includes various musical notations such as slurs, accents, and dynamic markings.

32. ПОДРУЖИЛИСЬ

Цель. Учить детей различать существительные в именительном и творительном падежах. Запоминать слова, обозначающие птиц, насекомых, растения, явления природы.

Оборудование. Карточки с изображением птиц, насекомых, животных, растений, природы.

Ход игры.



1. Подружились жук с пчелой,
Лось с медведем и лисой,
Рак с лягушкой и козой,
Галка с вороном, совой.
2. Подружились облака,
Солнце, туча и река,
Поле, роща, луг и лес,
Ветер, воздух до небес.
3. Подружились травинки,
Ветки, листья, паутинки,
Пень, поляна и цветы
Самой яркой красоты.



Предлагается два варианта игры, когда текст песни будет выучен.

I — дети делятся на три подгруппы, которые поднимают карточки с изображением птиц, растений, животных одновременно с окончанием музыки. Побеждает та подгруппа, дети которой сделают это быстрее других.

II — дети сидят полукругом и играют на самого внимательного в группе. Кто точно в соответствии с содержанием текста на исполнении песни поднимет карточку, тот остается в игре.

Стимулом в игровых действиях является соревновательный элемент, формирующий быстроту реакции и сосредоточенность слухового внимания.

Весело

Муз. Г. Анисимовой



ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ

Мышление у ребенка развивается постепенно: к концу раннего детства, с 3—4 лет, происходит переход от наглядно-действенного к наглядно-образному мышлению. К 5—6 годам развивается словесно-логическое мышление.

Развитие мышления осуществляется за счет расширения круга понятий и выведения их за рамки непосредственного опыта. Дети с желанием придумывают игры на основе своего социального опыта. В игре ребенок учится устанавливать причинно-следственные связи, учится сравнивать и обобщать. При этом обращается внимание на способы умственных действий.

Со стороны взрослых детям оказывается помощь в формировании умений различать, сравнивать, обобщать. Такая работа способствует созданию новых понятий, развивает речь, творческие способности.

В играх на развитие мышления развиваются интеллектуальные умения, необходимые в будущем для успешной учебной деятельности. Среди них выделяется восприятие устной речи — слушание. Слушание неотделимо от понимания и осмысления услышанного. В этом процессе выделяются разные уровни — сенсорный, смысловой, понятийный. Ребенок живет в мире самых разных звуков — природы, окружающего мира, музыки. Музыкальная деятельность развивает механизм слухового внимания: помогает ребенку вслушиваться в музыкальную речь, сопоставлять и сравнивать музыкальные образы с явлениями окружающей жизни. Целенаправленное взаимодействие голоса, мимики, жестов, движений, поз, предметных действий в передаче музыкальных образов игры способствуют развитию интеллектуальных способностей.

1. ПО ТРОПИНКЕ

Цель. Развивать умственные действия; учить согласовывать характерные движения с музыкой.

Ход игры. Дети с песней двигаются цепочкой на запев, на проигрыш — изображают тот персонаж, о котором поется.

Слова.

1. По тропинке в лес идем,
В лес идем, в лес идем,
Ежика в лесу найдем,
Ежика найдем.
(Проигрыш).

2. По тропинке в лес идем,
В лес идем, в лес идем,
Зайчика в лесу найдем,
Зайчика найдем.
(Проигрыш).

3. По тропинке в лес идем,
В лес идем, в лес идем,
Мишку мы в лесу найдем,
Мишку мы найдем.
(Проигрыш).

Движения.

Двигаться спокойным шагом.

*Двигаться дробным шагом, наклонившись вперед, руки за спиной.
Двигаться спокойным шагом.*

Прыжки на двух ногах с небольшим продвижением вперед.

Двигаться спокойным шагом.

Двигаться пружинящим шагом, покачиваясь из стороны в сторону.

Муз. Г. Анисимовой

Подвижно

Проигрыш

2. ЗА МАЛИНОЙ

Цель. Развивать наглядно-образное мышление, учить изменять характер движений в зависимости от игровой ситуации.

Ход игры. Дети изображают медвежат в различных игровых ситуациях, выполняя плясовые, маховые, имитирующие движения.

Слова.

Движения.

- | | |
|---|--|
| 1. Медвежата в лес спешили
И друг друга торопили,
По тропинке дружно шли
И малинник там нашли. | <i>Двигаться дробным шагом в подвижном темпе друг за другом.</i> |
| 2. Стали ветки опускать,
Стали ягоды срывать.
Все кругом они собрали,
На поляне отдыхали. | <i>Поднимать и опускать руки.
Сесть на пол.</i> |
| 3. Только собрались домой,
Как летит пчелиный рой.
Чтобы пчелы не кусали,
Быстро к речке побежали. | <i>Встать.
Смотрят вверх из-под ладошки.
Отмахиваются.
Убегают и прячутся — приседают.</i> |



3. ИСПРАВЬ ОШИБКУ

Цель. Развивать умение анализировать, учить согласовывать глаголы с существительными.

Оборудование. Фланелеграф, карточки с изображением утки, гуся, петуха, курицы, лошадки, волка, зайца, кота, мишки, ежика, воробья.

Ход игры. Перед детьми стоит фланелеграф, на котором прикреплены карточки перечисленных героев небылицы (по куплетам). С окончанием песни им предлагается поставить карточки так, чтобы исправить ошибки в содержании.

1. Заяц кричал: «Кря-кря-кря!»
- Волк шипел: «Га-га-га-га!»
- Серый кот: «Ку-ка-ре-ку!»
- Ничего я не пойму.

2. Мишка зарычал: «Ко-ко!»
 Еж зацокал: «Цок-цок-цо!»
 Воробей пел: «У-у-у!»
 Ничего я не пойму.

