**Картотека музыкально - дидактических игр для средней группы.**

**1.Три цветка**

**Цель:**  определение характера музыки.  
**Игровой материал**:  
**Демонстрационный**: три цветка из картона ( в середине цветка нарисовано «лицо» - спящее, плачущее или весёлое), изображающих три типа характера музыки:  
1. Добрая, ласковая, убаюкивающая (колыбельная)  
2. Грустная, жалобная.  
3. Весёлая, радостная, плясовая, задорная.

Можно изготовить не цветы, а три солнышка, три тучки и т.д.  
Раздаточный: у каждого ребёнка - один цветок, отражающий характер музыки.

**Ход игры:**

*1вариант.* Музыкальный руководитель исполняет произведение.  
Вызванный ребёнок берёт цветок, соответствующий характеру музыки, и показывает его. Все дети активно участвуют в определении характера музыки. Если произведение известно детям, то вызванный ребёнок говорит его название и имя композитора.

*2 вариант.* Перед каждым ребёнком лежит один из трёх цветков. Музыкальный руководитель исполняет произведение, и дети, чьи цветы соответствуют характеру музыки, поднимают их.

**2.Зайцы**

**Цель:**определение характера музыки: веселого, плясового и спокойного, колыбельного.

**Ход игры:**Педагог рассказывает малышам о том, что в одном доме жили-были зайцы. Они были очень веселыми и любили плясать (показывает картинку «Зайцы пляшут»). А когда они уставали, то ложились спать, а мама пела им колыбельную песню (картинка «Зайцы спят»). Далее педагог предлагает детям угадать по картинке, что делают зайцы? И изобразить это своими действиями (дети «спят», дети пляшут), под музыку соответствующего характера.

**Программное содержание:**Развивать слуховое восприятие, элементарное музыкально-аналитическое мышление – умение слушать и сравнивать музыку различного характера (веселую, плясовую и спокойную, колыбельную). Развивать музыкальную память, представление о различном характере музыки.

**Игровые правила:**Прослушать до конца мелодию, не мешать отвечать другим.

**Игровые действия:**Отгадывание характера музыки, выбор соответствующего ему изображения или показ соответствующих действий.

**Игровая цель:**Первым показать, что делают зайцы.

**3.День рождения**

**Цель:**  определение характера музыки.

**Игровой материал:**

**Демонстрационный материал**: мягкие небольшие игрушки (заяц, птичка, собачка, лошадка, кошка, цыплята и др.). Небольшой кукольный столик со стульчиками, чайная посуда, маленькие яркие коробочки - подарки для Зайчика.   
**Ход игры:**

Муз. рук.: Посмотрите, ребята, какой сегодня Зайчик необыкновенный, даже праздничный бантик повязал. (Зайчик хлопочет по хозяйству. Ставя на стол игрушечную посуду). Я догадалась, у Зайчика сегодня день рождения, и он пригласил гостей. Вот уже кто0то идёт! Я вам сыграю музыку, а вы догадайтесь. Кто же первый идёт?

Муз. Руководитель исполняет произведение, дети высказывают своё мнение

о характере музыки, узнают музыкальный образ.

После этого появляется игрушка - «гость» с подарком и дарит его зайчику. Затем игрушку сажают к столу. Таким образом, последовательно исполняются все произведения. В конце игры муз. Руководитель спрашивает детей. Что подарят зайчику дети. Это может быть песенка или танец, знакомые детям.

**4.Солнышко и тучка**

**Цель:** определение  характера музыки (веселая, спокойная, грустная).

**Ход игры:**Детям раздают игровые полотна с изображением солнца, тучки и солнца за тучкой, которые соответствуют веселой, грустной и спокойной музыке. Педагог исполняет поочередно песни разного характера (плясовую, колыбельную, спокойную), и предлагает детям поиграть – накрыть фишкой изображение, соответствующее по настроению характеру музыки. В младшей группе предлагаются только контрастные по звучанию веселые и грустные мелодии.

**Программное содержание:**Развивать музыкальную память, представление детей о различном характере музыки (веселая, спокойная, грустная). Развивать слуховое восприятие, элементарное музыкально-аналитическое мышление – умение сравнивать, сопоставлять музыку различного характера.

