

## Картотека дидактических игр

### «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. Руководитель 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»

#### ВАРИАНТ 1

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 пропевать. Руководитель может заранее распределить между детьми, кто каким звуком будет петь. По ходу игры руководитель играет на музыкальном инструменте несложные мелодии или просто отдельные звуки, которые дети будут пропевать.

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

#### ВАРИАНТ 2

Участники этой игры делятся на две группы по 8 человек. Одна выполняет определенные движения, другая воспроизводит их голосом, пропевает их. Например, дети побежали. Вторая группа должна спеть, изображая голосом бег: допустим, спеть гамму в заданной музыкальным руководителем тональности в быстром темпе.

Потом дети или какой-то игрок из первой группы начинают прыгать. Прыжки возможны на сравнительно небольшое расстояние (то есть расстояние может быть приравнено к какому-нибудь музыкальному интервалу – секунде, терции, кварте); или, наоборот, (большое расстояние приравнивается к октаве). Группа может показать сначала прыжки по развернутому трезвучию вверх (вперед), затем бег обратно (гамма вниз). Движения могут быть повторными: прыжки на одном месте, бег вперед—назад.

### «НАПЕРЕГОНКИ»

Дети делятся на две группы по 6 человек и поют гамму сверху вниз, снизу вверх на гласном звуке, постепенно изменяя темп: от медленного до очень быстрого. Каждая группа поет на своем звуке. Группы поют одновременно. Воспитатель следит за тем, чтобы звуки пропевались правильно.

Длительность звуков меняется в зависимости от темпа: сначала поют целыми, потом четвертными, восьмыми, шестнадцатыми и т. д. Воспитатель задает размер. Если кто-то не выдерживает, выбывает из игры.

### «АССОЦИАЦИИ»

Воспитатель ставит подобранные мелодии (3—4, не более). Это могут быть отрывки из классических произведений.

Ребята должны слушать музыку и записывать 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.

## **«ЗАРИСОВКИ»**

Воспитатель ставит различные отрывки из музыкальных произведений.

Участники игры, прослушав мелодию, пытаются выразить свои мысли художественно, с помощью карандаша, ручки, кисти, мела, угля, изобразить то, что они думают, как воспринимают прослушанную мелодию с помощью «процарапывания» острым предметом на шероховатой или на металлической поверхности. Каждый сам выбирает для себя способ, наиболее полно выражающий то, что участники хотят донести до окружающих. Рисовать можно и 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.

## **«НАРИСУЙ СЮЖЕТ»**

Воспитатель ставит различные отрывки из музыкальных произведений. А игроки рисуют сюжеты на известные мелодии – популярные песни, романсы. Сюжеты могут состоять из нескольких фрагментов, по которым воспроизводится песня. Главное – сочинить такой рассказ, чтобы основная мысль не изменилась.

## **«ПАНТОМИМА»**

Дети разделяются на две группы.

Воспитатель играет мелодию или дает прослушать по магнитофону (проигрывателю). 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»**

### **ВАРИАНТ 1**

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.

Каждой группе воспитатель дает задание использовать определенный размер танца. Например, размер вальса – трехдольный, польки – двудольный, марша – четырехдольный. Тем, кто не знает размеров танцев, руководитель объясняет, что в трехдольном размере первая доля сильная, следующая – слабее, последняя – самая слабая; в двудольном: первая – сильная, вторая – слабая; в четырехдольном: первая доля – самая сильная, вторая – слабее первой, но сильнее третьей, третья – значительно слабее второй и последняя – самая слабая. Но во всех размерах последняя доля должна стремиться к последующей, переходить в нее.

Ребята должны учитывать ритм и темп танца. Движения могут быть самыми разными, в зависимости от мелодии. Но в любом случае в танце должен прослеживаться сюжет, импровизированный участниками. Если мелодия взята из классического произведения с абстрактной темой, например из «Фантазии» (ре-минор) Моцарта, то участникам предоставляется возможность проявить свои творческие способности – придумать сюжет либо заимствовать его из какой-нибудь сказки, кинофильма, литературного произведения.

## ВАРИАНТ 2

Участники игры делятся на две группы по несколько человек (5—6). Одна группа показывает движения заданного руководителем танца, а вторая сочиняет музыкальное сопровождение. Движения могут состоять из прыжков, подскоков и перебежек. Вторая группа должна придумать музыкальные мелодии для двух танцев. Для того чтобы подобрать музыку, нужно знать, что прыжки, например, – характерное движение галопа, а подскоки и перебежки используются в польке. Воспитатель может задать тональность, а участники должны описать воспитателю движение музыки или попробовать исполнить на музыкальном инструменте.

Например, для прыжков более характерны резкие повороты в музыке (аккорды, скачки на определенный интервал, например на октаву вверх или вниз и т. д.), ритмичное исполнение, быстрый темп. Для подскоков и перебежек темп может быть выбран более умеренный, поступенный ход мелодии, отсутствие резких поворотов.

Затем первая группа начинает танцевать под заданную мелодию. Если у ребят не получается двигаться в такт, вторая группа считается победившей.

### «СКУЛЬПТУРЫ»

Потребуется материал для лепки (пластилин, глина). Воспитатель извлекает из инструмента различные звуки, мелодии, имитируя качества, признаки предметов (гул, стук, скрип, журчание, крик). Дети слушают и вылепливают из пластилина или из глины фигуры. Это могут быть животные, птицы, люди, какие-нибудь предметы неживой природы. Замысел возникает ассоциативно. Каждому слышится что-то свое.