Весело Муз. Г. Анисимовой

4. КАК ИХ ЗОВУТ?

Цель. Учить развивать слуховое внимание, умение анализировать, соотносить звук с его графическим обозначением — буквой.

Оборудование. Демонстрационные и раздаточные карточки с буквами «Ж», «У», «Ч», «К», «А», «М», «И», «Р».

Ход игры. Дети слушают английскую народную песню. В конце каждого куплета три раза повторяются имена собачки и котенка отдельно по звукам. Дети поднимают нужную букву, пропевая ее звук в ритме мелодии. На последнюю фразу составленное слово поется подвижно.

1. А ну, ребята, догадайтесь,
 Как зовут собачку?
 Ж — у — ч — к — а,
 Ж — у — ч — к — а,
 Ж — у — ч — к — а,
 Ну, конечно, Жучка.

2. А ну, ребята, догадайтесь,
 Как зовут котенка?
 М — у — р — и — к,
 М — у — р — и — к,
 М — у — р — и — к,
 Ну, конечно, Мурик!

Умеренно Английская народная песня

5. ПО КАКОМУ ПРЕДМЕТУ СТУЧУ?

Цель. Учить различать и соотносить музыкальные и шумовые звуки, развивать тембровый слух.

Оборудование. Стол, ширма, стакан с горохом, деревянные палочки, треугольник.

Ход игры. На столе за ширмой лежат предметы: деревянные палочки, треугольник, стакан с горохом. Дается установка на восприятие шумовых звуков.

Надо музыку послушать,
Инструменты подобрать,
Их звучание запомнить
И по тембру различить.

Дети слушают и запоминают на слух звуки, издаваемые за ширмой, затем прослушивают музыкальные произведения: «Смелый наездник» Р. Шумана, «Сарабанда» А. Корелли, «Галоп» Ж. Оффенбаха из оперетты «Орфей в аду».

При повторном слушании музыкальных пьес они сопровождают их звучание ритмичным постукиванием палочек, встряхиванием гороха, ударами в треугольник. Шумовое озвучивание соответствует характеру музыкальных произведений.

ГАЛОП

Ж. Оффенбах

Подвижно

Из оперетты «Орфей в аду»

The musical score is written for piano. It features a treble clef and a bass clef. The key signature has two sharps (F# and C#), and the time signature is 2/4. The piece is marked 'mf' (mezzo-forte). The score is divided into two systems. The first system shows the beginning of the piece with a treble clef and a bass clef. The second system continues the piece with a first ending bracket over the final two measures.



6. НАЙДИ СВОЙ ЦВЕТ

Цель. Развивать у детей умение анализировать, сравнивать.

Оборудование. Демонстрационные карточки красного, синего, желтого, зеленого цветов.

Ход игры. Дети сидят полукругом и слушают музыку спокойного характера. В начале каждого музыкального построения педагог поднимает карточку какого-либо цвета и держит ее до следующего построения (части, предложения или фразы). Дети, у которых в одежде встречается данный цвет, встают и садятся, поднимая карточку другого цвета.

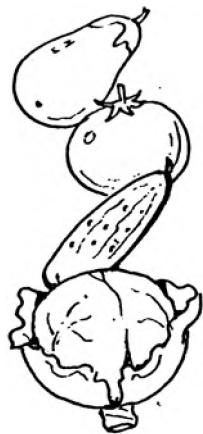
7. ЛИШНИЕ СЛОВА

Цель. Активизировать словарь детей по предметным картинкам. Закреплять обобщающее понятие «Овощи».

Оборудование. Стол, демонстрационные и раздаточные карточки с изображением овощей, рака, лягушки, девочки, казака.

Ход игры. Прослушав шутивную песню, дети называют лишние слова и показывают соответствующие карточки. Аналогичный показ проводится и при исполнении песни.

1. На базаре в день осенний
Овощи плясали,
Овощи плясали,
Всех забавляли.
2. Расплясались рак с лягушкой,
Пастернак с сестрой петрушкой,
Луковица с чесноком,
А девчонка с казаком.
3. Пляшут бойко помидоры,
Репа, свекла — вот танцоры!
Никому не уступают,
Настроенье поднимают.



Оживленно

Рус. текст Н. Найденовой
Муз. Г. Анисимовой



8. ВОРОБЬИ

Цель. Учить сопоставлять поэтический текст с характером музыки.

Ход игры. Дети слушают и запоминают два четверостишия о воробьях.

1. Воробей с утра поет:
«Чик-чирик! Весна идет!»
Солнце землю пригревает,
И подснежник расцветает.
2. Если холодно — стоит,
Не чирикает, молчит,
Даже зерен не клюет,
Своих песен не поет.



Прослушав фортепианные пьесы «Воробьишкам холодно» Ж. Металлиди и «Воробьи на солнышке» А. Вольфензона, дети называют стихи, соответствующие музыкальным произведениям.

9. ИГРАЕМ В ДОМИНО

Цель. Побуждать детей к речевому творчеству. Учить согласовывать существительные с прилагательными и глаголами.

Ход игры. Дети, стоя в кругу, должны сочинить рассказ, который хочет послушать медвежонок. Педагог передает игрушку рядом стоящему ребенку со словами «Белый медведь». Первый играющий передает ее второму, составляя предложение так, чтобы к последнему слову предыдущей фразы по смыслу подбиралось новое слово. Например: «Белый медведь спит».

Пока дети не усвоят правила игры, действия выполняются без музыкального сопровождения. Игрушка передается только на начало предложения или фразы музыкального произведения спокойного характера в умеренном темпе.

10. ЛЯГУШАТА

Цель. Развивать ощущение последовательности долей в ритмической пьесе двухдольного размера в подвижном темпе.

