

Картотека музыкально- дидактических игр (игровая технология ТРИЗ)



Игра «Наоборот»

с использованием музыкальных терминов.

Дети заходят в зал с паролем

Цель: закрепление словарного запаса музыкальных терминов.

Ход игры:

Педагог называет каждому ребенку по очереди антоним из какой-нибудь пары. Ребенок должен назвать парный антоним.

Веселая музыка – грустная музыка;

Громкий звук – тихий звук;

Минор – мажор;

Далекий звук – близкий звук;

Форте – пиано и т.д.

Игра «Раз, два, три... ко мне беги».

Цель: упражнять в сравнении систем и подсистем.

Ход игры:

Педагог раздает всем играющим картинки с изображением музыкальных инструментов.

М.Р.: Раз, два, три, все струнные инструменты ко мне беги!(подбегают те дети, у кого изображены струнные инструменты).

Раз, два, три, все у кого есть педали ко мне беги!(подбегают те дети, у кого изображены музыкальные инструменты с педалями).

Раз, два, три, все кто работает при помощи электрического тока ко мне беги! (подбегают те дети, у кого изображены электромузыкальные инструменты).

Раз, два, три, все кто сделан из дерева ко мне беги! (подбегают дети, у кого изображены деревянные музыкальные инструменты) и т.д.

Игра «Волшебные кольца» (Кольца Луллия).

Цель: закрепление названий музыкальных произведений и их авторов, определение на слух музыкальных инструментов, закрепление словаря, характеризующего эмоционально-образное содержание музыки.

Ход игры:

М.р.: Ребята, а сейчас мы узнаем, какое музыкальное произведение будем сейчас слушать. Раскручивай (имя ребенка) средний круг. Какое произведение выпало? (Ребенок называет). Затем прослушивается отрывок из этого произведения.

М.р.: Определите с помощью других кругов характер музыки и звучащие в нем инструменты.

Игра «Теремок»

Цель: Учить детей сравнивать объекты по различным признакам.

Пособия: Карточки с изображением музыкальных инструментов.

Ход игры

- П. Стоит в поле теремок, теремок
Он не низок не высок, не высок.
Подошла тут скрипка к теремку
Подошла и стучит.
- С. Тук, тук. Кто в теремочке живёт?
- П. Никто не ответил скрипке, вошла она в теремок и стала там жить.
Вот идёт к теремку важно барабан, подошёл и стучит.
- Б. Тук, тук. Кто в теремочке живёт?
- С. Это я скрипка, а ты кто?
- Б. А я барабан. Пусти меня к себе жить.
- С. Пущу, если скажешь, чем ты на меня похож.
- Б. Мы с тобой относимся к музыкальным инструментам.
- П. Стали они жить вдвоём. Подошёл к теремку аккордеон и стучит.
- А. Тук, тук. Кто в теремочке живёт?
- С. Это я скрипка.
- Б. А я Барабан.
- А. Пустите меня к себе жить.
- С. Пустим, если скажешь, чем ты от нас отличаешься.
- А. Я начинаю звучать, когда растягиваются мои меха. Слева у меня кнопочки чёрные и белые, а справа клавиши.

2 вариант:

Пособия: Карточки с изображением музыкальных инструментов и животных.

- П. Подошла к теремку мышка.
- Б. Тук, тук. Кто в теремочке живёт?
- С. Это я скрипка. А ты кто?
- Б. А я мышка-норушка. Пусти меня к себе жить.
- С. Пущу если скажешь, чем ты похожа на меня.
- Б. Я умею петь как скрипка тонким голосом. Вот так (изображает)

Игра «На что похоже?»

Цель: Развивать у детей воображение. На ф-но или металлофоне найти муз. ответ на загадку. Различать и находить высокий, средний и низкий регистр.

Пособия: Металлофон, фортепиано.

Ход игры

П. Длинное ухо, комочек пуха, прыгает ловко, грызёт морковку?

Д. Сочиняют музыку в верхнем регистре.

П. Летом по лесу гуляет, зимой в берлоге отдыхает?

Д. Игра в нижнем регистре.

Игра «Музыкальный домик»

Цель: Различать и находить высокий, средний и низкий звуки.

Пособия: Домик, мышка-скрипачка, баран с барабаном, баран, металлофон, звукозапись скрипичной музыки.

