



Департамент образования и социально-правовой
защиты детства администрации г. Нижнего Новгорода

**Муниципальное образовательное учреждение
дополнительного образования детей
Дворец детского (юношеского) творчества
имени В. П. Чкалова**

Музыкальные игры

**Автор: Широкова Надежда Николаевна,
Отличник просвещения РФ, педагог
дополнительного образования
высшей категории, руководитель
Образцового оркестра русских
народных инструментов**

г. Нижний Новгород

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

Уровень любознательности, умственной и деятельной активности детей проявляется в игре. Игра – оптимальное психолого-педагогическое средство, которое позволяет всесторонне влиять на развитие детей.

В игре зарождается личность ребёнка. Интерес к процессу действия, «условность» действий, ситуаций, «языка» вводят детей в окружающий их мир. Сделать это входением желанным, занимательным, значимым – задача взрослых.

Музыкальное сопровождение положительно влияет 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.

В музыкальной игре, как в пении и ритмических упражнениях, дети осваивают средства художественной выразительности, характерные для музыки и речи – ритм, динамику, темп, высоту. 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 активизирует ребенка, и сопровождают его в каждой игре.

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. Понимание музыкально-игрового задания вызывает у ребенка быстроту реакции на звуковое раздражение, формирование музыкальных и двигательных навыков, активизацию чувств, воображения, мышления.

Музыкальная игра имеет следующие задачи:

1. Коррекционные:

- Развитие слухового, зрительного восприятия, 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 быстроты двигательной реакции;

3. Образовательные:

- Обучение речевым, певческим, двигательным навыкам;
- Развитие музыкальных, творческих, коммуникативных способностей;

4. Воспитательные:

- Воспитание общей музыкальной, речевой, двигательной культуры;
- Эстетическое отношение к окружающему;
- Развитие чувств, эмоций;

5. Развивающие:

- Познавательную активность;
- Устойчивый интерес к действию;
- Саморегуляцию и самоконтроль;
- Внимание, память, мышление;
- Ориентировку в пространстве;

Мы предлагаем музыкально-развивающие игры с вокальным и инструментальным сопровождением.

Игра «Пошел король по лесу»

Не спеша

По - шел ко - роль по ле - су, по ле - су, по ле - су, на - шел се - бе прин - це - су, прин - це - су, прин - це - су, прин - це - су. Да - вай с то - бой поп - ры - га - ем, поп - ры - га - ем, поп - ры - га - ем, нож - ка - ми под - ры - га - ем, под - ры - га - ем, под - ры - га - ем. Руч - ка - ми пох - ло - па - ем, пох - ло - па - ем, пох - ло - па - ем. Нож - ка - ми по - то - па - ем, по - то - па - ем, по - то - па - ем!

Ход игры:

Все стоят по кругу, лицом в центр. Первый ведущий – мальчик.

1 куплет

Пошел король по лесу, по лесу, по лесу

Ведущий движется по кругу
вприпрыжку

**Нашел себе принцессу, принцессу,
принцессу,
Давай с тобой попрыгаем,
попрыгаем, попрыгаем**

Останавливается около девочки,
встает к ней лицом
Прыгают на месте

**Ножками подрыгаем, подрыгаем,
подрыгаем**

Дрыгают ногами, кто как хочет

**Ручками похлопаем, похлопаем,
похлопаем**

Хлопают в ладоши (сначала сам,
затем двумя руками с соседом,
хлопает сам, с соседом правыми
руками, сам – левыми руками)

**Ножками потопаем, потопаем,
потопаем**

Топают ногами

Во 2 куплете прыгают по кругу уже вдвоем («козел» и «принцесса»), друг за другом,

В конце запева оба подходят каждый к своему участнику. Постепенно количество танцующих увеличивается. В один из моментов 1 ведущий хлопает в ладоши. Все должны встать на свои места. Не успевший встать получает фант. Он начинает следующий этап игры. Когда в конце игры наберется несколько человек с фантами, они разыгрываются. Ребята выполняют веселые задания.

«Орай да райда» Грузинская игра

Плавно

o - рай да рай - да, o - рай да рай - да, o - рай да рай - да o - рай - да,

5
o - рай - да рай - да, o - рай - да рай - да, o - рай - да рай - да o - рай - да!

Ход игры:

Все стоят по кругу, лицом в центр. Ведущий движется по кругу, стоя на носочках, руки на уровне груди (правая вытянута вправо, левая согнута, локоть в сторону, затем поменять). Под музыку движется по кругу, изображая джигита. Кивком головы приглашает к танцу одного из стоящих в кругу. Он присоединяется к ведущему, повторяя за ним движения. Ведущий кивком приглашает следующего участника, он присоединяется к ним. Так цепочка танцующих увеличивается.