Ход игры. Дети стоят в трех колоннах и выполняют пружинки, подняв руки вверх и согнув их в локтях. Одновременно на каждую долю проговаривается слог «Ва» в предложение, которое заканчивается на слог «Ква». Окончание коротких музыкальных построений сопровождается поднятием рук вверх. Движения повторяются 4 или 8 раз под музыку «Чешского народного танца».

Умеренно

mf



11. АИСТ

Цель. Развивать ощущение окончания музыкального предложения.

Ход игры. Дети, стоя свободно по залу, повторяют правила игры.

Аист по полю шагал,
 Аист лягушат искал,
 Как увидит — так замрет,
 Поднимет ногу и согнет.

Играющие двигаются шагом, высоко поднимая бедра, поднимая и опуская руки через стороны. Шаг равен четверти. На окончание предложения дети-«аисты» останавливаются, опускают руки и стоят на одной ноге, сохраняя равновесие. Кто не удержится на одной ноге или покачнется, выбывает из игры.



12. ШАГ И БЕГ

Цель. Развивать восприятие музыкальных предложений, фраз как составных частей целого. Различать временные соотношения — длительности восьмых и четвертей.

Ход игры. Дети стоят в четырех колоннах у стены, каждая из них движется вперед последовательно на музыкальные предложения:

1-я колонна — на первое предложение,

2-я колонна — на второе,

3-я колонна — на третье,

4-я колонна — на четвертое предложение.

Двигаться следует таким образом: на 1-й и 2-й такты — ходьба на месте с хлопками, на 3-й и 4-й такты — легко бежать к противоположной стене.

Выигрывает та команда, которая ритмично выполнит задание.

ТАНЕЦ

из оперетты «Трембита»

Ю. Милютин

Быстро

f

f

f



13. ВЕСЕЛЫЙ КОЛОКОЛЬЧИК

Цель. Формировать ощущение полного речевого и музыкального предложения.

Оборудование. По 2 колокольчика для каждого ребенка.

Ход игры. Педагог поет нечетные фразы со словами, а дети — четные со звукоподражаниями, подыгрывая себе на колокольчиках.

1. Веселый колокольчик —
Динь-динь-динь,
Смеется и хохочет —
Динь-динь-динь.
2. Он пел зимой чуть слышно —
Динь-динь-динь,
Но снова солнце вышло —
Динь-динь-динь.
3. И звонкие капли —
Динь-динь-динь,
В ответ ему запели —
Динь-динь-динь!



Когда ритм и последовательность музыкально-речевых фраз будет освоена, детям предлагается выполнять движения с воображаемыми колокольчиками для развития подвижности кисти.

ВЕСЕЛЫЙ КОЛОКОЛЬЧИК

Сл. В. Татарнинова
Муз. Г. Анисимовой

Легко



14. ЕЖ И БЕЛКА

Цель. Формировать двигательнo-слуховую координацию.

Ход игры. Дети делятся на две подгруппы: одна — «ежи», другая — «белки». Перед игрой запоминают правило и порядок выполнения действий.

Белка ежика учила,
Как до четырех считать,
А сама она схитрила:
Три прыжка — и отдыхать!

Команды стоят в параллельных колоннах. Первая движется четырьмя шагами вперед, вторая — тремя широкими прыжками. Выигрывает та команда, которая с окончанием музыки окажется впереди.

Быстро, воинственно

ЭТЮД

Ф. Бюргмюллер

f

cresc.

15. СЧИТАЛКА

Цель. Развивать умение сравнивать числа в пределах 10; закреплять навык сложения и вычитания на единицу.

Ход игры. Дети стоят лицом в круг. Первый ребенок хлопает по плечу второго справа и называет любую цифру до пяти. Второй — хлопает третьего и называет цифру на один больше или меньше и т.д. Игра проводится под ритмичную музыку в умеренном темпе с четким метроритмом.

16. ЛЕТАЕТ — НЕ ЛЕТАЕТ?

Цель. Развивать умственные действия: сравнение, сопоставление, анализ.

Ход игры. Дети слушают шутивную песню и запоминают ее содержание. По окончании музыки дети делятся на две подгруппы: одна будет изображать то, что летает, и тех, кто летает; вторая — то, что не летает, и тех, кто не летает.



1. Полетели в облака
Пчелка, чиж, два рыбака,
Вертолет и теплоход,
Карлсон, ежик, самолет.



2. Анет, Умка, воробей,
Змей Горыныч, соловей,
Две сороки, да блоха,
В ступе Бабушка Яга.

3. А за ними бегемот,
Кот, щенок и кашалот.
Сивка-Бурка, мухомор
Не вернулись до сих пор.



С настроением

Муз. Г. Анисимовой



17. КТО КАК КРИЧИТ?

Цель. Развивать логическое мышление, ладовый слух, диалогическую речь.

Оборудование. Картинки с изображением теленка, козленка, осленка, утенка, гусенка, котенка.

Ход игры. Инсценируется песня «Кто как кричит?». Показывающая картинки, педагог задает детям вопрос по устойчивым звукам мажорного лада, останавливаясь на 5-ступени — доминанте. Дети пропевают ответ по звукам нисходящего звукоряда.

Му-му! Кто кричит? Маленький теленок.
Ме-ме! Кто кричит? Маленький козленок.
И-а! Кто кричит? Маленький осленок.
Кря-кря! Кто кричит? Маленький утенок.
Га-га! Кто кричит? Маленький гусенок.
Мяу-мяу! Кто кричит? Маленький котенок.

В дальнейшей работе над песней дети распределяются по ролям: первый ребенок — пропевает звукоподражания, второй — задает вопросы, третий — отвечает.



18. БЫВАЕТ — НЕ БЫВАЕТ?