Ход игры

П. Кто-то в домике играет,
нас послушать приглашает

(из домика появляется мышка, звучит музыка)

Мышка тоненько пищит,
скрипка высоко звучит.

(Педагог знакомит детей с внешним видом скрипки и способами игры на ней).

П. Посмотрите, кто ещё живёт в этом замечательном музыкальном домике.

(из домика появляется баран с барабаном)

Вышел из дому баран,
громко бьёт он в барабан(звучит барабан)
Марш играет наш баран,
низким звуком в барабан.

П. На каком инструменте играла мышка? Какой голос у скрипки? На чём играл баран? Как играл баран? Мы говорили о скрипке и барабане, а как мы можем назвать их?

Д. Музыкальные инструменты.

Игра «Угадай-ка»

Цель: Различать звуковысотность. Передавать образ в движениях.

Пособия: Игрушки - заяц, медведь, птичка.

Ход игры

П. Звуки низкие гудят

Будто десять медвежат. (звучат низкие звуки)

Высоко подпрыгнул зайка

Кто на ветке, отгадай-ка? (звучат высокие звуки)

А теперь отгадайте, для кого звучит музыка?

(кто загадку отгадает, тот игрушку выбирает соответствующую и танцует с нею)

Ребёнок передаёт образ и придумывает свой танец.

Игра «Музыкальный ключ»

Цель: Знакомство с басовым и скрипичным ключом. Формировать звуковысотность.

Пособия: Дом, мышонок со скрипичным ключом, кошечка, баран с барабаном и басовым ключом, фланелеграф-нотоносец, металлофон.

П. Где же звуки нам играть

Ключ нам может подсказать.

(появляется мышонок и несёт скрипичный ключ)

М. Вам поможет ключ скрипичный

На линейках, как дома восседает ключ знакомый.

Ноты его звучат высоко...(звучит полька в скрипичном ключе)

П. Вот идёт наш знакомый баран

Ключ в копытах у барана.

У барана ключ упал, на линейки попал

(п. укрепляет ключ на нотоносце)

Это ключ басовый, для детей он новый

Это знак – низкий знак (играет)

Вот два брата, два ключа

Живут дружно, обща.

И друг другу помогают.

Вместе песню сочиняют...(звучит музыка)

П. Что общего между скрипичным ключом и басовым?

Д. Скрипичный и басовый ключ подсказывают, где играть звуки, ключи находятся на линейках, без них нельзя сочинить музыку и т. д.

Игра «Поиграй-ка»

Цель: Развивать чувство ритма, воображение. Закреплять приёмы игры на детских музыкальных инструментах.

Пособия: Детские музыкальные инструменты,

Ход игры

П. Заинька, серенький в гости пошёл, Заинька, серенький к дому подошёл.

(зайка подходит к дому, стучит.)

З. Тук, тук, тук.

Р. Кто там?

З. Я, зайка, серый попрыгай-ка, а ты кто?

Р. А я волчишка, серый бочишка.

(ребёнок может назваться и лисичкой, и лягушкой, и мышонком.)

Ты, зайчишка, заходи, да смело в ложки постучи.

(Заяц и Волк играют на ложках, педагог играет на каком-либо инструменте, сопровождая ритмическую импровизацию детей)

Дети выбирают инструменты соответственно обра

Игра «Сравниваем»

Цель: Знакомство с тембром различных музыкальных инструментов.

Пособия: Барабан, металлофон, мольберт.

Ход игры

П. Чем отличается звук металлофона от звука барабана?

Д. У барабана звук более глухой, а у металлофона звонкий.

П. Есть ли в звуке барабана такая же звонкость и тягучесть?

-\\ - \\- металлический или «хрустальный» призывок?

- Можно ли суховатый, щёлкающий звук барабана заменить звуком металлофона?

-Как отличается звук барабана и металлофона по высоте?

Д. У барабана звук низкий, а у металлофона высокий.

П. Определить по схеме изображение высоты звука барабана и металлофона.

Игра «Гроза»

Цель: Развивать у детей фантазию и воображение. Создавать образы дождя, грома, ветра, молнии в игре на детских музыкальных инструментах.

Пособия: Музыкальные инструменты, иллюстрация «Гроза».

Ход игры

П. на что похоже звучание этого инструмента?

-Что можно изобразить с его помощью?

