**Уважаемые родители!**

Для осуществления образовательной деятельности

в семье рекомендуем следующий материал:

***Сидим дома. Не скучаем. Вместе весело играем.***

***Музыкально – дидактические игры для подготовительных групп***

**«Наше путешествие»**

**Игра развивает ритмический слух, кто интереснее подберет нужные ритмы для разных персонажей.**

**Игровые правила**: Придумать небольшой рассказ и изобразить его на инструменте или подручном предмете из домашнего быта.

**Игровой материал**: Можно использовать разные баночки, крышки, стаканы, ложки деревянные и металлические и т.д. . Так же можно, если имеются дома, детские музыкальные инструменты -  металлофон, бубен, угольник, ложки, музыкальный молоточек, барабан.

**Ход игры:**Взрослый предлагает ребенку придумать небольшой рассказ о своем путешествии, которое можно изобразить на каком-либо музыкальном инструменте или подручном предмете.

**Взрослый:** «Послушай, сначала я расскажу. Оля вышла на улицу, спустилась по лестнице (ударяет по дну баночки ложкой (или на металлофоне).

Увидела подружку, она очень хорошо прыгала через скакалку. Вот так (ритмично ударяет в деревянные ложки (или барабан). Оле тоже захотелось прыгать, и она побежала домой за скакалками, перепрыгивая через ступеньки (играет по дну баночки (или на металлофоне).

Мой рассказ  можно продолжить или придумать, свой рассказ».

**«Громко–тихо»**

**Игра развивает способность различать звуки по силе звучания.**

**У кого точнее получиться различать динамические оттенки: громко, тихо.**

**Игровые правила:**Найти игрушку, слушая громкость звучания.

**Игровой материал**. Любая игрушка, исполнение любой песни.

**Ход игры**: Взрослый и ребенок по очереди выполняют роль водящего. И водящий уходит из комнаты. Оставшийся игрок прячет игрушку. Водящий должен найти ее, руководствуясь громкостью звучания песни, которую поют все кто прятал игрушку: звучание усиливается по мере приближения к месту, где находится игрушка, или ослабевает по мере удаления от нее. Если водящий успешно справился с заданием, при повторении игры он будет прятать игрушку.

**«Угадай что звучит»**

**Игра развивает слуховое восприятие.**

**Для этой игры Вам понадобится несколько предметов, которые есть в каждом доме.**

**Например:**  стеклянная бутылка, кастрюля, тарелка, стакан, фарфоровая чашка.

 1. Возьмите карандаш за самый кончик и постучите по каждому предмету по очереди.

2. Затем, попросите ребенка отвернуться и постучите по какому-либо одному предмету.

3. Когда ребенок повернется к Вам, дайте карандаш ему, и пусть он отгадает, по какому предмету Вы постучали.

4. В начале игры не берите много предметов, для того, чтобы игра понравилась. Она не должна быть слишком сложной. Сначала ребенок будет отгадывать методом проб. То есть, будет сам стучать по каждому предмету, пока не услышит нужное звучание. Если он ошибется, повторите попытку.

Постепенно ее можно усложнять.  **Например:** Добавлять другие предметы, похожие по звучанию, или угадывать звучание не одного предмета, а последовательности звуков.

**«Колобок»**

Игра развивает способность различать звуки по силе звучания.

**Игровая задача**: Кто точнее различит динамические оттенки: громко, тихо.

**Игровые правила**: Найти колобок, слушая громкость звучания песни.

**Игровой материал**. Игровое поле, молоточек, колобок и несколько различных небольших предметов, изображающих стог сена, бревно, пенек, муравейник, елку. Все это расставляется на игровом поле в любом порядке.

**Ход игры**. Ребенок рассматривает фигурки на игровом поле, затем взрослый и ребенок выбирают водящего, он выходит за дверь или отворачивается.  Игрок оставшийся в комнате прячет за любую фигурку колобок, и зовет водящего:

«Укатился колобок, колобок — румяный бок, Как же нам его найти, к деду с бабой принести? Ну-ка, имя игр., по дорожке походи, походи, и по песенке веселой колобок отыщи».

