

## *Музыкально-дидактические игры на ритм, старшая группа*

### *«Слушай и повтори».*

Ход игры: Дети свободно располагаются на ковре, у каждого в руках музыкальный инструмент. Педагог проигрывает на ложках или на ксилофоне простой ритмический рисунок, предлагает детям повторить его. Ведущим может быть ребенок.

### *«Песня гриба».*

Ход игры: Педагог предлагает детям поиграть в игру «Эхо» и дает установку на запоминание ритма и пропевание слов в тексте. У каждого ребенка в руках музыкальный инструмент.

Текст песни: Дождь идет... дождь идет,  
Дождь грибной... дождь грибной.

Я расту... я расту

Под сосной... под сосной.

Лес притих.... Лес притих

Под дождем... под дождем.

Еж сидит... еж сидит

Под кустом ... под кустом.

### *«Передай ритм».*

Цель: развитие ритмического слуха, слуховой памяти.

Ход игры: Дети становятся друг за другом и кладут руки на плечи впереди стоящего. Ведущий (последний в цепочке) отстукивает ритм на плече того, за кем стоит. И тот передает ритм следующему ребенку. Последний участник (стоящий впереди всех) «передает» ритм, хлопая в ладоши или отстукивая молоточком на металлофоне.

### *«Музыкальные стульчики».*

Цель: Развивать творческую активность детей, их слуховую память, учить точно, воспроизводить ритмический рисунок.

Ход игры: Стулья стоят по кругу, на каждом – шумовой или музыкальный инструмент. Под музыку дети ходят по кругу вокруг стульчиков, а с окончанием мелодии берут в руки тот инструмент,

который лежит перед ними на стуле. Ведущий отбивает ритмический рисунок, который дети повторяют.

### **«Барабанишки».**

Цель: Развивать творческую активность детей, слуховую память, чувство ритма.

Ход игры: Дети строятся друг за другом в колонну. Под звуки марша идут по залу. Как только меняется ритмический рисунок, останавливаются и поворачиваются лицом к центру. По очереди имитируют игру на барабанах или просто отхлопывают в ладоши заданный ритм. Тому, кто точнее передаст ритмический рисунок, дают барабан. Он идет впереди колонны и играет на барабанах.

### **«С кем дружит зайчонок?»**

Цель: Формировать у детей слуховые ощущения фразы, ее начало и окончание. Сохранять темп движений на протяжении всей игры, развивать чувство ритма.

Ход игры: Дети стоят в кругу лицом друг к другу (в руках у детей музыкальные инструменты). Педагог держит зайчонка в руках и со словами идет по кругу с внешней стороны.

Зайка – верный, добрый друг, к нам пришел играть он в круг.

С кем он дружит, назовите, никого не пропустите.

В конце первого предложения педагог останавливается напротив кого-нибудь из детей и лапкой зайчонка дотрагивается до одного игрока. Остальные называют его имя (например, «с Сашей»).

Ребенок отстукивает на инструменте ритм, дети его повторяют. На второе предложение по кругу с игрушкой идет «Саша» и лапкой зайчонка дотрагивается до одного из игроков. Дети называют имя этого участника игры и т. д.

### **«Какая бывает зима».**

Цель: Развивать творческую активность детей, учить передавать на музыкальном инструменте простой ритмический рисунок, одновременно пропевая слова.

Ход игры: В центре круга на детском стуле стоит игрушечный слон и колокольчик. Взявшись за руки, дети двигаются по кругу со словами:

Слон совсем не знает, какой зима бывает.

К кому колокольчик придет, тот ответ слону дает.

Ребенок, остановившись напротив слона, берет колокольчик и передает его по кругу на сильную долю музыкального произведения в четырехдольном размере и умеренном темпе. При этом он пропевает приметы зимы, например, «снежная, холодная, белая и т. д. », одновременно играя на колокольчике. Разучивание игры начинается с подготовительного упражнения на развитие метра, в дальнейшем – перейти к пропеванию признаков существительного.

### **«Ритмический оркестр».**

Цель: Формирование у детей способности к объединению различных видов деятельности (пение и игра на музыкальных инструментах). Основываясь на полученные ранее знания.

Ход игры: Педагог разбивает детей на 4 равные подгруппы (по 4-6 человек, каждая из которых образует сторону квадрата. В руках у каждой группы однородные ударные инструменты (1-я – бубны, 2-я – ложки, 3-я – маракасы, 4-я – трещотки). В центре квадрата из подгрупп стоит дирижер.

