****

***МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИГРЫ***

***ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА***

****

***ПОДГОТОВИЛА МУЗЫКАЛЬНЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ***

**Пыженко И.С.**

**«АПЛОДИСМЕНТЫ»**

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

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

**«СТУЧАЛКИ»**

    Более сложным примером игры является игра с применением каких-либо музыкальных инструментов. Все подойдет: деревянные ложки, палочки, металлические столовые приборы, какие-нибудь трещотки, детские погремушки. Можно использовать разные по тембру материалы – деревянные шкатулочки или коробочки, металлические банки и кастрюли. Стучать по ним можно металлическими палочками или ложками.

    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 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.

**«ВОСЬМЕРКА»**

    Дети встают в круг, воспитатель вместе с ними. По его сигналу все игроки делают глубокий вдох, чтобы живот получился «надутым», подгибают одну ногу, немного наклоняются вперед и начинают считать до восьми, до тех пор, пока живот «не спустится» – выдох. Воздух нужно расходовать постепенно.

    Счет (раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь, восемь) повторяется, пока не закончится дыхание. Ребенок может выдохнуть на счет пять во втором повторе. В этом случае, как только он чувствует, что живот «спустился», опускает ногу и ждет, пока остальные закончат считать.

    Как только все дети перестают считать, воспитатель снова дает сигнал и повторяет упражнение. Его можно повторять до тех пор, пока дети не начнут на один вдох повторять счет несколько раз до восьми.

**«ЗВУКИ ВОКРУГ НАС»**

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

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

**«ОЗВУЧИВАНИЕ»**

    Для этой игры руководитель подбирает какую-нибудь детскую сказку или рассказ, который нужно инсценировать. Но вместо слов дети должны использовать гласные звуки и пропевать фразы. С помощью звуков и интонации нужно отразить переживания персонажей, эмоции.

    Например, звук «и» – улыбка, презрение, сожаление; звук «о» – восхищение, удивление, боль; звук «а» – крик, боль, радость, и т. д.

    Можно использовать также междометия: ах, ух, эх, эй, ай, ой; но только гласные звуки, входящие в их состав, дети должны пропеть. Руководитель может заранее распределить между детьми, кто каким звуком будет петь. По ходу игры руководитель играет на музыкальном инструменте просто отдельные звуки, которые дети будут пропеть.

    Для этой игры подойдут сказки «Колобок», «Теремок», «Муха-Цокотуха».

**«ЗАРИСОВКИ»**

  Воспитатель ставит различные отрывки из музыкальных произведений.

    Участники игры, прослушав мелодию, пытаются выразить свои мысли художественно, с помощью карандаша, ручки, изобразить то, что они думают, как воспринимают прослушанную мелодию. Рисовать можно во время звучания музыки.

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

**«ПАНТОМИМА»**

Дети разделяются на две группы.

    Воспитатель дает прослушать музыку по магнитофону. Музыка может быть самой разной: классической, танцевальной, современной эстрадной, из детских песен, сказок, фильмов. Дети внимательно слушают музыку.

    Затем ведущий дает время (5—7 минут) каждой команде, чтобы участники обдумали и посоветовались, что они будут изображать. Придуманная пантомима, сценка, в которой действующие лица не говорят, а выражают все с помощью жестов, мимики лица, должна быть понятна другой группе.

    После того как дети 5—7 минут поразмышляют над заданием, воспитатель еще раз дает прослушать музыку. В придуманной сценке дети отражают характер музыки. Если музыка грустная, участники должны изобразить это движениями, жестами, мимикой (плачем, тоскливым выражением лица), обыграть это в сюжете.

    Когда одна группа показывает, другая внимательно смотрит и пытается понять сценку. Проигрывает та команда, которая не сумела достаточно ясно отразить в своей сценке мелодию, и действия этой группы не были понятны другой команде.

**«ТАНЦЕВАЛЬНЫЕ КОМПОЗИЦИИ»**

    Ведущий ставит на прослушивание какую-нибудь мелодию, взятую из песни, из классического произведения, кинофильма. Участники игры должны придумать танцевальные движения к этой мелодии и продемонстрировать танец, поэтому все игроки делятся на небольшие группы по 5—8 человек или разбиваются на пары, если этого требует танец.

**«ХОДИМ КРУГОМ»**

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

Ходим кругом, друг за другом.

Эй, ребята, не зевать!

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

Будем дружно повторять!

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

    Игра повторяется, хоровод движется в другую сторону.

**«БАРАШЕК СЕРЕНЬКИЙ»**

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

*Ты, барашек серенький,*

*С хвостиком беленьким!*

*Мы тебя поили,*

*Мы тебя кормили,*

*Ты нас не бодай,*

*Лучше с нами поиграй,*

*Ну, давай же, догоняй!*

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