Все поют любую знакомую песню. Водящий берет молоточек и водит им по дорожкам от фигурки к фигурке. Если молоточек находится далеко от той фигурки, за которой спрятан колобок, то дети поют тихо, если близко — громко.

**«Найди щенка»**

Игра развивает способность различать звуки по силе звучания. Развивать звуковое внимание.

**Игровая задача**: Кто точнее различит динамические оттенки: громко, тихо.

**Игровые правила**: Найти игрушку, слушая громкость звучания песни.

**Игровой материал**. Игровое поле, щенок, 2—3 небольших бочонка, молоточек с матрешкой на конце.

**Ход игры**: Играющий  в одну из бочек прячет щенка, и зовёт водящего:

«Вот щенок наш убежал, спрятался за бочку, Во дворе их много так, не найти его никак. Ну-ка, Саша, поспеши и щенка' нам отыщи, мы не будем помогать, будем песню запевать». Подходит близко к бочке песня звучит громка, отходит дальше песня стихает.

**«Музыкальные сосуды»**

**Игра развивает музыкальный слух.**

 Для игры нужны какие-либо одинаковые стеклянные сосуды:  бутылки, или рюмки, или стаканы и еще металлическая ложка, или вилка.  Пусть в начале их (сосудов) будет 2, чем старше ребенок, тем больше сосудов.

  Рассмотрим  на примере бутылок.

1. Наберите в одну бутылку немного воды, и постучите по горлышку бутылки ложкой, держа ее (ложку) за самый край.

 2. Попросите Вашего ребенка, с помощью воды и другой бутылки сделать такой же звук.

 3. Пусть Ваш малыш самостоятельно набирает какое-то количество воды в пустую бутылку, стучит по ней ложкой, и добивается нужного звука.

**«Сочиняем мелодию»**

 Далее с теми же предметами можно сочинять простые мелодии.  Предложите ребенку набрать в бутылки различное количество воды и выстроить их по звуку.  То есть, бутылки:   которые звучат низким звуком – слева,  которые звучат высоким – справа.  Поверьте, ребенку будет очень интересно этим заняться.

1. Потом можно попробовать соединять звуки и выстраивать какую-либо простую мелодию.

  2. Сначала сочините что-то Вы, а затем предложите ребенку.

  3. Чем чаще Вы будете играть в эту игру, тем быстрее можно будет ее усложнять.

  4. Добавлять больше бутылок, или комбинировать звуки бутылок, например, с колокольчиками. **Пример мелодий:** «Маленькой елочке», «Жили у бабуси два веселых гуся…», «Антошка», «Во поле береза стояла».

**«Аплодисменты».**

**Игра развивает  ритмический слух.**

**Игровая задача**: Кто точнее повторит заданный ритм.

**Игровые правила**: Повторить точно заданный ритм и придумать новый.

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

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

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

**«Стучалки»**

**Игра развивает звуковое внимание, ритмичность, тембровую память.**

**Игровая задача**: Кто интереснее сделает тембровые перебивки.

**Игровые правила**: Как можно точнее проиграть с использованием тех же самых предметов и тембров тот же самый ритм с «перебивкой» тембра в тех же местах.

**Ход игры**. Более сложным примером игры является игра с применением каких-либо музыкальных инструментов. Но не пугайтесь, под инструментами мы подразумеваем все, из чего можно извлечь звук, все, по чему можно стукнуть или чем можно произвести какой-либо шум, звон, дребезжание или даже шорох. Все подойдет: деревянные ложки, палочки, металлические столовые приборы, какие-нибудь трещотки, детские погремушки. Попробуйте использовать разные по тембру материалы – деревянные шкатулочки или коробочки, металлические банки и кастрюли, принесенные с кухни (конечно, с разрешения мамы). Стучать по ним можно металлическими палочками или ложками.