**Игровые правила:**Прослушать мелодию до конца, не мешать другим.

**Игровые действия:**Отгадывание характера музыки, выбор соответствующего изображения.

**Игровая цель:**Угадать первым.

**5.Веселая гимнастика**

**Цель:** развитие чувства ритма.

**Ход игры:**

*Дети сидят на стульчиках и чётко произносят текст с ритмичным движением рук и ног.*

1.Птица: кар, кар, кар!

Ветер: хлоп, хлоп, хлоп! *(дети ритмично хлопают в ладоши)*

Дождик кап, кап, кап! *(хлопают ладонями по коленям)*

Ноги шлёп, шлёп, шлёп! *(топают попеременно ногами)*

2.Дети: ха, ха, ха! *(вытягивают руки вперёд, ладонями вверх)*

Мама: ах, ах, ах! *(качают головой, держась за неё руками)*

Дождик кап, кап, кап, *(хлопают ладонями по коленям)*

Туча: бах. Бах, бах! *(топают ногами).*

**6.Сороконожка**

**Цель:**развитие чувства ритма.

**Ход игры:**

*Дети выстраиваются в колонну. Кладут руки друг другу на плечи, изображая сороконожку.*

*Учатся чётко проговаривать текст, в ритме стихотворения выполнять движения.*

*Выполняется без музыки.*

1.Шла сороконожка

По сухой дорожке (дети идут ритмичным шагом, слегка пружиня)  
2.Вдруг закапал дождик: кап!

-Ой, промокнут сорок лап! (Дети останавливаются, слегка приседают)

3.Насморк мне не нужен

Обойду я лужи! (идут, высоко поднимая колени, будто шагая через лужи)

4.Грязи в дом не принесу

Каждой лапкой потрясу (останавливаются, трясут одной ногой)

5.И потопаю потом

Ой, какой от лапок гром! (дети топают ногами).

**7.Большие и маленькие.**

**Цель:**развитие чувства ритма.

**Ход игры:**Педагог предлагает детям послушать, кто идет по дорожке и повторить, как звучат шаги своими хлопками. Когда дети научатся различать короткие и долгие хлопки, педагог предлагает на слух определить «большие и маленькие» ножки, выполняя хлопки за ширмой или за спиной.

- Большие ноги шли по дороге:               (долгие хлопки)

Топ, топ, топ, топ!

Маленькие ножки бежали по дорожке: (короткие хлопки)

Топ, топ, топ, топ, топ, топ, топ, топ!

**Программное содержание:**По слуховому восприятию учить детей различать короткие и долгие звуки, развивая тем самым ритмическую память, умение соотносить свои действия с музыкой – способность прохлопать ритмический рисунок  мелодии руками, развивать музыкально – ритмическое восприятие.

**Игровые правила:**Слушать звуки разной длительности, не мешать другим.

**Игровые действия:**Отгадывать длительность звуков, прохлопывать их соответственно.

**Игровая цель:**Угадать первым.

**8.Определи по ритму**

**Цель:**Развитие чувства ритма.

**Ход игры:**Разучивая с педагогом попевку дети прохлопывают ее ритм, научившись этому они учатся узнавать знакомые попевки по предложенному рисунку.

Рекомендуемые попевки:

«Петушок» рус. н.м.

«Мы идем с флажками» «Дождик», Петушок, петушок,

Золотой гребешок!

Что ты рано встаешь,

Деткам спать не даешь?

В ритмических рисунках короткие столбики обозначают короткие звуки, длинные столбики – длинные звуки.

**Программное содержание:**Прослушивать попевку до конца, не мешать, отвечать другим.

**Игровые действия:**Угадывать знакомые попевки, выбирать соответствующие им графические изображения, прохлопывать ритм попевки. **Игровая цель:**Угадывать первым.

**9.В лесу**

**Цель:** развитие звуковысотного слуха.

**Ход игры:**Педагог знакомит детей с высокими и средними звуками, после того, как дети достаточно хорошо усвоили это, им предлагают поиграть и угадать, кто живет в лесу. Для этого педагог исполняет мелодию «Мишка» в низком регистре, или «Зайка» в среднем, или «Птичка» в высоком регистре.  Дети отгадывают и накрывают фишкой соответствующую картинку.