Цель. Развивать воображение, чувство юмора и умение сравнительного анализа при сопоставлении действий персонажей песни.

Ход игры. Прослушав новую песню, дети выделяют вымышленные и реальные действия, соответствующие характеру персонажей. Содержание текста учит детей понимать смысловое соотнесение глаголов настоящего, прошедшего и будущего времени.

1. Зайка к ежику бежал,
Серого он увидал,
Так от страха задрожал —
По сосне вверх побежал.
Из дупла он вниз глядит,
Видит — волк в кустах сидит.
Стал над ним он потешаться,
Стал над волком он смеяться.

Припев:

У-у-у! У-у-у! Я тебя проглочу.
А-а-а! А-а-а! Не достанешь ты меня.
И-и-и! И-и-и! Ну, допрыгни. Раз! Два! Три!
О-о-о! О-о-о! Прыгай, волк, ко мне в дупло.

2. Волк прилег перед сосной,
 Притворился, что больной.
 Зайка лапкой помахал
 И, как серый, застонал.
 Волк на зайца посмотрел
 И медведем заревел:
 «Если спустишься, косой,
 Потягаюсь я с тобой».

С настроением Муз. Г. Анисимовой

The musical score is written in G major (one sharp) and 2/4 time. It consists of four staves of music. The first staff begins with a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a 2/4 time signature. The melody is simple and rhythmic. Chords are indicated above the staff: D, A7, D, D. The second staff continues the melody with chords A7 and D. The third staff features a double bar line with repeat dots, followed by chords D7, G, and A7. The fourth staff concludes the piece with chords D and A7.

19. ЖЕЛТЫЕ КОМОЧКИ

Цель. Учить детей выделять в речи глаголы неопределенной формы, отвечающие на вопрос: «Что делать?».

Ход игры.

I вариант: дети запоминают слова, обозначающие действия предметов и имитирующие движения цыплят в определенном порядке.

II вариант: дети делятся на шесть подгрупп по два-три человека. Подгруппы выполняют действия последовательно одна за другой с 1 по 6 предложения. На 7 и 8 предложения все дети одновременно заканчивают движения.

III вариант: все дети-«цыплята» согласовывают движения с текстом песни. На слова «Желтые комочки» — останавлива-

ются и выполняют плавные движения руками через стороны, слегка потряхивая кистями.

- | | |
|--|-----|
| Вышли в поле погулять желтые комочки. | (1) |
| Стали зернышки искать желтые комочки. | (2) |
| Всю поляну обошли желтые комочки. | (3) |
| Много зернышек нашли желтые комочки. | (4) |
| Стали зернышки клевать желтые комочки. | (5) |
| Стали травушку шипать желтые комочки. | (6) |
| Дружно все домой пошли желтые комочки. | (7) |
| К маме-курице пришли желтые комочки. | (8) |

Весело

Муз. Г. Анисимовой



20. МЯЧ

Цель. Развивать у детей акцентное чувство двухдольного размера в музыке и стихотворном тексте, сохранять темп и ритмичность движения предплечий, рук, пальцев.

Ход игры. Дети стоят свободно и играют с воображаемыми мячами. Первый раз игра проводится как речедвигательная, т.е. без музыкального сопровождения. Второй раз — с музыкальным сопровождением, как танец. При третьем проведении игры выбирается четверо детей, которые будут обращаться к мячу и звать его на ритмические доли друг за другом.

Слова

1. Мяч, мяч, мяч, мяч,
Ты куда пустился вскачь?
Скачешь быстро, далеко,
Скачешь звонко и легко.
2. Мяч, мяч, мяч, мяч,
Ты куда пустился вскачь?
Скачешь весело, игриво,
Скачешь тихо и шутиливо.

Движения

Дети удивляются; руки на поясе, плечи приподнимаются с поворотом вправо-влево.
«Отбивают мяч» двумя руками на каждую долю.
Грозят указательными пальцами правой и левой руки.
«Отбивают мяч» то правой, то левой рукой поочередно.



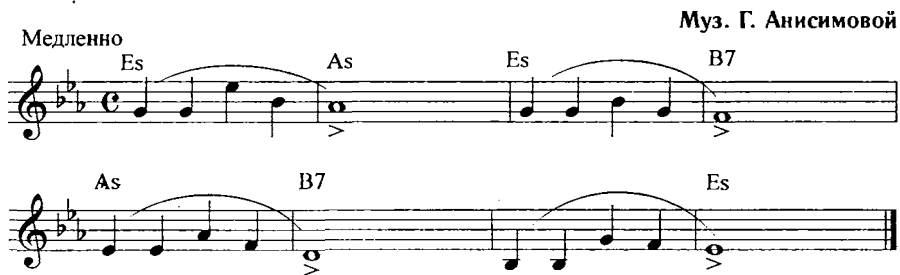
21. КАКОЙ ЗАЙЧОНОК?

Цель. Развивать у детей речедвигательную координацию, артикуляцию слога, слова, фразы.

Оборудование. Игрушка-зайчонок.

Ход игры. Дети стоят в кругу на расстоянии вытянутой руки друг от друга и передают игрушку вправо. Первый и второй ребенок выполняют это действие на четверти, поочередно по слогам: «Зай-ка», проговаривая друг за другом. Третий, взяв зайчика на долгий звук (половинную длительность), передает его следующему со словом, например, «маленький» или «мягкий». Каждый третий играющий называет прилагательное.

Закончив игру с движением вправо, повторить ее с движением влево с другой игрушкой.