В один из моментов 1 ведущий хлопает в ладоши. Все должны встать на свои места. Не успевший встать получает фант. Он начинает следующий этап игры. Когда в конце игры наберется несколько человек с фантами, они разыгрываются. Ребята выполняют веселые задания.

В один из моментов ведущий хлопает в ладоши. Все должны встать на свои места. Не успевший встать получает фант. Он начинает следующий этап игры. Когда в конце игры наберется несколько человек с фантами, они разыгрываются. Ребята выполняют веселые задания.

«Нексимся» Латышская игра

Не спеша



Нек-сим-ся, нек-сим-ся, нек сим-ся знать. Подь ко мне, подь ко мне, ру-ку мне дай.

9
пра-ву мне дай, — ля-ву мне дай, — аук - ся - най мне не гне - вай.

17
Пра-ву мне дай, ля-ву мне дай, аук - ся - най мне не гне - вай.

Ход игры:

Все стоят в два круга: внутренний и внешний, парами лицом друг другу.

**Нексимся, нексимся, нексимся
знать**

Стоящий во внутреннем кругу
обиженно машет правой рукой на
партнера в паре

**Подь ко мне, подь ко мне, ручку
мне дай**

Приглашает (движение правой рукой
к себе) соседа партнера с правой
стороны. Ребята во внешнем кругу
делают шаг право. И оказываются
напротив того, кто их приглашал
Берутся за правые руки и качают ими
из стороны в стороны, затем меняют
руки.

Праву мне дай, ляву мне дай

Аукся най мне не гневай

Поворот в паре по кругу

Все повторяется

«Рич рач рум - бим – бом»

Весело

Рич рач рум-бим-бом, рум-бим-бом, рум-бим-бом, рич - рач рум-бим-бом, рум-бим-бом!

5
ла - ла-ла (продолжать)

9

Ход игры:

Все стоят по кругу, лицом в центр. Ведущий в центре круга.

**Рич рач рум - бим – бом, рум - бим – бом, рум - бим – бом,
Рич рач рум - бим – бом, рум - бим – бом.**

Припев с 1 по 4 такты

Ведущий движется по кругу вприпрыжку, хлопая в ладоши, ударяя ими сверху вниз.

С 5 по 6 такты

Останавливается около любого участника. Оба делают одинаковые движения: правая рука - ладонь на затылке, левая – на пояснице. Руки в такт менять местами, выставляя вперед то правую, то левую ноги. Участники стоят лицом друг к другу, зацепляются руками в «замочек», ногами делают бегунок по малому кругу

С 7 по 8 такты

Меняют руки и поворачиваются в другую сторону.

Во втором куплете танцуют уже двое. В один из моментов ведущий хлопает в ладоши. Все должны встать на свои места. Не успевший встать получает фант. Он начинает следующий этап игры. Когда в конце игры наберется несколько человек с фантами, они разыгрываются. Ребята выполняют веселые задания.

«Вальс дружбы»

Темп вальса



Раз, два, три на носочки, раз, два, три на носочки,
5
раз, два, перевернулись. Хлопнули и разошлись.

Ход игры:

Все стоят в два круга: внутренний и внешний, парами лицом друг другу. Держатся за вытянутые руки.

Раз, два, три на носочки

Вальсовое движение на месте (приставной шаг вправо и влево с наклоном). Вытянуться, встать на носочки.

Раз, два, три на носочки

Повторить

Раз, два, перевернулись

Вальсовое движение на месте.

Расцепляют руки и поворот вокруг себя

Хлопнули и разошлись

Хлопки в ладоши партнера.

Внутренний круг стоит на месте.

Внешний – шаг вправо к следующему участнику внутреннего круга.

Все повторяется

«Шел по крыше воробей»

Игра с залом на знакомство.

Быстро



Шел по кры - ше во - ро - бей, со - би - рал се - бе дру - зей,
мно - го, мно - го, мно - го нас, вста - нут Та - неч - ки сей - час!

The image shows a musical score for the song 'Шел по крыше воробей'. It consists of two staves of music in 4/4 time. The first staff has a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The tempo is marked 'Быстро'. The lyrics are written below the notes. The second staff starts with a '3' above the first note, indicating a triplet. The lyrics continue below the notes.

Ход игры:

Ведущий поет, называя имя, ребята с таким именем встают. Ведущий меняет имена. Запоминая слова, все подпевают, но имена называет только ведущий.

«Оркестр»

Игра с залом.