Собственно, эта игра является продолжением первой. Только задача усложняется тем, что теперь мы развиваем и тембровую память. В игре участвуют несколько детей. Один из них, первый, должен придумать и «проиграть», то есть попросту простучать или пробренчать какой-либо ритм. Для начала используйте только два тембра. Например, железными палочками исполнитель должен часть рисунка отстучать по деревянной поверхности, а часть – по металлической.

При повторении следующий участник может исполнить сначала просто ритм без изменения тембра, а потом как можно точнее проиграть с использованием тех же самых предметов и тембров тот же самый ритм с «перебивкой» тембра в тех же местах.

Для тех, кто наделен творческой фантазией, можно предложить повторить ритмический рисунок сразу на других инструментах, но полностью точно скопированный. Эта задача не так уж сложна, сложность здесь заключается в том, чтобы сделать тембровые «перебивки» еще более интересными. Как бы перещеголять в этом искусстве самого автора первоначальной композиции.

**«Зов»**

**Игра развивает певческий голос, певческие навыки.**

**Игровая задача**: Произносить слова громко и весело, нараспев, правильно взяв дыхание.

**Игровые правила**: Делать вдох по сигналу руководителя и голосом нужно посылать слово куда-то вдаль (за крышу, в небо).

**Ход игры**: Ребенок встаёт повернувшись к окну.

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

Игра продолжается до тех пор, пока все ребенок не начнёт произносить слова громко и весело, нараспев, в начале взяв дыхание.

**«Ассоциации»**

**Игра развивает творческое воображение.**

**Игровая задача**: Кто интереснее передаст мысли и чувства, которые возникают во время прослушивания, ассоциативно.

**Игровые правила**: Рассказать какие мысли и чувства возникли во время прослушивания.

**Ход игры:** Взрослый ставит подобранные мелодии (3—4, не более). Это могут быть отрывки из классических произведений.

Ребята должны слушать музыку и запоминать мысли и чувства, которые возникают у них во время прослушивания, ассоциативно. В результате должно получиться небольшое сочинение (5—6 строк). Возможно, кто-то придумает стихотворение, нарисует небольшую картинку. Время прослушивания 5—7 минут. Если одного раза недостаточно, ведущий еще раз ставит мелодию.

Например произведения: «Вечер» - С. Прокофьев, «Утро» - С. Прокофьев,

«В церкви» - П. Чайковский, «Утренняя молитва» - П. Чайковский,

«Новая кукла» - П.Чайковский, «Зима», «Февраль» - П. Чайковский,  
«Детская полька» - М Глинка, «Парень с гармошкой» - Г Свиридов,  
«Зима», «Февраль», «Карнавал» - П. Чайковский,  
«Колыбельная» - Г. Свиридов, «Марш» - Д. Шостакович,  
«Жаворонок» - М Глинка, «Пляска птиц» - Н Римский-Корсаков,  
«Полька Деревенская кадриль» - Д. Львов-Компанеец,  
«Утро» - С. Прокофьев, «В пещере горного короля» - Э. Григ,

«Шествие гномов» - Э. Григ,

«Свирель да рожок» - Ю. Чичков, «Ромашковая Русь» - Ю. Чичков,

«Мама» - Ю. Чичков, «Моя Россия» - Г Струве, «Музыка» - Г. Струве…

Аудиозаписи музыки можно найти в интернете.

**«Пантомима»**

**Игра развивает творческую фантазию, эмоциональность, воображение.**

**Игровая задача**: Кто лучше выразит образ с помощью жестов, мимики лица.

**Игровые правила**: Передавать образы так, чтобы было понятно другим.

**Ход игры**: Взрослый дает прослушать мелодию. Музыка может быть самой разной: классической, танцевальной, современной эстрадной, из детских песен, сказок, фильмов. Внимательно слушают музыку.

Затем ведущий дает время (5—7 минут) чтобы обдумать, что можно изображать под эту мелодию. Придуманная пантомима где не говорят, а выражают все с помощью жестов, мимики лица, должна быть понятна.