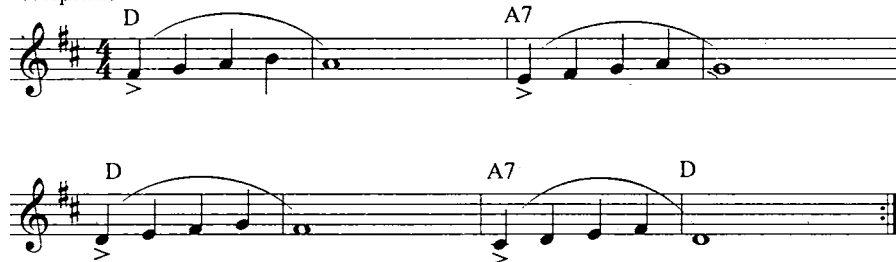


22. ЧТО ЛЮБИТ ДЕЛАТЬ ЗАЙЧОНОК?

Цель. Учить детей правильно употреблять глаголы неопределенной формы, отвечающие на вопрос: «Что делать?».

Оборудование. Игрушка-зайка.

Ход игры. Дети сидят полукругом лицом к зайке, которого держит взрослый. На кого из детей зайка посмотрит и кому покажет лапкой, тот на первую долю встает и отвечает (например, «скакать») на третью долю. Слова, обозначающие действие, должны точно отвечать на вопрос.



23. С КЕМ ДРУЖИТ ЗАЙЧОНОК?

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

Оборудование. Игрушка-зайчонок.

Ход игры. Дети стоят в кругу лицом друг к другу. 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 дети хором называют его имя (например, «с Сашей»). 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.

(Используется музыка Ан. Александрова «Дуда». См.: Праздники и развлечения в детском саду. М.: Просвещение, 1982).

24. ВЬЮГА

Цель. Расширять запас слов на звук «В» в активном словаре детей.

Оборудование. Картинки с изображением состояний природы, птиц, деревьев, названия которых соответствуют заданию.

1. Вьюга выла, веселилась,
 Вьюга с ветром закружилась,
 Воем всех перепугала.
 Грустно всем в лесу так стало:

2. Волку, вороне, лисе,
Воробьям, кустам, сосне,
Веткам снежным у березы,
Подо льдом воде в морозы.
3. Вьюга быстро вдаль умчалась
И до вечера скрывалась.
Верба солнце вспоминала,
О весне она мечтала.

Муз. Г. Анисимовой



25. РУЧЕЙ

Цель. Развивать ощущение законченности предложения, учить пользоваться интонацией, как средством выразительности.

Ход игры. Дети внимательно слушают песню и по четыре раза на четверти повторяют последний слог фразы в нисходящем движении мелодий с ослаблением звучания голоса.

1. Ты куда бежишь, ручей,
Чей, чей, чей, чей?
Среди леса и полей
Лей, лей, лей, лей!
2. Ты торонишься всегда,
Да, да, да, да!
К речке, озеру, куда?
Да, да, да, да?
3. Не спеши бежать, постой,
Ой, ой, ой, ой!
Не угнаться за тобой,
Ой, ой, ой, ой!
4. Ручеек, а как же я,
Я, я, я, я?
Будет грустно без тебя,
Бя, бя, бя, бя!





26. ПЕС ШАРИК

Цель. Развивать фонематический слух, учить выделять звук [P] и [P'] в словах песни.

Ход игры. Дети слушают песню и отмечают хлопками слова со звуком «P».

1. Пес мой Шарик загрустил,
Хвост он дверью прищемил.
За котом пес побежал —
Хитрый кот лезет, пропал.
2. Тихо пес лежит, ворчит,
Он обиделся, скулит.
Может, мне варенье дать,
Настроение поднять?
3. Шарика я взял гулять,
Будем в парке мы играть.
«Раз, два, три! Догоняй!
Да смотри, не отставай!»



27. ЕЖИК

Цель. Развивать ассоциативное мышление, диалогическую речь.

Ход игры. В начале игры детям дается установка на запоминание повторяющихся вопросов, которые сначала проговариваются, а затем хором пропеваются. Ответ по мере разучивания песни сначала пропевается взрослым, а затем выразительно-поющим ребенком, а в дальнейшем индивидуально.

1. — Ежик, ежик, ежик, еж,
На кого ты, друг, похож?
— Я не шарик и не елка,
Не колючка, не сосенка.
2. — Ежик, ежик, ежик, еж,
На кого ты, друг, похож?
— Мал я, да удаленький,
Смелый, сильный, храбренький.
3. — Ежик, ежик, ежик, еж,
На кого ты, друг, похож?
— Я веселый, как юла,
Не скучаю никогда!



С настроением

Муз. Г. Анисимовой



28. ГДЕ БЫВАЛИ?

Цель. Развивать творческое воображение, ассоциативное мышление.

Ход игры. Для проведения игры может использоваться народная, классическая, современная музыка в инструментальном, оркестровом или вокальном исполнении.

Прослушав музыкальное произведение, дети делятся на 2—4 подгруппы и расходятся, чтобы сообща придумать рассказ в соответствии с жанром, стилем, характером музыки.

Рекомендуемые произведения.

А. Гладковский. Маленькая танцовщица.

Ц. Пуни. Марш из балета «Конек-Горбунок».

А. Глазунов. Болеро из балета «Раймонда».

Ф. Шуман. Грезы.

С. Рахманинов. Вокализ.

К. Сен-Санс. Лебедь.

Н. Римский-Корсаков. Пролог из оперы «Снегурочка».

Русская народная песня «Уж как по мосту, мосточку».

П. Чайковский. Первая симфония, 1 часть.

Э. Григ. Утро.

29. КАКАЯ БЫВАЕТ ЗИМА?

Цель. Развивать логическое мышление, учить подбирать слова, обозначающие признаки предметов.

Оборудование. Игрушка-слон, палочка.

Ход игры. В центре круга на детском стуле стоит игрушечный слон и лежит деревянная палочка. Взявшись за руки, дети двигаются по кругу со словами.