-А на каком музыкальном инструменте можно изобразить капли дождя? Разыграть музыкальную картину «Гроза». Развитием «Грозы» дирижирует взрослый, показывая каждому участнику вступление, изменение темпа и динамики.

Игра «Кукушка»

Цель: Развитие воображения.

Пособия: Металлофон, стих-е Мусы Джалиля «Кукушка».

Предварительная работа: беседа с детьми о кукушке, что песня кукушки короткая, всего из двух звуков. Попросить подобрать песню кукушки на металлофоне.

П. Как нужно сыграть: «ми-соль» или «соль-ми».

Муса Джалиль «Кукушка»

Тихо в лесу, лишь звучит в отдаленье

Птицы какой-то грустное пенье.

ку-ку! Ку-ку!

Это кукушка кричит на опушке,

Сидя на высохшей дуба верхушке.

ку-ку! Ку-ку!

Пела б кукушка весёлые песни

Если б птенцы её были с ней вместе.

Ку-ку! Ку-ку!

П. какое настроение вызывает это стихотворение?

Дети читают его с грустью, с грустной мимикой. Затем один ребёнок читает, а другой, заменив слова «ку-ку» на звуки «соль-ми» играет на металлофоне.

2 вариант: Усложнить задание.

Предложить детям сочинить небольшое инструментальное вступление и заключение к стихотворению. Вступление и заключение можно сочинить и на других детских музыкальных инструментах.

Игра «Поймай ритм»

Цель: Повышение способности концентрировать внимание, развитие кратковременной памяти.

1 вариант: группа сидит в кругу, ведущий выполняет несложный ритм, остальные повторяют.

2 вариант: Ритм отстукивается на разных частях тела, можно сопровождать словами. Например, «Да-вид холл» или «суп с лапшой».
(можно использовать музыкальные инструменты)

Игра «Подбери инструмент»

Цель: Подбирать муз. инструмент соответственно характеру и содержанию песни.

Пособия: Детские музыкальные инструменты, песня по выбору педагога.

Ход игры

Пропеть песню и предложить выбрать музыкальный инструмент, чтобы украсить песню, сопроводив каждый из куплетов звучанием музыкального инструмента, подходящего по характеру к содержанию куплета.

Игра «Дразнилка»

Цель: Формировать умение выявлять функции объекта, его дополнительные ресурсы.

Пособия: Детские музыкальные инструменты.

Правила игры:

Ведущий называет объект, дети, не называя вслух функцию объекта, подражают ему с помощью суффиксов –лка, -чк, -ще и др.

Ход игры

П. Барабан.

Д. Стучалка, шумелка, сломалище...

Игра «Колокольчик»

Цель: Учить детей сочинять простейшие мелодии на стихи и украшать их игрой на музыкальных инструментах.

Пособия: Стихотворение «Колокольчики» Л.Толстой, музыкальные треугольники, колокольчики, металлофоны.

Колокольчики мои, цветики степные:

Что глядите на меня, тёмно голубые?

И о чём звените вы в день весёлый мая,

Средь некошеной травы головой качая?

Л. Толстой

П. На какой музыкальный инструмент похож колокольчик?

Спой стихи на свою мелодию. Подыграть на маленьких колокольчиках, металлофоне или треугольнике.

Игра «Чем похожи?»

Цель: Формировать умения выявлять подсистемные связи.

Пособия: Карточки с изображением музыкальных инструментов, картинки к жанрам музыки.

Ход игры

У ведущего карточки с изображением двух объектов. Детям предлагается сравнить и найти признаки сходства.

П. Что общего между песней и маршем?

Д. Песня и марш – это музыка, они состоят из звуков, записываются нотами.

Творчество в движениях, пантомиме и театрально – игровой деятельности.

Игра «Кто лучше»

Цель: Развитие воображения и творческих способностей в движениях.

Предложить детям придумать танец для Дюймовочки под хорошо знакомую музыку. Соревнование: Чей танец получится лучше, чьи движения окажутся интереснее и выразительнее.

Игра «Вдоль по бережку»

Цель: Формировать у детей умение выражать содержание стихотворения в движениях, передавать образ.

Прочитать выразительно, нараспев стихотворение. Попросить ребёнка выразить его содержание в движениях.

1. Вдоль по бережку лебёдушка плывёт,

Выше бережка головушку несёт,

Белым крылышком помахивает,

Да по пяточкам постукивает.