**10.Кого встретил колобок?**

**Цель:** развитие звуковысотного слуха (регистры: высокий, средний, низкий).

**Ход игры:**Педагог предлагает детям вспомнить сказку «Колобок» и ее персонажей (волк, лиса, заяц, медведь), при этом он исполняет соответствующие мелодии, например: «У медведя во бору» в нижнем регистре, «Зайка» в высоком регистре и т.д. Когда дети усвоят звучание, какого регистра соответствует художественному образу каждого животного, им предлагается поиграть и определить на слух, какой персонаж изображен в музыке и выбрать соответствующую картинку

**Программное содержание:**Развивать музыкальную память, учить детей узнавать знакомые мелодии изобразительного характера, исполненные в разных регистрах: высоком, низком, среднем, формируя при этом звуковысотное восприятие музыки и умение соотносить музыкальный образ с художественным по слуховому и зрительному восприятию.

**Игровые правила:**Прослушать мелодию до конца, не мешать отвечать другим, выбирать соответствующую карточку.

**Игровые действия:**Загадывание и отгадывание музыкального фрагмента, выбор соответствующего изображения, можно самостоятельно исполнить мелодию в заданном регистре.

**Игровая цель:**Угадать первым.

**11.Кто в домике живет?**

**Цель:**развитие звуковысотного слуха.

**Ход игры:**Педагог знакомит детей со звучанием одной и той же мелодии в разных регистрах (в низком регистре и в высоком), например, «Кошка» Александрова. Когда дети научатся различать высокие и низкие звуки, передающие соответственно образы детеныша и матери, им предлагается поиграть. При этом педагог говорит, что в большом доме на первом этаже живут мамы, на втором (с маленькими окошками) – их детки. Однажды все пошли погулять в лес, а когда вернулись, то перепутали, кто где живет. Поможем всем найти свои комнаты. После этого педагог проигрывает мелодию «Медведь» Левкодимова в разных регистрах и просит детей угадать, кто это: медведица или медвежонок. Если ответ правильный, в окошко вставляется соответствующее изображение, и т.д.

**Программное содержание:**Развивать музыкальную память, учить детей узнавать знакомые мелодии изобразительного характера, по слуховому и зрительному восприятию соотносить музыкальный и художественный образы. Развивать звуковысотное восприятие музыки – умение различать высокие и низкие звуки.

***Игровые правила:***

Прослушать музыкальный фрагмент, не подсказывать другим.

***Игровые действия:***Отгадывать мелодию, выбирать соответствующее ей изображение.

***Игровая цель:***Угадать первым.

**12.Найди и покажи**

**Цель:**развитие звуковысотного слуха (ре – ля).

**Ход игры:** Педагог  знакомит  детей с высокими и низкими звуками, используя знакомые детям звукоподражания, обращает внимание на то, что мамы поют низкими голосами, а детки высокими, тонкими; для этого он рассказывает детям о том, что в одном дворе жили утка с утятами (показывает картинки), гусь с гусятами, курица с цыплятами, а на дереве птица с птенчиками и т.д. Однажды, подул сильный ветер, пошел  дождь, и все спрятались. Мамы-птицы стали искать своих детей. Первой стала звать своих деток мама-утка:

Где мои утята, милые ребята? Кря-кря!

А утята ей отвечают:

Кря-кря, мы здесь!

Обрадовалась уточка, что нашла своих утят. Вышла мама-курица и т.д.

**Программное содержание**: Через слуховое восприятие развивать звуковысотный слух у детей: умение слушать и различать высокие и низкие звуки (ре-ля).

**Игровые правила:**Слушать музыкальный вопрос, отвечать на него противоположным по высоте звука напевом.

**Игровые действия:**Отгадывать, кого зовут, пропевать соответствующие звукоподражания.

**Игровая цель:**Помочь птицам найти своих птенчиков.

**13.Найди маму**

**Цель:**Развитие звуковысотного слуха (различать звуки в пределах октавы ре1 – ре2).

**Ход игры:**Педагог знакомит детей с высокими и низкими звуками, говорит, что у куклы Маши есть птички: курочка, уточка и т. д., они поют низкими голосами. И есть птенчики: цыплята, утята и т.д., они поют высокими, тоненькими голосами. Птенчики весь день играли во дворе и проголодались, и стали искать свою маму, чтобы она их покормила:

Пи, пи, пи! Это я! Где же мама моя? – запели цыплята тоненьким голоском. А мама курочка им отвечает:

Все ко мне. Цыплятки, милые ребятки!

