

## **«ВЕСЕЛЫЙ КУБИК»**

Цель: Развивать звуковысотный слух.

Игровая задача: Уметь подражать звучанию голосов животных, используя возможности сил и тембра своего голоса.

Игровые правила: Передать звучание голоса животного, чтобы быть понятым героем.

### **Ход игры:**

Педагог и дети стоят или сидят в кругу. Звучит любая веселая мелодия, и дети передают кубик друг другу. Педагог и дети произносят текст:

Кубик детям передай,

Кто пришел к нам угадай!

Ребенок у которого оказался кубик, бросает его на пол в кругу. Педагог спрашивает, кто изображен на кубике. Дети отвечают. Если там нарисована кошка, педагог предлагает ребенку, который бросал кубик показать голосом, как кошечка здороваается («Мяу,мяу») и т.п. На гранях изображены: кошечка, собачка, петушок, поросенок, лошадка, уточка.

## **«ХОДИМ КРУГОМ»**

Цель: Развитие интеллектуальных музыкальных способностей и музыкальной памяти.

Игровая задача: Внимательно следить за водящим и запоминать движения.

Игровые правила: Повторять точно все движения за водящим.

### **Ход игры.**

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.

## **«СТУПЕНЬКИ»**

Цель: Развитие звуковысотного слуха.

Игровая задача: Различать движение мелодии вверх и вниз.

Игровые правила: Внимательно слушать и определять движение мелодии.

Игровой материал. Лесенка из пяти ступенек, игрушки (матрешка, мишка, зайчик), детские музыкальные инструменты (аккордеон, металлофон, губная гармошка).

#### **Ход игры.**

Ребенок-ведущий исполняет на любом инструменте мелодию, другой ребенок определяет движение мелодии вверх, вниз или на одном звуке и соответственно передвигает игрушку (например, зайчика) по ступенькам лесенки вверх, вниз или постукивает на одной ступеньке. Следующий ребенок действует другой игрушкой.

В игре участвует несколько детей.

#### **«ОПРЕДЕЛИ ИНСТРУМЕНТ»**

Цель: Развивать тембровый слух.

Игровая задача: Кто точнее повторит ритм на инструменте.

Игровые правила: Угадать инструмент и правильно повторить ритм.

Игровой материал. Металлофон, колокольчик, четыре деревянные ложки.

#### **Ход игры.**

Двое детей сидят спиной друг к другу. Перед ними на столах лежат одинаковые инструменты. Один из играющих исполняет на любом инструменте ритмический рисунок, другой повторяет его на таком же инструменте. Если ребенок правильно выполняет музыкальное задание, то все дети хлопают. После правильного ответа играющий имеет право загадать следующую загадку. Если ребенок ошибся, то он сам слушает задание.

#### **«ГРОМКО-ТИХО ЗАПОЕМ»**

Цель: Развивать способность различать звуки по силе звучания.

Игровая задача: У кого точнее получится различать динамические оттенки: громко, тихо.

Игровые правила: Найти игрушку, слушая громкость звучания.

Игровой материал. Любая игрушка.

#### **Ход игры.**

Дети выбирают водящего. Он уходит из комнаты. Все договариваются, куда спрятать игрушку. Водящий должен найти ее, руководствуясь громкостью звучания песни, которую поют все дети: звучание усиливается по мере приближения к месту, где находится игрушка, или ослабевает по мере удаления от нее. Если ребенок успешно справился с заданием, при повторении игры он имеет право спрятать игрушку.