2. Вдоль по бережку молодчик идёт,

выше бережка головушку несёт,

сапожком своим пристукивает,
да по пяточкам постукивае

Игра «Отгадай, кто мы»

Цель: Формировать умение детей перевоплощаться в образ и передавать в движениях его характерные признаки.

Ход игры

Выбирается ведущий. Ему сообщают, что в его отсутствие дети превратятся в животных (явление природы, или какой-то предмет). Ведущий выходит из комнаты, играющие договариваются, и приглашают ведущего.

Дети показывают движениями во что они превратились (например дети превратились в слонов, дождливую погоду, строителей и т. д.), а ведущий отгадывает и отгадав расколдовывает.

Можно использовать волшебников «всё могу» и т. д.

Игра «У зеркала»

Цель: Побуждать детей с помощью мимики и жестов представлять образы.

Предложить детям ролевою гимнастику у зеркала.

1 вариант:

1. нахмуриться, как:

король

ребёнок, у которого отняли игрушку

человек, скрывающий улыбку

2. Улыбнуться, как:

кот на солнце

ребёнок матери и наоборот

3. Сесть, как:

пчела на цветке

обиженная собака

наказанный Буратино

наездник на лошади.

2 вариант:

С помощью платка, движений, мимики изобразить бабочку, принцессу, больного с зубной болью и т. д.

Игра «Зеркальное отражение»

Цель: Развитие воображения, умение наблюдать, способности концентрировать внимание.

Пособия: Музыкальные инструменты, аудиозапись.

Ход игры

1 вариант: Дети стоят парами, держа музыкальный инструмент один в левой руке, другой в правой. Ведущий выполняет движения, а другой ребёнок повторяет в точности его движения (игру на инструменте).

2 вариант: Ведущий может встать перед группой, которая будет повторять его движения.

Игра «Создай свой танец»

Цель: Развивать у детей выдержку и совершенствовать умение слушать внимательно музыку. Побуждать детей к творчеству в игре на детских музыкальных инструментах.

На полу раскладываются цветные лоскуты ткани. Солист танцует, импровизируя с лоскутами ткани. Одни из участников танцует, а остальные могут аккомпанировать ему на муз. инструментах. Так же могут танцевать несколько человек.

Игра «Какую линию выбрать»

Цель: Передать в рисунках линий характер произведения.

Пособия: Чистый лист бумаги и фломастеры, мольберт, аудиозапись.

1 вариант: Под звучание муз. произведения ребёнок должен начертить на листе бумаги разные линии:

Например, плавные, волнообразные под медленную и спокойную. Прямые, изогнутые – под решительную. Прерывные – под легко, отрывисто звучащую музыку.

Линии могут быть цветными, соответственно настроению исполняемого произведения (фрагмента).

2 вариант: После прослушивания музыкального произведения дети называют или выбирают цвет определённый, какое настроение вызвала музыка, а затем объяснить.

Игра «Хорошо - плохо»

Цель: Учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.

П. Эта подвижная, ритмичная музыка хороша чем?

Д. Под неё можно делать гимнастику, двигаться, она создаёт радостное настроение...

П. Что плохого в бодрой, ритмичной музыке?

Д. Если плохое настроение или человек болеет, эта музыка будет раздражать и ещё больше ухудшится настроение...

(Подобные вопросы задаются детям связанные с муз. инструментами, движениями и т

Игра «Телеграмма»

Цель: Развитие слухового внимания, ритмического слуха, музыкальной памяти.

Пособия: детские муз. инструменты (бубны, кастаньеты, трещотки, барабаны и т.п.), предметы – заместители (кубики, камешки, ракушки и т.п.).

1 вариант: Педагог предлагает выбрать музыкальный инструмент и с его помощью « передавать» друг другу «телеграмму».

Дети самостоятельно выбирают ритмический рисунок, который будет «телеграммой».

2 вариант: Педагог предлагает всем вместе обозначить ритмический рисунок от чьего – то имени, используя звучащий жест – хлопки в ладоши и т.п.

П. А теперь давайте передадим друг другу «телеграммы – имена».

При этом необходимо передать своё имя – «телеграмму» при помощи какого – либо звучащего жеста другому. Тот её «принимает», повторяя ритмический рисунок и передаёт следующему свой вариант и т. д.

3 вариант: Озвучить ритмический рисунок знакомого музыкального произведения, имени, слова, фразы, используя предметы – заместители. При этом важно не повторяться в выборе предметов при передаче «телеграммы».