Не спеша

При - вет вам, му-зы-кан- ты, на пи - а - ни - но бу-дем мы иг-рать!

Пи-а-пи-а-пи-а-но ни-а-пи-а-но! Пи-а-пи-а-пи-а-но ни-а-пи-а-но!

Ход игры:

До игры ведущий вспоминает с ребятами в зале как играют на различных инструментах: пианино, балалайка, барабан, скрипка. Ведущий поет. В припеве все показывают, как играть на инструменте, который он назвал. В последнем куплете каждый выбирает себе инструмент, на котором будет играть. И все как бы играют в оркестре. Все подпевают только в припеве.

1. Привет вам, музыканты,
На пианино будем мы играть

Припев: Пиа-пиа-пиано, пиа-пиа-пиано,
Пиа-пиа-пиано, пиа-пиа-пиано
(повторить 2 раза)

2. Привет вам, музыканты,
На балалайке будем мы играть

Припев:
Треньди, треньди, треньди, брень,
Треньди, треньди, брень
(повторить 2 раза)

3. Привет вам, музыканты,
На барабанах будем мы играть

Припев:
Бара-бара-барабан,
Бара-барабан
(повторить 2 раза)

4. Привет вам, музыканты,
В руках у нас играет скрипочка

Припев:
Скрипо-скрипо-скрипочка,
Скрипо-скрипочка
(повторить 2 раза)

5. Привет вам, музыканты,
Сейчас в оркестре будем мы играть.
(Ведущий дирижирует оркестром)

«Два кота»

Игра с залом.

Быстро

Жи-ли бы-ли, жи-ли бы-ли, жи-ли бы-ли два ко-та, во-семь ла-пок, во-семь ла-пок, во-семь ла-пок два хво-ста. А е - ще че-ты-ре у-ха, а е - ще че-ты-ре гла-за и чет-ве-ро у-сов.

Ход игры:

Ведущий разучивает слова и движения с залом. 1 куплет поют все, 2 могут петь только девочки, 3 – только мальчики. В конце все громко кричат: «Мяу»

Жи-ли-бы-ли, жи-ли-бы-ли, жи-ли-бы-ли два ко-та,

Восемь ла-пок, во-семь ла-пок, во-семь ла-пок

Два хвоста.

А ещё четыре уха

А ещё четыре глаза

И четверо усов.

Все стоят. Кистями рук делают движение вправо и влево. Руки перед собой.

Поглаживают ладони по тыльной стороне (как это делают киски)

Круговым движением показать хвост.

Ладони над головой, как ушки.

Как бы нарисовать глаза (от носа расширенными пальцами вести к вискам, сужая их)

Указательными пальцами показать кудрявые большие усы.

«Веселые гномики»

Игра с залом.

Задорно

На сол-неч-ной по-лян-ке сто-ит зе-ле-ный до-мик, а ря-дом с этим до-ми ком гу-лял ве-се-лый гно-мик. Гном, гном, как те-бя зо-вут? Петька! У ме-ня рубашка в клетку, я при-шел к вам съесть конфетку! Гном, гном, как те-бя зо-вут? Васька!

Ход игры:

Ведущий делит зал на две части: Одни будут «Васькой», другие – «Петькой». Ведущий разучивает слова, которые они должны отвечать, когда он будет их спрашивать: «Гном, гном! Как тебя зовут?».

Также разучиваются слова запева. В запеве гном сначала гулял, потом играл, устал, уснул. В последнем куплете припев поется тихо, т.к. гном «уснул». В конце песни все могут показать, что они тоже заснули, подложив ладони под щечку.

«Лавота»

Весело



Мо-и руч-ки хо-ро-ши, хо-ро-ши, хо-ро-ши. Мо-и руч-ки хо-ро-ши, а у со-се-да луч-ше.

5

Друж-но тан-цу-ем мы тра-та-та, тра-та-та, та-нец ве-се-лый наш э-то ла-во-та.

Ход игры:

Все стоят лицом в круг. В 1 куплете «хвалятся» ладонями. В припеве берутся ладонями и движутся друг за другом по кругу. Далее «хвалятся» любой частью тела. В припеве рядом стоящие берутся руками за «эти части», одной рукой у соседа справа, другой – слева. Можно называть: плечи, локти, уши, шея, колени... Закончить лучше пятками. Все приседают, берутся за пятки соседей и очень медленно продвигаются по кругу.