Слон совсем не знает,
Какой зима бывает.
К кому палочка придет,
Тот ответ слону дает.

Ребенок, остановившийся напротив слона, берет палочку и передает ее по кругу на сильную долю музыкального произведения в четырехдольном размере и умеренном темпе. При этом он называет приметы зимы, например, «снежная, холодная, белая и т. д.

Разучивание игры начинается с подготовительного упражнения на развитие метра, в дальнейшем — перейти к называнию признаков существительного.

30. ДОСКАЖИ СЛОВЕЧКО

Цель. Развивать у детей умственные действия словесно-логического мышления, расширять словарный запас прилагательных, глаголов, существительных.

Ход игры. Дети стоят в кругу лицом к педагогу, у которого в руках мяч. Из центра круга педагог бросает мяч кому-нибудь из детей, называя слово, обозначающее предмет, например, «шар», «стул», «палка». Ребенок, поймавший мяч, возвращает его обратно со словом, обозначающим признак или действие предмета, например, «летит», «стоит», «бежит» или «синий», «маленький», «сосновая». Игра проводится в два этапа. На первом этапе дети осваивают ритмичность движений. На втором — действия со словами. Пьеса К. Мяскова рекомендуется для музыкально-ритмических движений при согласовании существительного с глаголом. Музыка Т. Хренникова рекомендуется для плавных движений при согласовании существительного с прилагательным.

Весело

БУДЕМ КОСМОНАВТАМИ

К. Мясков

mf

Подвижно

РЕЧНАЯ ПЕСЕНКА

Т. Хренников

mf

f



31. КОТ-САПОЖНИК

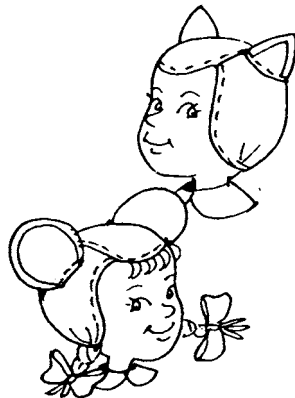
Цель. Развивать образно-действенное мышление, расширять глагольный словарь прошедшего времени.

Ход игры. Проводится инсценировка песни. Дети стоят полукругом и поют песню. Среди детей выбираются два персонажа — кот и мышка. При повторении игры исполнители ролей меняются. Инсценировать действия можно средствами театра игрушки или кукольного театра.

Когда песня будет разучена, можно под музыку поставить пантомимический танец. При этом танцоры могут в любом порядке показывать действия под музыку без пения и составлять рассказ к своим движениям.

Возможно и творческое деление детей на две подгруппы: одна придумывает действия, другая — описывает их словами.

1. Кот себе сапожки шил
И иголку уронил.
Рядом мышка пробежала
И иголку ту достала.
2. Котик наш так удивился,
Что со стула вниз свалился,
Растянулся и лежит,
Лишь усами шевелит.
3. Мышка смелою была
И иголку отдала,
Подружилась с котом.
Он катал ее верхом.



СПИСОК МУЗЫКАЛЬНЫХ ИГР

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ

№ игры	Название игры	Задачи	
		приоритетная	музыкальная
1	Небо, воздух, земля	Переключение слухового внимания, речевой слух, быстрота реакции	Размеренная ходьба
2	Ножками затопали	Длительность внимания, быстрота реакции на речевой сигнал	Ощущение окончания музыки
3	За подснежниками	Сосредоточенность внимания, фонематический слух	Ощущение фразировки, метроритма
4	Козел	Распределение внимания	Притопы одной ногой, ощущение метроритма
5	Мотылек	Слуховое внимание, наблюдательность, речевой слух	Легкий бег, плавные движения рук
6	Ветерок	Зрительное и тактильное восприятие	Ощущение начала и окончания музыкального произведения
7	Поймай снежинку	Длительность внимания	Ладовый слух, ощущение предложений
8	Птицы	Распределение внимания	Высокий шаг, бег враспынную
9	Капельки	Устойчивость внимания, точное выполнение словесных инструкций	Бег и прыжки на двух ногах
10	Веселые лягушки	Двигательно-слуховая координация	Танцевальные движения с мячом: бег, прыжки, поскоки
11	Столяры	Распределение внимания	Ритмизированная речь, дикция
12	Сорви яблоко	Слуховое внимание	Плавное и отрывистое звучание
13	Сорока	Наблюдательность, ориентировка в пространстве	Восприятие спокойной музыки
14	Назови игрушку	Слуховое и зрительное восприятие	Ощущение предложений, фраз. Легкий бег
15	Сделай наоборот	Наблюдательность	Быстрота движений рук: вверху, внизу, справа, слева
16	Змейка	Наблюдательность, ориентировка в пространстве	Акцент. Бег змейкой
17	Пчела	Слуховое внимание, фонематический слух	Плавные движения рук. Легкий бег
18	А — У	Устойчивость внимания	Автоматизация звуков «А», «У». Вокализ