(можно провести соревнование

Игра «Догадайся»

Цель: Развитие речевой интонационной выразительности.

Исполнить песенку козы из сказки «Волк и семеро козлят». То от лица козы, то от лица волка: козлятушки, ребятушки, отомкнитесь, отворитесь.

Ваша мать пришла, молочка принесла...

Произнести стихи то удивлённо, то насмешливо, то недоумевая:

Кумушка, послушай:

Вправду, кроме шуток,

Открывают школу для утят- малюток.

3. Произнести фразы: «Оторвали мишке лапу», «побежал ёж по комнате» и «это моя бабушка» так, чтобы каждый раз, благодаря изменению ударного слова, менялась по смыслу и вся фраза.

Игра «Путешествие на поезде»

Цель: Побуждать детей к импровизации.

Пособия: Железнодорожный свисток.

Дети сидят в кругу, у одного из участников свисток. Вед. начинает «путешествие на поезде», отбивая ладонями характерный ритм «тух-тух-тух».

Все присоединяются к нему, вначале в медленном темпе, затем равномерно убыстряя движение. Когда «поезд достигает максимальной скорости», участник со свистком даёт сигнал.

Поезд должен так же равномерно сбавить скорость и остановиться.

Участники могут производить звук любыми движениями. Можно добавить и другие звуковые эффекты. Например, имитировать звук открывающейся двери. Торможения, предостерегающего гудка и т.д.

Игра «До-ми-соль»

Цель: Побуждать детей к импровизациям, сочинению песен на заданный текст.

1. Попросить ребёнка спеть как маленькая кукушка, мяукает котёнок и т.д. Самостоятельно находить высокие интонации, то более низкие (большая кукушка и т.д.)

2. Петь своё имя (или другие имена)на 2-х звуках, передавая разнообразные интонации.

3.Вести певческую переключку. Взрослый поёт: ау, где ты?, ребёнок отвечает: «Я здесь». Затем очерёдность меняется. Придумываются новые интонации.

Импровизировать мотив из 2-3-х звуков на слоги «ля-ля», педагог или другой ребёнок придумывает свой мотив. Идёт соревнование: кто больше придумает попевок.

Закончи мелодию.

Дети запоминают текст, прослушивают песню в исполнении взрослого, которая поётся не до конца и заканчивают её, попевая, недостающие в конце звуки.

Можно предложить только тексты, где и вопрос взрослого, и ответ ребёнка постоянно варьируется.

Например: «Что-то Маменьки не слышно?»

«Погулять наверно вышла»...

Игра «Волшебный светофор»

Цель: Учить детей определять подсистему объекта, функции объекта и его надсистему.

Пособия: 3 кружочка: красный – подсистема объекта, жёлтый – функция объекта, зелёный – надсистема. Барабан.

Ход игры

В. Барабан (поднимает жёлтый кружок).

Д. Барабан нужен для того, чтобы играть музыку – марш или просто отбивать ритм.

В. Верно, барабан создаёт звуки музыки (поднимает зелёный кружок).

Д. Барабан – музыкальный инструмент, живёт в музыкальном зале, в группе и т.д.

В. Да (поднимает красный кружок).

Д. У барабана есть стенки и два основания, они сделаны из ткани, кожи, а ещё есть палочки и верёвка, чтобы барабан повесить на шею.

Усложнение: Могут использоваться не изображения объекта, а его схема. Используется метод эмпатии.

Игра «Отгадай, кто (что) это?»

Цель: Развивать у детей мышление, воображение.

Ведущий загадывает загадку, где оговаривается местонахождение объекта, его составные части и характер. Ребёнок отгадывает объект. Возможна рифмованная загадка.

Усложнение: Дети сами загадывают такие загадки, а ведущий отгадывает.

Ход игры

В. У него есть корпус, клавиши, педали, есть крышка, а внутри механизм, помогающий появиться чудесным звукам. Может жить в музыкальном зале, дома. Что это?

Д. Пианино.

Игра «Нарисуй музыкальное произведение»

Цель: Создавать на листе бумаги образ услышанного, передавать характер произведения в определённом цвете.

Пособия: Альбомные листы бумаги, краски или карандаши, аудиозапись.

Передать содержание любимой песни или характер любого музыкального произведения при помощи рисунка.