Потом воспитатель спрашивает у каждого, что «делала» его фигура в тот момент, когда он ее зафиксировал, и как это можно отразить с помощью музыки. Здесь он помогает ребенку подобрать на музыкальном инструменте мелодию, выбрать регистры, лад, различные приемы, характерные для этой фигуры.

### «ЗАЙМИ МЕСТО»

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. Однако для большего веселья можно поставить совсем немного стульев, чтобы в процессе игры завязалась настоящая кутерьма.

Ведущий включает веселую и ритмичную музыку. Как только она зазвучит, он дает условный сигнал игрокам, и они приступают к выполнению своей задачи. А заключается она в том, что игроки бегают вокруг стульев, и когда в какой-то момент ведущий говорит: «Стоп!», они должны опуститься на стулья. Тот, кто не успел занять стул или сел мимо, должен выйти из игры. Вместе с ним убирается один стул.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок вместе с одним стулом.

Игру можно несколько разнообразить, если установить новые правила. Так, игроки, ходящие под музыку вокруг стульев, могут исполнять какие-нибудь танцевальные движения: например, поворачиваться вокруг своей оси или совершать плавные движения руками, подобно восточным танцовщицам.

Можно просто прыгать, подобно зайцам, или же водить хоровод, взявшись за руки. В общем, любые телодвижения обязательно сделают игру более интересной и развлекательной, а заодно дадут игрокам повод лишний раз подвигаться.

### «ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ НОМЕР»

Следующая игра представляет собой конкурс на самый лучший танец. Предварительные приготовления заключаются в том, что все желающие принять в ней участие должны разделиться на две команды числом от трех до восьми.

Каждая команда должна продумать свой номер, то есть коллективный танец. Оценивать будут судьи, которых следует выбрать заранее. Конечно же, для того чтобы танцевальный номер был таким, каким он и должен быть, необходимо музыкальное сопровождение. Участники сами определяют, какой именно мелодией они хотели бы сопроводить свой танец, – записью популярной музыки, классических произведений или же, напротив, авангардной музыки. В общем, здесь опять необходима изрядная фантазия.

Ведущий может выступить в качестве художественного руководителя. И, конечно же, ему необходимо проследить за временем, отведенным на подготовку танца. Самым оптимальным вариантом является подготовка в течение 10—15 минут.

Можно готовить танец специально к какой-то дате, подобно концертному номеру. В своем роде это тоже игра, которую наверняка оценят все веселые люди. Кстати, и сами танцы могут быть шуточными, что только приветствуется.

### «МУЗЫКАЛЬНЫЙ ХОРОВОД»

В старину люди, собираясь на праздниках, водили хороводы, это знают все без исключения. Подобный праздничный обряд обладал невероятной силой сплочения коллектива. Почему-то сейчас подобное времяпрепровождение незаслуженно забыто. Это несправедливо, и мы предлагаем возродить такую традицию.

Если собралась значительная компания, то наверняка всем – и детям, и взрослым – понравится идея вождения хоровода.

Итак, все присутствующие образуют хоровод, взявшись за руки. В центр полученного круга можно поставить какой-нибудь символ, в качестве которого может быть использовано все, что душе угодно: елка (на Новый год), чучело зимы (на масленицу). В общем, все зависит от фантазии и чувства юмора участников, в котором не приходится сомневаться. В качестве музыкального сопровождения может быть использована любая располагающая к веселью песня

### «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.

### «ХОРОВОД»

Для детей от 5 лет, так как здесь могут использоваться только детские песни. Число – не менее 4 человек.

Дети встают в хоровод (в круг), берутся за руки и начинают движение. Ведущий запекает песню, следующую строчку поет стоящий рядом с ведущим (с той стороны, в которую движется хоровод), так продолжается до тех пор, пока песня не закончится. Тот, кто пропел последнюю строчку, запекает новую песню.

Можно петь только припев или куплет, если число игроков ограничено. Так в игре будет задействовано больше песен за более короткий срок. Игра усложняется, если возраст игроков это позволяет. Хоровод можно вести в разные стороны, в зависимости от этого и песня будет исполняться либо правильно, либо с конца к началу. Если хоровод идет по часовой стрелке, то песня исполняется как положено, если против часовой стрелки – ее исполняют с конца. В этом случае нужно еще и быстро отреагировать и не сбиться со строки. Тот, кто споет не ту строчку, выбывает из игры.

Двигаясь в обратную сторону, можно петь только ту песню, которую уже исполняли правильно, чтобы участники могли вспомнить ее всю. Выбираются песни, знакомые всем.

## «ЦВЕТЫ»

Число игроков и возраст не ограничены, а вот песни можно петь только про цветы и растения.

Игроки собираются в кружок, выбирается ведущий. Он называет растение, а участники игры должны вспомнить одну или несколько песен, где оно упоминается. Исполнять можно как всю песню, так и одну строчку, где упомянуто данное растение.

Ведущий должен загадывать только те растения, которые есть в песнях. Например, песен про можжевельник или огурцы еще не придумано, но зато про розы или хризантемы их достаточно, есть даже строчка про картошку. Если ведущий загадал распространенное в песнях растение, то заменит его тот, кто первым вспомнит и исполнит песню.

## «МУЛЬТПАРАД»

Название игры говорит само за себя. Возраст игроков от 5 лет, число – 5—7 человек.

Ведущий загадывает мультфильм, в котором есть песенки, к примеру «Бременские музыканты». Игроки должны вспомнить как можно больше песен из этого мультфильма и исполнить их (хотя бы частично). Играть можно двумя способами.

1. Все игроки по очереди поют каждый свою песню (в данном случае ведущим становится тот игрок, который последним спел песню); либо песни поются хором, и тогда ведущим становится тот игрок, который первым запел песню, а ее подхватили остальные.