Взрослый еще раз дает прослушать музыку. Надо показать характер музыки. Если музыка грустная, участники должны изобразить это движениями, жестами, мимикой (плачем, тоскливым выражением лица), обыграть это в сюжете.

Когда один показывает, другой внимательно смотрит и пытается понять сценку. Проигрывает тот, кто не сумел достаточно ясно отразить в своей сценке мелодию, и действия не были понятны.

**«Повторяй за мной»**

**Игра развивает интеллектуальные музыкальные способности и музыкальную память.**

**Игровая задача**: Внимательно следить за водящим и запоминать движения**.**

**Игровые правила**: Повторять точно все движения за водящим.

**Ход игры**: Участники игры медленно двигаются вправо или влево по кругу, играющие запевают песенку, в которой упоминается имя водящего:

Ходим кругом, друг за другом.

Эй, ребята, не зевать!

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

Будем дружно повторять!

Останавливаются, и водящий показывает какие-либо движения (прыгает, как лягушка, вращает руками, крутится на месте или принимает какую-либо смешную позу). Все играющие должны в точности повторять его движения. После этого водящий смотрит, правильно ли за ним повторили, если правильно, то ведущим показывать движения начинает другой игрок.

**«Игра-загадка»**

**Игра развивает тембровый и динамический слух.**

**Игровая задача**: Кто больше и правильно отгадает поющих игроков.

**Игровые правила**: Слушать и отгадать поющего по тембру и охарактеризовать отличительные свойства его голоса.

**Ход игры**. Число участников неограниченное. Это могут быть и бабушка, и дедушка, и папа с мамой, и братья, и сестры, и друзья. Все они удобно устраиваются на стульях. Один из играющих встает спиной к сидящим и закрывает глаза, а ребенок, который одновременно выполняет функции ведущего, – поворачивается к игрокам лицом. Он и будет дирижером, который должен показывать рукой, сидящим на стульях, кому и как исполнить звук «а». Кому-то надо пропеть этот звук громко, а кому-то – тихо, кому-то – низко или высоко.

Тот игрок, который стоит спиной к сидящим, должен отгадать поющего по тембру и охарактеризовать отличительные свойства его голоса. Когда все будет отгадано, можно всем пропеть звук «а» с различными музыкальными оттенками.

**«Сказочки – шумелки» Е. Железновы.**

 Организуйте домашний оркестр из покупных детских музыкальных инструментов или самодельных шумовых игрушек. Сопровождайте подыгрыванием на них записи детских песен, танцевальных, маршевых мелодий, собственное исполнение песен.

Чтение стихов, загадок, сказочных историй может сопровождаться подыгрыванием на музыкальных инструментах.

Во время исполнения используйте жесты и мимику, говорите медленно и выразительно, выдерживайте паузы.

Во время рассказа чаще глядите в глаза.

Игра на инструменте, должна звучать в паузах, иллюстрируя текст.  
Инструмент берите в руки только для игры и затем откладывайте.  
Инструмент должен отзвучать прежде, чем вы продолжите рассказ.

Вступление можно подсказывать взглядом, жестом или заранее условленным сигналом.  
Мимикой и жестами можно подсказывать детям громкость и скорость игры. Лучше не прерывать без особой необходимости игру ребёнка.

**«Лиса и рыба»**

Вёз как-то дед на санях рыбы целый мешок.

Лошадка бежит, копытами стучит, бубенчиком звенит (**бубенцы/ коробочка с наполнителем любым можно крупы)**

Видит дед – на дороге лиса лежит, обрадовался: «Вот будет моей старухе воротник на шубу!» – бросил он лису в сани. (Барабан/пустая коробка ударить), а сам пошёл впереди. (Целлофан)

Лошадка бежит, колокольчиком звенит (Бубенцы/коробочка с наполнителем крупой)

А лисичка стала выбрасывать из воза по рыбке, да по рыбке (стучать о край стакана ложкой),

Выбросила всю рыбку и сама убежала (Барабанить пальцами по твердой поверхности).

Таким образом, можно озвучить любую понравившуюся сказку.