И все остальные птенчики стали звать своих мам.

В ходе игры дети могут поочередно исполнять роль как птиц, так и птенчиков, используя при этом картинки с их изображением.

**Программное содержание:**Через слуховое восприятие развивать звуковысотный слух у детей: умение слушать и различать высокие и низкие звуки (ре – ля).

**Игровые правила:**Слушать музыкальный вопрос, отвечать на него противоположным по высоте напевом.

**Игровые действия:**Пропевать звукоподражания за педагогом.

**Игровая цель:**Помочь птицам найти своих птенчиков.

**14.Море**

**Цель:**развитие динамического слуха.

**Ход игры:**Педагог исполняет пьесу «Море» Н. Римского-Корсакова, дети делятся своими впечатлениями о характере музыки. Педагог обращает внимание на то, что композитор нарисовал яркую картину моря, показывая самые разные его состояния: оно то взволнованное, то бушующее, то успокаивающееся. Один ребенок с помощью карточек показывает изменение характера музыки на протяжении всей пьесы.

**Программное содержание:**Закреплять умение различать динамические оттенки в музыке: тихо, громко, не слишком громко, очень громко и т.д. Через умение соотносить музыкальный и художественный образы, развивать воображение, умение представить картины реальной действительности, переданные с помощью средств музыкальной выразительности.

**Игровые правила:**Прослушать музыкальный фрагмент, не подсказывать другим.

**Игровые действия:**Отгадывать мелодию, выбирать соответствующее ей изображение.

**Игровая цель:**Угадать первым.

**15.Музыкальная карусель**

**Цель:** развитие темпоритма.

**Ход игры:** Педагог исполняет песню «Карусели», спрашивает детей, как они двигались, всегда ли одинаково? Предлагает детям изобразить изменение темпа в музыке своими действиями и ответить на вопросы: когда музыка играла быстро, когда медленно и т.д.

- Еле, еле, еле-еле               *(дети начинают движение)*

Завертелись карусели.

А потом, потом, потом    *(бегут)*

Все бегом, бегом, бегом.

Тише, тише, не спешите! (замедляют ход)

Карусель остановите!     (останавливаются).

**Программное содержание**: Развивать музыкальную память через темповый слух. Учить детей по слуховому восприятию различать изменение темпа в музыке и соотносить это со своими действиями, движениями.

**Игровые правила:**Внимательно слушать мелодию, не мешать другим.

**Игровые действия:** Движения в хороводе с изменением темпа.

**Игровая цель:** Принять участие в хороводе.

**16.Узнай, какой инструмент звучит?**

**Цель:**Развивать у детей умение различать тембр звучания различных детских музыкальных инструментов.

**Ход игры:**Педагог рассказывает детям, что встречал веселых музыкантов, которые играли на разных музыкальных инструментах. А вот на каких инструментах они играли должны отгадать дети сами. Для этого педагог использует ширму и имеющиеся в музыкальном уголке детские музыкальные инструменты: бубен, погремушку, дудочку и т.д. Прослушав звучащий за ширмой инструмент, дети называют его и выбирают картинку с его изображением. В игре можно использовать песенку:

А какой сейчас сыграет,

Ну-ка быстро говори.

Ты попробуй отгадай.

Музыкальных инструментов

Знаем мы, ребята, семь.

А какой сейчас сыграет

Отгадаем дружно все.

**Программное содержание:**Развивать музыкальную память через тембровый слух – учить детей различать по слуховому восприятию тембр звучания различных детских музыкальных инструментов.

**Игровые правила:**Слушать внимательно звучание инструментов, не мешать отвечать друг другу.

**Игровые действия:**Выбрать картинки с соответствующими инструментами.

**Игровая цель:**Первым собрать всех музыкантов.