2. Героями многих мультфильмов являются звери, и, соответственно, звери исполняют песни. Можно исполнять песни их голосами, к примеру, лев будет петь и немного рычать, утенок попискивать, котенок мяукать между строк. Песню исполняет ведущий, а игроки не просто угадывают, кто это поет, а еще и стараются вспомнить, как называется мультфильм, из которого взята данная песня. В эту категорию можно включить и домовых, и леших, и других выдуманных персонажей. Место ведущего занимает тот игрок, который первым угадал название мультфильма.

## «БОБОЧЕК»

Возраст игроков не ограничен, число участников тоже.

Все дети любят варенье, а если оно еще и с бобками, то это просто чудо! Для игры необходима банка такого варенья, участники набивают рот бобочками и пытаются исполнить песню с набитым ртом.

Песни можно исполнять как по очереди, так и всем вместе. Это будет зависеть от того, как договорятся участники игры. Если песни исполняются по очереди, игроки могут петь одну песню.

Чтобы игра была более быстрой, можно исполнять только припев или куплет.

Кто не спел правильно или спел невнятно, выбывает из игры. В коллективном творчестве победитель, который имеет право выбора следующей песни, определяется по тому, насколько громко и четко он исполнил песню, чтобы его было слышно, и слова поняли все участники. В игре, где песня исполняется по очереди, победитель выбирается только по внятности и музыкальности исполнения.

Игру можно усложнять по турам, каждый раз выбирая более быструю песню, постепенно переходя до речитатива.

## «ИГРА-ЗАГАДКА»

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.

## «ПОЖАРНЫЕ»

Участвуют дети старшей группы детского сада. В одном углу строится дом из кубиков или из стола и стульчиков. В этом «домике» живут куклы, мишки и другие игрушки. А в противоположном углу зала расположена «пожарная часть». «Дежурные пожарные» сидят на стульчиках наготове, так как в любой момент могут поступить «сигналы тревоги». У них на головах пожарные каски, склеенные из бумаги. По сигналу «пожарные» должны быстро встать, положить руки друг другу на плечи, изображая при этом пожарную машину.

Из группы детей выходят 8 человек, которые находятся около дома. Каждый держит в одной руке листок красной бумаги, а в другой – голубой. Когда надо создать видимость огня, дети должны размахивать этими листками. Весь ход игры сопровождает музыка, то спокойная, то тревожная, и хор, состоящий из малышей. Во время исполнения хора важно следить, чтобы дети четко пропевали все слова, а воспитатель должен контролировать их дыхание: поощим не надо забывать округлять рот, им следует петь в вокальной позиции, а не в народной манере.

В этой игре можно использовать стихи И. Лепко, музыку Н. Остряковой-Яковлевой или подобрать свой репертуар, главное – чтобы он соответствовал данной тематике. Под музыку дети занимают свои места, а в это время хор начинает петь:

Кто-то в мусор бросил спичку,  
Огонечек-невеличку!  
Тлела искорка сначала,  
Словно силы набирала,  
А потом... потом... потом  
Запылало все кругом.

(В «домике» разгорается пожар, малыши размахивают флажками и поют: «Пожар, пожар, пожар». При этом они не должны переходить на крики. Воспитатель следит, чтобы дети не пели на голосовых связках)

Под музыкальное сопровождение к загоревшемуся дому несутся «пожарные машины», выносят «жильцов» (игрушки) из «квартир», гасят «огонь» (можно использовать трубки, склеенные из бумаги и имитирующие шланги). Ребенок, до которого, якобы, коснулась трубка, садится на корточки. В этом месте огонь и гаснет. Так, постепенно, отряд «пожарных» справился с этой бедой. Все ребята приветствуют их стоя.

## «МЫ УЧИМСЯ ЧИТАТЬ И ПЕТЬ»

Для детей дошкольной подготовительной группы.

Дети идут с песней друг за другом по кругу. Каждый держит перед собой плакатик с изображением какого-либо слога.

Звучит музыка, и ребята начинают петь:

Мы учимся читать и петь!  
Мы учимся читать и петь!  
Мы учимся читать и петь!  
Буква с буквой встали рядом —  
Прочитать их вместе надо  
И пропеть, пропеть, пропеть!

Как только закончится звучание музыки, ребята должны разбежаться в разные стороны и приступить к поиску пары своему слогу, чтобы получилось слово. Дети, у которых получилось слово, идут парами по кругу и поют песню. А кто не успел найти пару своему слогу, отходит в сторону и хлопает в ладоши, приветствуя победителей.

## «ПОДРАЖАНИЕ»

Эта игра хорошо развивает способность к перевоплощению. Ребенок должен под музыку изобразить различных животных. Но для этого сначала нужно обучить его различным подражательным движениям.

Образ медведя. Медведь ходит вперевалку, тяжело подтягивая ногу. Колени слегка согнуты, ступни ставит косолапо (носками внутрь). Корпус для сохранения равновесия несколько откинут назад, голова поднята. Передние лапы (руки) согнуты в локтях, слегка разведены в стороны, кисти свисают мягко, пассивно. При ходьбе медведь поворачивает голову, как бы приню-

живаясь и прислушиваясь к окружающему.

Образ коня. Движение: галоп вперед или бег и шаг с высоким подниманием ноги и сгибанием колена. При этом движении нога немного выпрямляется в подъеме и ставится на пол с ударом носка. Колено поднимается вверх четким движением, как можно выше.

Образ птички. Полет птиц – легкий бег, руки – «крылья» раскрыты в стороны. Нужно обратить внимание детей на то, что крылья у птичек мягкие. Иначе дети резко выпрямляют локти и напрягают плечи, а это нарушает цельность образа, утяжеляет бег и мешает правильному дыханию.