«Ходим кругом»

Участники игры, взявшись за руки, образуют круг. Водящий становится внутри его. Медленно двигаясь вправо или влево по кругу, играющие запевают песенку, в которой упоминается имя водящего:
На мотив РНП «Ах, вы, сени»

Ходим кругом, друг за другом,
Эй, ребята, не зевать!
Всё, что Коля (другие имена) нам покажет,
Будем дружно повторять!

Круг останавливается, и водящий показывает какие - либо движения (прыгает как лягушка, вращает руками, принимает смешную позу...). Все в точности повторяют за ним. После этого водящий подходит к кому-либо из ребят в круге и низко кланяется. Тот, кому поклонились, становится водящим. Игра повторяется.

«Не зевай»

На середину площадки в кружок ставят несколько стульев таким образом, чтобы спинка находилась внутри круга. Количество стульев зависит от числа игроков и должно быть на один меньше.

Включают веселую и ритмичную музыку, а игроки начинают бегать вокруг стульев. Ведущий показывает им движения, они их повторяют. Музыка останавливается, участники должны сесть на свободные стулья, но кому-то не достанется. Он выбывает из игры. Один стул убирают. Игра продолжается до тех пор, пока не останутся 2 участника и 1 стул. Кто же победит?

«Кошки – мышки»

Все дети разбиваются на две команды: одни – «кошки», другие – «мышки»

Команда «кошки» держась за руки, образуют круг, лицом к центру круга. Команда «мышки» находятся за кругом.

Звучит музыка, «кошки» сцепленные руки поднимают вверх, как бы образуя воротца. «Мышки» бегают через них в круг и из круга. Музыка останавливается. «Кошки» закрывают воротца: садятся, руки опускают вниз. «Мышки», которые не успели выбежать из круга, пойманы и выбывают из игры. Музыка продолжает звучать – игра продолжается, пока все «мышки» не будут пойманы.

«Работа и забава»

Все садятся в кружок, а один – в центр. Это – ведущий, который в данной игре выполняет роль балалаечника: делает вид, будто играет на балалайке и поет какую-нибудь веселую песенку. Все остальные выбирают себе какое-либо другое ремесло: один шьет, другой – строгают, третий – куёт. Иные подражают движениям сапожника, прачки, стеклодува...

Пока «балалаечник» играет на балалайке и поет, все остальные работают. Но как только он принимается за дело одного из «ремесленников» - тот немедленно начинает играть на балалайке, иначе выбывает из игры.

«Балалаечник» переходит от одного дела к другому, снова принимается за балалайку. В этот момент все начинают заниматься своими ремеслами.

Песенные угадки

«Всё наоборот»

Ведущий запекает одну из песен, к примеру: «Ой, мороз, мороз». Игрок или команда игроков должны вспомнить песню, где есть противоречие данной, например: «Вот оно какое наше лето...», следующие ищут противоречие уже этой песне: «Осень, осень, ты на грусть мою похожа», «Вместе весело шагать по просторам» и т.д.

Повторять песни нельзя. Если кто-то замешкался, то выбывает из игры.

«Рулетка»

Участники разбиваются по парам. Каждая пара загадывает песню. Затем напарники показывают её в виде пантомимы, остальные должны угадать, о чем идет речь. Та пара, которая угадает, должна пропеть хотя бы куплет данной песни, а то балл не зачтется. Игру продолжает угадавшая пара.

«Вопрос – ответ»

Одна команда задает вопрос, который звучит в песне, например: «Из чего же, из чего же, сделаны наши мальчишки?» Другая команда подбирает песенный ответ, например: «Ничего не вижу, ничего не слышу, ничего никому не скажу» Затем они меняются: одна команда – задает вопрос, другая отвечает. Кто замешкался, выбывает из игры.

«Музыка»

Игроки, должны вспомнить как можно больше песен с упоминанием о музыке, музыкальных инструментах, самих песен. Кто замешкался, выбывает из игры.

«Песенный сад»

Ведущий называет растение, а все должны вспомнить песни, где оно упоминается. Называть распространенные растения. Кто назвал песню последним, тот становится ведущим.

Так можно проводить игры на любую тему: погода, природа, имена и т.д.

«Мультпарад»

Ведущий загадывает мультфильм, в котором есть песни, к примеру «Бременские музыканты». Игроки должны вспомнить как можно больше песен из этого мультфильма. Так можно проводить игры на знание песен из кинофильмов.

«Ты и я»

Ведущий загадывает те песни, в которых речь идет об отношениях людей: о разлуке, встречах, любви, а все должны вспомнить песни, где это упоминается.

«Алфавит»

1 вариант: Ведущий на табличке показывает, какую либо букву. Все вспоминают строчку из песни на эту букву.