19	Курочки и лиса	Слуховое внимание. Речевой слух. Реакция на сигнал	Двигательно-слуховая координация
20	Поезд	Слуховое внимание	Сольное и хоровое пение
21	Моем руки	Зрительное восприятие. Координация движений	Метр в размере 2/4. Подвижность кисти
22	Спор гуся и утенка	Тембровый слух	Выразительность интонации. Хороводный шаг
23	Петушок заболел	Переключение внимания	Автоматизация звуков «А», «О»
24	Составь слово	Фонематический слух	Дикция
25	Часы	Распределение внимания	Метроритм. Размеренность хлопков
26	По водицу	Слуховое внимание	Соотношения четвертных и половинных длительностей. Хороводный шаг
27	Холодно-тепло	Переключение слухового внимания	Сильная, слабая доля в двухдольном размере. Дирижирование
28	Рисуем квадрат	Наглядно-слуховое внимание	Четырехдольный размер
29	Рисуем треугольник	Наглядно-действенное внимание	Трехдольный размер. Пластичность рук
30	Кто быстрее?	Активизация слухового внимания	Бодрый шаг в колонне, шеренге, в кругу
31	Раз — два!	Устойчивость внимания	Воспроизведение ритма. Пружинки, хлопки, прыжки, шлепки
32	Раз, два, три, четыре!	Распределение внимания в двигательных реакциях	Сохранение темпа
33	Раз, два, три!	Переключение внимания. Восприятие и воспроизведение	Плавное и отрывистое звучание
34	Не опоздай	Наблюдательность Пространственная ориентировка	Динамический слух
35	Не зевай!	Переключение слухового внимания	Метрический акцент. Ритмический слух
36	Зайка-зайка	Слуховое внимание	Акцент в размере 2/4. Сила голоса. Вокально-слуховая координация
37	Солнечные зайчики	Вокально-двигательно-слуховая координация	Легкий бег. Игровые, подражательные действия

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ

№ задачи	Название игры	Задачи	
		приоритетная	музыкальная
1	Бабочки	Зрительная, слуховая память	Музыкальные предложения. Плавные движения рук. Легкий бег
2	Повторим ритм	Ритмическая память	Воспроизведение ритмических рисунков
3	Заяц с барабаном	Двигательная и зрительная память	Четкие движения рук
4	Смотри и повтори	Двигательная и зрительная память	Гимнастические, хореографические, физкультурные движения
5	Фотоаппарат	Быстрота запоминания. Зрительная память	Спокойная ходьба
6	Жуки	Запоминание и удержание в памяти	Легкий бег по счетному сигналу
7	Будь внимательным	Двигательная память	Изменение направления движения: вперед, назад, на месте, вокруг себя
8	Картина оживает	Визуальное запоминание	Музыкально-ритмическое воображение, творчество
9	Запомни цифру	Целенаправленное запоминание	Хороводный шаг. Хлопки в разных направлениях
10	Руки вниз не опускай	Целенаправленное запоминание	Координация движений рук
11	Что изменилось?	Активизация зрительной памяти	Четырехдольный размер. Быстрота отклика на звуковой сигнал
12	Всадники	Эмоциональная, образная память	Высокий шаг. Прямой галоп. Бег врассыпную
13	Венок	Зрительно-слуховая память	Сильная доля в размере 2/4. Ритмизация слов
14	Сладкоежки	Логическая память. Объем памяти	Восприятие содержания песни
15	Мышки	Наглядно-образная память	Плавное и отрывистое звучание. Ощущение такта
16	Шарики летят	Направленность запоминания	Ощущение метра в размере 4/4
17	Спежки	Двигательная память. Запоминание	Ритмичность игровых действий
18	Слопенок	Слуховая память. Часть речи «Глагол»	Музыкально-ритмическое творчество
19	Кошка и котята	Образно-действенная память	Мелкая моторика. Артикуляционные упражнения. Осторожный шаг
20	Тихо вокруг	Слуховая память. Объем памяти	Восприятие содержания текста песни

21	Кто кого перепоеет?	Ритмическая память	Воспроизведение восьмых и четвертных длительностей
22	Песня гриба	Музыкально-двигательная координация	Вокально-двигательная координация
23	Непослушный тигр	Слуховая память. Глагол прошедшего времени	Танцевально-игровое творчество
24	Прыг, прыг, скок	Ритмическая память	Метрическое чувство. Спокойный шаг. Прыжки
25	Прятки	Слуховая память. Обстоятельства места	Игровое творчество
26	Мячик	Логическая память. Глагольный словарь	Предметные действия: игра с мячом
27	Белка	Слуховая и речевая память. Логическое запоминание	Прыжки на двух ногах
28	Найди куклу	Визуальное запоминание. Ориентировка в пространстве	Начало и окончание музыкального произведения
29	Топотушки	Двигательная память	Плясовые движения: дробный шаг, притоп одной ногой, выставление ноги на пятку
30	Кто пришел в гости?	Слуховая память	Тембровый слух. Высота голоса, автоматизация звуков «Р», «Ж», «У»
31	Догони	Ритмическая память	Легкий бег змейкой. Воспроизведение ритма фразы и мотива
32	Подружились	Понятийная память. Существительные в именительном и творительном падежах	Дидактическая игра

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ

№ задачи	Название игры	Задачи	
		приоритетная	музыкальная
1	По тропинке	Произвольные действия, согласованные с музыкой	Спокойный, дробный, пружинистый шаг. Прыжки на двух ногах
2	За малиной	Наглядно-образное мышление	Плясовые, маховые, образные движения
3	Исправь ошибку	Аналитическое, интуитивное мышление	Восприятие юмора в песне
4	Как их зовут?	Логическое мышление. Наричательные имена существительные	Вокально-двигательная координация
5	По какому предмету	Сравнительные и сопоставительные действия	Тембровый слух. Музыкальные и шумовые звуки
6	Найди свой цвет	Сравнительные действия	Быстрота двигательной реакции