Подражательные движения рекомендуется выполнять под музыку

– быструю или медленную, громкую или тихую либо под неожиданно сменяющиеся друг друга мелодии, требующие от игроков проявления мгновенной реакции и способности быстро подстраиваться.

### «ШЛИ КОНИ»

Все желающие встают в круг. Затем они начинают хором петь следующую песню:

А шли кони по улице,  
Чем они попутаны?  
Золотым путем  
Под копытом.  
Зайка идет,  
Траву рвет —  
Что вырвет,  
То в пучок.

Как только игроки заканчивают петь эту песню, они сразу же должны присесть. Кто не успел – тот выходит из игры.

### «ПОВТОРИ РИТМИЧЕСКИЙ РИСУНОК»

Для детей от 5 лет. Необходимо сделать карточки с разным ритмическим рисунком на всех участниках.

Правила игры заключаются в том, что каждый из детей выходит и показывает свою карточку, прохлопывая ритмический рисунок, который изображен на ней. Сначала это делает руководитель. Остальные дети запоминают его, затем ведущий закрывает свою карточку, а дети должны прохлопать или простучать этот ритмический рисунок. Далее выходит другой участник и показывает свою карточку с другим ритмическим рисунком, и т. д., пока все дети не выполнят задания.

Ритмический рисунок представляет собой изображение нот разной длительности без нотного стана. Значит, дети должны, прохлопывая рисунок, произносить ноты. Они кладут ногу на ногу, ладонь левой руки лежит на колене, правой рукой они прохлопывают на ладони левой руки ритмический рисунок.

Можно ритмический рисунок просто простучать каким-нибудь предметом (карандашом, ручкой и др.), одновременно произнося длительности.

Воспитатель должен следить за тем, чтобы все дети произносили и прохлопывали рисунок правильно. Можно простучать ритмический рисунок каждому игроку индивидуально. Если ребенок не справляется с заданием (не запомнил или неверно прохлопал), нужно задание повторить или предложить другой, более простой ритмический рисунок. Необходимо повторять упражнение несколько раз, чтобы ребенок в конце концов запомнил ритмический рисунок и смог его воспроизвести, уже не глядя на карточку.

Победителей в этой игре нет. Она развивает у детей способность запоминать показанный рисунок и точно его воспроизводить, а также развивает чувство ритма. Если отмечать победителя, у ребенка можно отбить желание научиться понимать ритмический рисунок и тем самым затормозить развитие музыкальных способностей.

### «ШЛИ КОНИ»

Все желающие встают в круг. Затем они начинают хором петь следующую песню:

А шли кони по улице,  
Чем они попутаны?  
Золотым путем  
Под копытом.  
Зайка идет,  
Траву рвет —  
Что вырвет,  
То в пучок.

Как только игроки заканчивают петь эту песню, они сразу же должны присесть. Кто не успел – тот выходит из игры.

### «ДРЕМА»

Ребята образуют круг, в середину которого ставят стул. Выбирается «Дрема», он садится на стул в середине круга. Остальные водят хоровод и поют:

Сиди, Дрема,  
Сиди, Дрема,  
Выбирай-ка, Дрема,  
Выбирай-ка, Дрема,  
Бери, Дрема,  
Бери, Дрема!

«Дрема» встает со скамейки и выбирает кого-нибудь из круга. Этот человек становится «Дремой», а тот, кто им был, встает в круг. Игра продолжается.

### «МУЗЫКАЛЬНЫЕ КОШКИ-МЫШКИ»

Участники этой игры должны образовать круг и взяться за руки. Следует заранее выбрать «кошку» и «мышку». «Мышка» находится внутри круга, а «кошка» – снаружи и пытается поймать ее. Но игроки защищают «мышку». «Кошка» должна постараться разорвать круг игроков или как-то по-другому проникнуть в круг и достать «мышку».

«Мышке» разрешается всячески убежать от «кошки», и когда та проникнет в круг, «мышка» имеет полное право выбежать из него.

Игроки, образующие круг и защищающие «мышку», при этом поют:

*Уж ты, серенький коток,  
Не ходи ты в погребок  
По сметану, по творог.  
У нас скоро придет зять,  
А сметаны негде взять.  
Котишко-мурлышко,  
Серенький лбишко,  
Не лезь в сметану,  
Оставь Степану.*

Когда «кошка» поймает «мышку», то они встают в круг, а потом все выбирают новых «кошку» и «мышку».

### «МЫШКИ-НОРУШКИ»

Участникам следуетделиться на две команды. Одна из них образует круг, взявшись за руки. Это – «мышеловка». Оставшиеся игроки выполняют роль «мышей». Они не попадают в круг, а бегают и прыгают вне его.

Затем «мышеловка» начинает работать. Игроки водят хоровод, а «мыши» ходят вокруг круга.

«Мышеловка» поет:

Ох, уж мыши надоели,  
Развелось их, аж не счесть.  
Все погрызли, все поели,  
Норовят везде успеть.

Как только они пропоют эти слова три раза, тут же должны поднять сцепленные руки наверх. Затем продолжают двигаться в ту сторону, что и раньше (с поднятыми руками), и при этом поют:

Берегитесь вы, плутовки,  
Доберемся мы до вас.  
Как поставим мышеловку,  
Переловим всех тотчас!

Игроки должны пропеть это три раза. После этого «мыши» должны вбежать и быстро выбежать из «мышеловки». Как только произносятся последние слова, игроки, образующие «мышеловку», захлопывают ее, опуская руки вниз и приседая. В результате несколько «мышей» оказываются пойманными, и они должны встать в круг.