2 вариант: На заданную букву поется строчка из песни, а последующие будут петься на букву, которой заканчивается предыдущая песня. Если песня заканчивается на мягкий знак или «Й», то за основу берется предыдущая буква.

«Улитка»

Команда загадывает слово. Например: ВЕТЕР.
Другая команда поет песню на каждую последующую букву этого слова.

В.....

Е.....

Т.....

Е.....

Р.....

Игры на внимание

«Ладушки – ладошки»

Ведущий прохлопывает ритмический рисунок всем известной песни. Все должны угадать.

Другой вариант: ведущий прохлопывает ритмический рисунок всем известной песни, останавливается, чтобы участники игры подумали. Кто догадался, поднимает руку, но ничего не говорит. Ведущий опять отбивает ритм той же песни, а отгадавший продолжает ее хлопать.

«Не обгони»

Звучит известная песня в записи, все подпевают. Вдруг музыка прекращает звучать (отключают звук), все продолжают петь. Затем громкость включают. Поющие должны совпасть по ритму и словам с записью песни.

«Звуковые песенки»

Несколько команд, которая выбирает себе известную песню.

1 вариант - пропеть ее нужно одними гласными, которые содержатся в словах данной песни.

Например песня «В траве сидел кузнечик» будет выглядеть так:

А-е и-е у-е-и – 2 раза

О-е а о-у-е-и

Е-ё-е-и о ы

2 вариант – все гласные заменяется одной, выбранной ведущим.

Например: «А»

В трава садал казначак – 2 раза

Савсам как агарачак

Залананькай ан бал

У кого лучше получится тот и выиграл.

«По слогам»

Выбирается известная песня. Команда игроков должна её спеть, но необычно. Ребята все сидят. По очереди они должны встать и исполнить только одно слово песни, садятся. Второй участник встает и поет следующее слово песни, садится. И так пока кто-то не ошибется.

Юмористические игры

«Серьезные исполнители»

Желающие принять участие в конкурсе (человек 10) выбирают песню, которую хорошо знают. Петть свои песни они будут одновременно. Кто засмеется, выбывает. Так в конце останется один победитель. Петть нужно громко и четко.

«Нанайские напевы»

Команды выбирают песню, мотив которой хорошо знают. Ведущий предлагает им карточки, на которых написано в каком стиле они должны будут ее исполнить.

Например:

- хор Красной Армии;
- хор Грузии;
- хор ясельной группы детского сада;
- хор Чукотки;

«Оркестр»

Предлагается участникам создать шумовой оркестр из всего, по чему можно стучать, брнчать, греметь, звенеть. Под задорную музыку ребята играют на придуманных ими инструментах.

«Лакомства под музыку»

Каждому игроку нужно под музыку съесть кусок торта. Но мелодия своеобразная, её темп постоянно меняется. Игроку же надо улавливать эти изменения и в соответствии с ними регулировать темп поглощения лакомства.

Танцевальные игры

«Неожиданный партнер»

Придумать танец с неожиданным предметом: метелка, таз, стул, книга....

«Гонка за лидером»

Один показывает движения, все – повторяют за ним.

«Танцы плюс»

На спину игрокам крепят по листу бумаги. Вручают маркеры. Ведущий выстраивает всех в затылок друг другу и включает быструю музыку, например. «Летку – енку». Игроки рисуют на листе впереди стоящего игрока картину на заданную тему. Лучший художник – экстремал получает приз.

«Музыкальная шляпа»

Игроки встают в круг, и пока звучит музыка, по очереди передают шляпу, надевая ее на голову соседнему игроку. Когда музыка прекращается тот, кто оказался в данный момент в шляпе, выходит из игры. Победителем считается тот, кто последним остался без шляпы.

«Конкурс пар»

- **«Фигурное катание»** - пары придумывают танец, но стоят спинами друг к другу.
- **«Веселый апельсин»** - придумать танец. Между лбами зажат апельсин. Кто роняет апельсин, выбывает из конкурса. Остается одна пара.
- **«Музыка нас сплотила»** - на пол кладется листок бумаги, лучше ватмана, который будут выполнять роль танцевальной площадки. Главное условие конкурса состоит в том, чтобы станцевать на этом листочке. После первого танца листочек складывается пополам, потом еще пополам, и еще раз пополам. Пары должны как можно дольше продержаться на такой маленькой танцплощадке и не наступать на пол.
- **«Музыкальные несоответствия»** - все игроки, разделенные на пары, должны станцевать вместе. Но участники будут танцевать под музыку, абсолютно несоответствующую данному виду танца. Иными словами, они будут под вальс исполнять «цыганочку», а под польку – «ламбаду»