7	Лишние слова	Обобщающее понятие «Овощи»	Восприятие юмора в песне
8	Воробьи	Уместенные действия сравнений	Характер. Мажорный и минорный лад
9	Играем в домино	Смысловое согласование существительных с прилагательными и глаголами	Предложения музыкального построения в умеренном темпе
10	Лягушата	Наглядно-образное мышление	Метроритм двухдольного размера. Дикция
11	Аист	Наглядно-действенное мышление	Высокий шаг. Равновесие. Окончание музыкальных предложений. Главные движения рук
12	Шаг и бег	Восприятие целого музыкального построения и его отдельных частей	Ходьба и бег в колоннах
13	Веселый колокольчик	Предложение и фраза	Воспроизведение ритма. Медкая моторика
14	Еж и белка	Контрастное сопоставление движений	Двигаться в колоннах шагом и прыжками
15	Считалка	Сравнительные действия. Навык сложения и вычитания на один порядок	Четкость метроритма в размере 2/4
16	Летает — не летает?	Уместенные действия: сравнение, сопоставление, анализ	Восприятие вымышленных и реальных действий в песне шутливого характера
17	Кто как кричит?	Логическое мышление. Диалогическая речь	Ладовый слух. Устойчивые звуки лада. Нисходящий звукоряд
18	Бывает — не бывает?	Умение сравнивать и сопоставлять действия	Воспринимать юмор в песне
19	Желтые комочки	Понимать неопределенную форму глагола	Вокально-двигательная координация
20	Мяч	Часть речи «Наречие»	Чувство ритма. Игровое творчество
21	Какой зайчонок?	Часть речи «Прилагательное»	Длительности: четверти и половинные
22	Что любит делать зайчонок?	Употребление глагола в неопределенной форме	Опущение метра в размере 4/4
23	С кем дружит зайчонок?	Осваивать существительные в творительном падеже	Речевой сигнал в конце музыкального предложения
24	Вьюга	Словарный запас слов на звук «В»	Восприятие в музыке образов природы
25	Ручей	Смысловая законченность предложения	Автоматизация сложных гласных «Е», «Я». Ладовый слух
26	Пес Шарик	Находить звук «Р» в словах. Поисковые действия	Двигательная реакция

27	Ежик	Ассоциативное мышление. Диалогическая речь	Ладовый слух
28	Где бывали?	Ассоциативное мышление. Творческое воображение. Составление рассказа	Восприятие программной и изобразительной музыки
29	Какая бывает зима?	Логическое мышление. Часть речи «Прилагательное»	Сильная доля
30	Доскажи словечко	Взаимосвязь прилагательных и глаголов	Размер 4/4, 3/4
31	Кот-сапожник	Образно-действенное мышление. Глагольный словарь прошедшего времени	Игровой театр: кукольный, игрушки, пантомимы

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

Автоматизация звука — основа образования навыка правильного произношения посредством достижения применением специальных упражнений.

Динамика — совокупность явлений, связанных с громкостью.

Движение — часть двигательного действия при выполнении физических упражнений. Основано на непрерывной связи биологических и механических закономерностей.

Доля — единица ритма метра.

Запев — начало хоровой песни, исполняемое одним или несколькими певцами, запевалями.

Имитация — подражание.

Интонация — мелодический оборот, имеющий выразительное значение.

Координация — согласованность работы отдельных двигательных единиц.

Лад — взаимосвязь музыкальных звуков, определяемая зависимостью неустойчивых звуков от устойчивых (опорных).

Марш — музыкальное произведение в энергичном четком ритме и строго размеренном в соответствии с шагом в темпе. Тактовый размер 2/4, 4/4.

Метр — порядок чередования сильных и слабых долей, система организации ритма.

Мотив — наименьшее музыкальное построение, составляющее характерную часть музыкальной темы. Мотив содержит одну сильную метрическую (тактовую) долю.

Мышечная координация — согласованность в работе нескольких мышечных групп, обеспечивающая выполнение того или иного движения.

Мышление интуитивное — характеризуется быстротой нахождения правильного решения проблемы.

Мышление наглядно-действенное — осуществляется в процессе двигательных действий и движений, с помощью которых выполняются поставленные задачи.

Мышление наглядно-образное — связанное с оперированием различными зрительными представлениями при решении двигательных задач.

Оркестр — большой коллектив музыкантов, играющих на различных инструментах и совместно исполняющих музыкальное произведение.

Пантомима — искусство выражать чувства и мысли посредством мимики и жестов.

Пение — исполнение музыки голосом.

Период — построение, в котором изложена более или менее завершенная музыкальная мысль. Период состоит из двух предложений.

Предложение — составная часть периода. В периоде обычно 2, реже 3 предложения. Предложение делится на фразы.

Припев — часть песни, исполняемая с одним и тем же текстом в конце каждого куплета.

Равновесие — состояние устойчивого положения тела в пространстве (в статическом положении или движении).

Танец — вид искусства, в котором художественные образы создаются средствами пластических движений и ритмически четкими выразительными положениями тела человека.

Регистр — определенное положение звукового диапазона по высоте.

Тема — музыкальное построение, выражающее основную мысль произведения или его части.

Тембр — окраска или характер звука.

Темп — скорость движения метрических счетных единиц.

Ходьба — один из естественных способов передвижения в пространстве.

Хор — певческий коллектив, исполняющий вокальную музыку.

ЛИТЕРАТУРА

Боброва Г. Искусство грации. Л.: Детская литература, 1986.

Ильина Г. А. Особенности развития музыкального ритма у детей. // Вопросы психологии. 1961. № 1.

Кольцова М. М. Двигательная активность и развитие функций ребенка. М.: Педагогика, 1973.

Нейман Л. В., Богомильский М. Р. Анатомия, физиология и патология органов слуха и речи. М.: Владос, 2000.

Основы специальной психологии. / Под ред. Е.А. Стребеловой. М.: Академия, 2002.

Репина Т. А. Деятельность и взаимодействие дошкольников. М.: Педагогика, 1987.

Энциклопедический музыкальный словарь. / Авт.-сост. Б. С. Штейнпресс и И. М. Ямпольский. Изд. 2. М.: Советская энциклопедия, 1966.