Таким образом, «мышеловка» растет, и ее сила увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все «мыши» не будут пойманы. Когда это произойдет, игроки должны поменяться ролями.

В игре есть и дополнительные правила. Так, например, если игроки, образующие «мышеловку», захлопнут ее раньше, чем три раза пропоют указанные слова, то «мыши» не считаются пойманными. Пока «мышеловка» открыта, «мыши» непременно должны в нее вбегать. Если они будут спокойно стоять в сторонке, то они считаются пойманными.

### **«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 допеют, они разбегаются по игровой площадке. «Барашек» бежит за кем-то и старается поймать. Если ему это удастся, он меняется ролями с пойманным игроком.

## **Развивающие игры с голосом – подражание звукам окружающего мира: человеческому голосу, голосам животных, звукам неживой природы.**

Звукоподражания очень выразительны, поэтому игры звукоподражательного характера помогают сопоставлять и воспроизводить интонации различной высоты.

Педагог Дети

«Лес ночной – он полон звуков х-х-х...»

Кто-то «укал» у-у-у...

Кто-то хрюкал хрю-хрю....»

Кто мяукал мяу...»

Кто-то топал топают

Кто-то крыльями захлопал руками по телу

И кричал «Ау» «А-уууу...»»

И глазами вращал штробас

Лес не спал наперебой говорят

всё, что хотят из вышесказанного.

Ну а кто-то тихо-тихо говорят на высоких тонах

Тонким голосом молчал»

1. **«Мышка в огороде»** (хороводная игра для детей 4-5 лет)

Слова и музыка Е. Кузнецовой.

Цель: закрепление знаний по теме «Овощи».

Задачи: развитие творческих способностей, внимания, воображения, доброжелательных отношений.

Ход игры:

Дети образуют круг, берутся за руки (это – огород). В центре круга – ребёнок, изображающий мышку. У 5-6 детей, стоящих в хороводе, на голове маски (коронки) овощей. Дети двигаются по кругу, мышка бежит внутри круга в противоположную сторону.

Дети (поют) :

«Мышка, мышка в огород пришла.

Мышка, мышка, что ты там нашла? »

Мышка (говорит) : «Я нашла морковку! » (или называет любой другой овощ, который в данный момент есть в «огороде»)

Дети (поют) :

«Мы морковку не дадим, пригодится нам самим! »

(грозят «мышке» пальчиком)

Варианты: «А мы репку не дадим...» , «Огурец мы не дадим...» и т. д.

Мышка (говорит) : «Я вас не послушаю и морковку скушаю! »

Ребёнок в маске моркови выбегает за круг, «мышка» пытается его поймать.

Если ребёнок в маске моркови успевае оббежать круг и занять своё место, значит «мышке» не удалось скушать морковку.

Затем выбирается другая «мышка». Маску моркови можно снять, чтобы в игре могли поучаствовать и другие дети - овощи.

При повторении игры в другой день можно менять «набор» овощей.

### **Холодный-горячий**

Для его проведения детей рассаживают в полукруг на пол (на ковер, и дают им мячик. Дети должны перекатывать мяч по полу друг другу. При этом тот ребенок, который отправляет мяч, говорит: “Холодный”, это означает, что тот ребенок, которому мяч отправлен, может спокойно его взять руками. А если ребенок говорит слово “горячий”, то мяч трогать руками нельзя.

## Упражнения для развития артикуляционного аппарата.

### 1) «Лопаточка»

Рот открыт, широкий расслабленный язык лежит на нижней губе.

Раз – два – три – четыре – пять,

Мы идем, идем гулять,

Все лопаточки возьмем и в песочницу пойдем.

У меня лопатка –

Широка да гладка.

### 2) «Чашечка»

Рот широко открыт. Передний и боковые края широкого языка подняты, но не касаются зубов.

Ты любишь пить чай?

Тогда не зевай!

Рот открывай,

Чашку подставляй.

### 3) «Стрелочка»

Рот открыт. Узкий напряженный язык выдвинут вперед.

Раскрывай по шире рот

И тяни язык вперед.

Раз, два, три, четыре, пять –

Стрелку будем выполнять.

### 4) «Трубочка»

Рот открыт. Боковые края языка загнуты вверх.

Язычок вперед тяни

Да края его загни.

До чего же хороша

Наша трубочка – труба!

### 5) «Грибок»

Рот открыт. Язык присосать к небу.

Как, настоящий, лесной гриб, язык поднялся и прилип.

А в лесу растут грибы,

Очень вкусные они.

Язычок поставили как грибок достали мы.

В лес пошли мы погулять

И грибков собирать.

## Динамические упражнения для языка

### 1) «Часики»

Рот приоткрыт. Губы растянуты в улыбку. Кончиком узкого языка попеременно тянуться под счет педагога к уголкам рта.

Ротик шире открываем,  
Язычок вперед давай,  
Влево, вправо,  
Тик да так,  
Время точно на часах.  
Шире рот мы открываем,  
Язык вправо направляем.  
Еще шире открываем,  
Язык влево направляем.  
Влево – вправо, влево – вправо,  
Кончик языка, поспевай за нами.  
Язычок и так и сяк,  
Это часики висят.  
Ходим мы: тик – так, тик – так».  
Отбиваем каждый шаг.  
Очень точно мы идем,  
Никогда не отстаем.

### 2) «Змейка»

Рот широко открыт. Узкий язык сильно выдвинуть вперед и убрать вглубь рта.  
Что там на скамейке?  
Это наша змейка.  
Тонкая, протяжная  
И такая важная.

### 3) «Качели»

Рот открыт. Напряженным языком тянуться поочередно к носу и подбородку, либо к верхним и нижним резцам.

Мы сегодня песни пели  
И качались на качели,  
Язычок качался тоже.  
Покажите, как? Похоже.  
Вверх – вниз, вверх – вниз,  
Язычок, не ленись!  
Подбородок доставай  
И про нос не забывай!  
Выше дома,  
Выше ели  
На качелях  
Мы взлетели.

#### **4) «Спрячь конфетку»**

Рот закрыт. Напряженным языком упереться то в одну, то в другую щеку.

Раз – я вижу конфету за правой щекой,

Два – я вижу конфету за левой щекой,

Три – не вижу конфеты никакой!

Руку тянем мы к буфету, надо спрятать нам конфету.

#### **5) «Катушка»**

Рот открыт, кончик языка упирается в нижние резцы, боковые края прижаты к верхним боковым зубам. Широкий язык «выкатывается» вперед и убирается в глубь рта.

Зовут меня катушка,

Но я вам не игрушка.

На меня мотают нитки

зашивать вам всем штанишки.

#### **6) «Лошадка».**

Присосать язык к небу, щелкнуть языком. Цокать медленно и сильно, тянуть подъязычную связку.

Цок – цок – цок!

Мы все сказали,

как лошадки поскакали.

Вот лошадки поскакали,

Язычок, поцокай с нами.

Эй, а где же улыбка?

Зубки и «прилипка».

#### **7) «Гармошка»**

Рот открыт. Широким кончиком языка, как кисточкой, ведем от верхних резцов до мягкого неба.

У Антошки есть гармошка.

Поиграй-ка нам немножко.

## Упражнения на произношение отдельных звуков С – Сь

При правильном произнесении звука «с» губы принимают положение следующего гласного, зубы сближены, кончик языка упирается в нижние резцы, спинка языка выгнута, по середине ее образуется желобок, по которому выдыхаемая струя воздуха направляется к резцам. При произнесении мягкого звука «с'» спинка языка более выгнута по направлению к твердому небу и весь язык напряжен; кончик языка сильнее упирается в резцы.

Дали соску Сане,

Сидит он тихо с нами.

**З – Зь** При произнесении звуков «з», «з'» артикуляционный уклад тот же, что при произнесении звуков «с», «с'», только голосовые складки сомкнуты и вибрируют, голос.

У леса за оврагами.

Ползла змея зигзагами.

**Ц** Звук «ц» образуется в результате быстрого слияния звуков «т» и «с» («тс»).

Наш Василий – молодец,

Съел солёный огурец.

### Ш

При произнесении звука «ш» части артикуляционного аппарата занимают следующее положение:

–губы несколько выдвинуты вперед;

–кончик языка приподнят к небу, но не касается его, образуя щель;

–боковые края языка прижимаются к верхним коренным зубам, не пропуская по краям струю выдыхаемого воздуха.

Шепчет бабушка Наташа:

«Не шали, внучонок Паша! »

### С-Ш

На шоссе стоит машина -

Прокололась ее шина.

**Ж** При произнесении звука «ж» положение речевых органов то же, что при произнесении звука «щ», только голосовые складки сомкнуты и вибрируют, голос звучит.

Жук над травой кружит

И жужжит-жужжит-жужжит.

**З – Ж** Под зеленым под кустом

Ежик строит себе дом.

**Ч** Звук «ч» образуется в результате быстрого соединения смычного звука «ть» с последующим щелевым «щ».

Пятачок и Вини Пух

Начертили четкий круг.

## **Щ**

Звук «щ» звучит как длительный звук «шь», при этом губы выдвинуты вперед, кончик языка приподнят, как при произнесении звука «ш», и образует щель, корневая часть языка приподнята.

Щеки щиплет нам мороз,

Щиплет лоб и щиплет нос.

## **Л – Л'**

При произнесении звука «л» положение губ зависит от последующего произносимого гласного. Верхние и нижние резцы находятся на незначительном расстоянии друг от друга. Язык упирается кончиком в верхние резцы или десны. Боковые края языка не смыкаются с коренными зубами, в результате чего по бокам остаются проходы для выдыхаемого воздуха. Корневая часть языка поднята, благодаря чему язык принимает форму седла.

Мягкий звук «л» отличается по артикуляции от твердого тем, что поднимается не корневая часть языка, а средняя часть его спинки.

Молоко лакает кот,  
Круглым стал его живот.

## **Р – Р'**

При произнесении звука «р» положение губ зависит от последующих звуков. Между верхними и нижними зубами сохраняется некоторое расстояние. Язык принимает форму ложечки. Его боковые края прилегают к верхним коренным зубам, а передний край (кончик языка) поднят к альвеолам, соприкасается с ними и вибрирует под напором выдыхаемого воздуха.

Мягкий звук «р» отличается по артикуляции от твердого дополнительным подъемом спинки языка к небу и некоторым его перемещением вперед.

Рома был сегодня рад -

Ходил он с папой на парад.

## **Р – Л**

На лугу гуляла Лара

И панаму потеряла.

## **Картотека авторских подвижных игр с пением для детей дошкольного возраста. Автор Е. Кузнецова.**

### **1. «Мышка в огороде»** (хороводная игра для детей 4-5 лет)

Слова и музыка Е. Кузнецовой.

Цель: закрепление знаний по теме «Овощи».

Задачи: развитие творческих способностей, внимания, воображения, доброжелательных отношений.

Ход игры:

Дети образуют круг, берутся за руки (это – огород). В центре круга – ребёнок, изображающий мышку. У 5-6 детей, стоящих в хороводе, на голове маски (коронки) овощей. Дети двигаются по кругу, мышка бежит внутри круга в противоположную сторону.

Дети (поют) :

«Мышка, мышка в огород пришла.

Мышка, мышка, что ты там нашла? »

Мышка (говорит) : «Я нашла морковку! » (или называет любой другой овощ, который в данный момент есть в «огороде»)

Дети (поют) :

«Мы морковку не дадим, пригодится нам самим! »

(грозят «мышке» пальчиком)

Варианты: «А мы репку не дадим... », «Огурец мы не дадим... » и т. д.

Мышка (говорит) : «Я вас не послушаю и морковку скушаю! »

Ребёнок в маске моркови выбегает за круг, «мышка» пытается его поймать.

Если ребёнок в маске моркови успевает оббежать круг и занять своё место, значит «мышке» не удалось скушать морковку.

Затем выбирается другая «мышка». Маску моркови можно снять, чтобы в игре могли поучаствовать и другие дети - овощи.

При повторении игры в другой день можно поменять «набор» овощей.

2.

### **«Берите в руки шишки»**

(игра с пением в кругу для детей 6-7 лет)

Слова и музыка Е. Кузнецовой.

Цель: закрепление знаний по теме «Хвойные деревья»

Задача: развитие чувства темпа и ритма, внимания.

Ход игры:

Дети образуют круг, стоя достаточно близко друг к другу.

Педагог даёт по одной шишке (еловую, сосновую, кедровую) троим детям. Между детьми, получившими шишки, должно быть не менее 2-3 детей с пустыми руками, чтобы шишки могли равномерно и свободно «двигаться» по кругу.

Дети (поют) : «Девчонки и мальчишки, берите в руки шишки,  
по кругу передайте и шишки называйте! » и одновременно ритмично передают шишки друг другу по кругу против часовой стрелки, отмечая движением каждую долю такта.

Трое детей, на которых закончилась музыка (песня, поочерёдно называют шишки, оказавшиеся у них в руках.

Например: «У меня - еловая шишка. »

Игра повторяется несколько раз.

Примечание:

При проведении игры впервые, у детей возникают некоторые затруднения в том, что передав шишку по кругу вправо, они продолжают отслеживать её движение, забывая, что к ним в руки уже «идёт» следующая шишка слева.

В дальнейшем они учатся быстро переключать своё внимание с одной шишки на другую и хорошо справляются с заданием.

### «Валенки»

(Хороводная игра для детей 6-7 лет)

Слова и музыка Е. Кузнецовой.

Цель: продолжать знакомить с хороводными играми с элементами соревнования.

Задачи: развитие внимания, быстроты реакции, творческих способностей.

Ход игры:

Дети образуют круг, берутся за руки. В центре круга – ребёнок, на кисти рук у него надеты два обрешанных, по форме напоминающие галоши, валенка достаточно большого размера.

Дети двигаются по кругу, ребёнок с валенками на руках - внутри круга, в противоположную сторону.

Дети (поют, называя имя ребёнка, находящегося внутри круга) :

«Таня на базар ходила, Таня валенки купила.

Стали мы её просить: «Дай немного поносить! »

Все останавливаются. Таня (говорит) :

«Мне не жалко, понесите, понесите и верните!

Затем, Таня подходит к двоим детям, стоящим в кругу рядом друг с другом, и протягивает им валенки, располагая их между детьми.

Двое детей, к которым подошла Таня, берут по одному валенку, надевают прямо на свою обувь, как правило на чешки, поворачиваются спиной друг к другу и оббегают круг. Один бежит в правую сторону, другой – в левую. Пробежав по кругу и возвратившись к Тане, дети снимают валенок с ноги.

Возвративший свой валенок Тане первым считается выигравшим и при повторении игры «отправляется на базар».

Примечание:

Перед началом игры детей предупреждают, что оббегая круг, двое детей встречаются друг с другом, и их задача – пробежать, не наталкиваясь друг на друга.

Аналогично можно провести игру «Варежки»

4.

### «Зимние забавы»

(игра с пением в кругу для детей 5-7 лет)

Слова и музыка Е. Кузнецовой.

Цель: закрепление знаний по теме «Зима»

Задача: развитие чувства темпа и ритма, воображения

Ход игры:

Дети образуют круг, стоя достаточно далеко друг от друга. Каждый куплет песни дети поют, стоя на месте в кругу, слегка поворачиваясь вправо-влево. На проигрыш - изображают зимние забавы, о которых пелось в куплете.

1. Мы – весёлые ребята,

Всех зовём в снежки играть,

Начинай лепить комочки,

Раз, два, три, четыре, пять.

(на проигрыш «лепят комочки, бросают друг в друга», стоя на месте)

2. На коньках кататься любим,

Ты попробуй нас догнать,

Словно ветер мы помчимся.

Раз, два, три, четыре, пять.

(на проигрыш «катаются на коньках», двигаясь по кругу друг за другом)

3. Клюшки в руки дружно взяли,

Будем мы в хоккей играть,

Забиваем гол в ворота,

Раз, два, три, четыре, пять.

(на проигрыш «забивают шайбу или мяч в ворота», стоя на месте)

4. Бабу снежную мы лепим,

Надо ком большой скатать,

Средний ком и чуть поменьше.

Раз, два, три, четыре, пять.

(на проигрыш «катают снежный ком», двигаясь по кругу друг за другом)

5. Становитесь все на лыжи,

В руки палки надо взять,

По лыжне скользим мы дружно,

Раз, два, три, четыре, пять.

(на проигрыш «катаются на лыжах», двигаясь по кругу друг за другом)

6. Будем весело друг друга

Мы на саночках катать,

Быстро мчатся наши санки,

Раз, два, три, четыре, пять.

(на проигрыш становятся парами – один впереди, другой сзади, берутся за руки, бегут друг за другом на носочках, изображая катание на санках)

Примечания:

1. Практика показала, что слова третьей строчки каждого куплета целесообразно заменить на слова: «Начинаем, начинаем». Таким образом, текст песни становится гораздо более лёгким для заучивания наизусть.

2. Если дети недостаточно хорошо знают текст песни, на утреннике первую и вторую строчку каждого куплета может петь какой-либо персонаж (взрослый, а дети – подпевать и допевать третью и четвёртую строчки: «Начинаем, начинаем, раз, два, три, четыре, пять»)

5.

### **«Треска и сети»**

(подвижная игра с пением для детей 6-7 лет)

Сюжет игры Замятиной Н. Н. (Сборник авторских конспектов подвижных игр педагогов дошкольных учреждений Северного округа города Архангельска «Подвижные игры с региональным компонентом» Архангельск 2011,

текст и музыка Кузнецовой Е. Б.

Цель: организация двигательной активности детей через использование игры с региональным компонентом.

Задачи:

- развивать у детей познавательный интерес к родному краю
- закреплять у детей умение действовать в соответствии с правилами игры;
- развивать внимание, воображение;
- формировать умение детей бегать в разных направлениях по ограниченной площади, не наталкиваясь друг на друга, убежать только с окончанием музыкального предложения;
- воспитывать выдержку, честность, дисциплинированность, справедливость.

Ход игры:

Перед началом игры дети образуют 2 круга, один в одном. Находящиеся во внутреннем круге берутся за руки – они в ходе игры изображают сети. Игроки внешнего круга за руки не держатся, это - рыбы. Под музыку сети двигаются хороводным шагом вправо, а рыбы друг за другом влево (шаг с носочка, руки слегка отведены назад, ладони двигаются, имитируя движения плавников). Все поют:

«Как на промысел трески вышли в море рыбаки,

Сети расставляют, песню напевают»

Затем все останавливаются. Игроки внутреннего круга поднимают соединённые руки вверх и поют:

«Ты ловись, треска, ловись, в наши сети попадись!

Ждёт сегодня рыбаков замечательный улов! »

В это время игроки внешнего круга - треска – могут свободно вбегать в сети и выбегать из них. Сеть не может задерживать рыбу.

На последнее слово песни сеть опускается, то есть все игроки внутреннего круга опускают соединённые руки вниз и приседают. Пойманная «рыба» становится во внутренний круг, который увеличивается в размерах, после чего игра возобновляется, либо игроки - «рыбы» и игроки – «сети» меняются ролями.

6.

### **«Дождик»**

(игра с пением для детей 5-6 лет)

Текст 3. Александровой, музыка и сюжет игры Е. Кузнецовой

Цель: организация двигательной активности детей

Задачи: развитие чувства темпа и ритма, музыкально - ритмических движений, воображения.

Ход игры:

Дети сидят на стульчиках и поют:

«К нам на длинной мокрой ножке

Скачет дождик по дорожке,

В лужице смотри, смотри,

Он пускает пузыри»

Ребёнок – дождик скачет на одной ноге по центральной линии зала, затем ритмично выполняют полу-приседания («пружинки»). В правой руке он держит колокольчик, к которому прикреплен пучок синих полосок, изображающих дождик. (Полоски можно изготовить из прозрачного полиэтилена голубого цвета) .

Далее воспитатель говорит:

«Один, два, три, четыре, пять, попробуй мальчиков догнать! »

Мальчики встают со стульчиков и убегают от дождика, он догоняет их и пытается «намочить», то есть прикоснуться пучком полосок. Те, кого дождик «намочил», садятся на стульчики. Игра продолжается, пока звучит музыка.

Примечание:

Чтобы дети могли свободно, не наталкиваясь друг на друга бегать, желательно, чтобы убегающих было не более 5-6 человек, поэтому можно дать задание:

«Один, два, три, четыре, пять, попробуй Сашу, Колю, Ваню, Серёжу и Диму догнать! ». Детям, как правило, такое задание очень нравится.

Если игра проходит на празднике, и дети исполняют какие-либо роли, может прозвучать задание:

«Один, два, три, четыре, пять, попробуй белочек догнать! »

**7.**

**«Осенние листья»**

(игра с пением для детей 5-6 лет)

Цель: закрепление знаний по темам «Осень», «Деревья осенью»

Задачи: развитие внимания, памяти, слуха и голоса, образование притяжательных прилагательных.

Ход игры:

В зале на полу лежат осенние листья с разных деревьев (можно использовать настоящие листья, либо листья, изготовленные из картона)

Дети спокойным шагом в ритме музыки ходят по залу в разных направлениях между листьями («гуляют по лесу») и поют:

«Мы в лесу осеннем весело гуляем,

Листья собираем, все деревья знаем»

Дети останавливаются, продолжают петь, поочередно отводя правую и левую руки в стороны («показывают на деревья») :

«Вот берёза, вот осина,

Тополь, клён, дубок, рябина».

Хлопают в ладоши в ритме музыки и поют:

Раз, два три, листочек подними»

Каждый ребёнок поднимает один любой осенний лист, находящийся рядом.

Педагог называет имя ребёнка. Ребёнок называет свой лист: «У меня кленовый лист» Примечание:

Игра может проводиться и в кругу (в хороводе). В этом случае осенние листья (по количеству детей) должны быть разложены внутри круга, а каждый ребёнок – поднять и назвать лист, напротив которого он остановился.