Все дети исполняют песню «Андрей-воробей». По указанию дирижера, обращенному к какой-либо подгруппе детей, она исполняет данную фразу песни и играет на музыкальных инструментах. Усложнять игру можно ускорением темпа, а также использованием одновременного звучания всего оркестра.

Педагог должен обратить внимание на то, чтобы пение детей было протяжным, спокойным. При сочетании пения с игрой, игра не должна заглушать пение. В качестве дирижера сначала выступает педагог, а потом любой ребенок по желанию.

### **«Шаг и бег».**

Цель: Дать детям представление долгих и коротких звуках.

Ход игры: Педагог дает детям прослушать марш и предлагает определить, что удобнее всего делать под эту музыку. После ответа детей педагог предлагает им прослушать под эту же музыку, произнося слово «шаг-шаг-шаг». Детям предлагается повторить то же самое, заменив «шаг» более удобным слогом «та». Далее педагог демонстрирует детям графическое изображение слога «та». Звучит аудиозапись с музыкой для легкого бега, и педагог предлагает детям определить, что удобнее всего делать под музыку. После ответа педагог предлагает детям пробежать на носочках,

говоря слово «бег-бег-бег». Детям предлагается повторить то же самое, заменив неудобное слово «бег» на короткие слоги «ти-ти». Затем педагог демонстрирует детям графическое изображение слога «ти-ти».

Примечание: Графические обозначения звуков по длительности по усмотрению педагога. Музыкальные фрагменты в аудиозаписи должны звучать не более 30 с. Движения шагом и бегом можно заменить хлопками, шлепками или притопами.

### **«Имена и ритмы».**

Цель: Развитие у детей чувства ритма.

Ход игры: Педагог предлагает детям поиграть, стараясь выполнять все, что будет предложено. Педагог: «Сколько слогов в имени Клим? (Сколько раз открывается рот, столько и слогов, правильно) Если слоги заменить хлопками, сколько хлопков придется на имя Клим? Конечно, один. А сколько слогов в имени Оля? Верно, два. Какой слог в имени Оля ударный, а какой безударный? (Для того, чтобы определить ударный, пропойте имя, сразу догадаетесь, потому что ударный слог всегда будет долее протяжным.)

Разумеется, ударный слог в слове Оля – первый. Какой же хлопок должен быть сильнее, если первый слог ударный? Да, первый хлопок соответствует ударному слогу и поэтому должен быть сильнее, чем второй.

Давайте заменим хлопки в записи вот такими значками-черточками (показывает обозначение долгого и короткого звуков) ».

Педагог предлагает детям прохлопать и пропеть имя Оля, Наташа. Затем детям предлагается пропеть и прохлопать свое имя, найти графическое обозначение, подходящее к его имени.

### **«Прогулка».**

Цель: Развитие чувства ритма.

Ход игры: Дети рассаживаются вокруг взрослого, у каждого из них муз. молоточки.

«Сейчас, дети, пойдём с вами на прогулку, но она необычная. Мы будем гулять в комнате, а помогать нам будут музыкальные молоточки. Вот мы с вами спускаемся по лестнице», - взрослый медленно ударяет молоточком по ладони. Дети повторяют такой же ритмический рисунок. «А теперь мы вышли на улицу, - продолжает педагог. Светит солнышко, все обрадовались и побежали. Вот так! » Частыми ударами передает бег. Дети повторяют. «Таня взяла мяч и стала медленно ударять им о землю», - педагог вновь медленно

ударяет молоточком. Дети повторяют. «Остальные дети стали быстро прыгать: скок, скок. Но вдруг на небе появилась туча, закрыла солнышко, и пошел дождик. Сначала это были маленькие редкие капельки, а потом начался сильный ливень» - педагог постепенно ускоряет ритм ударов молоточком. «Испугались ребята, побежали домой».

Примечание: Вместо музыкального молоточка можно использовать бубен, деревянные ложки, металлофон или ксилофон.

### **«Веселый паровозик».**

Цель: закреплять у детей знания о длительности звуков.

Демонстрационный материал: паровозик с вагончиками, в каждом окошечке изображен ребенок. Окна прорезаны по контуру справа, слева, внизу и по верхнему сгибу отгибаются вверх. Открывается изображение ноты по длительности (целая, половинная, четвертная, восьмая) .

Ход игры: Педагог: Вот – смотрите паровоз, он вагончики повез.

Путь у него дальний, ведь поезд музыкальный.

Вызванный ребенок открывает любое окошко, показывает ноту, называет ее и пропевает. Все дети повторяют задание. Или все поют попевку, называя имя ребенка, который будет выполнять задание. «Ноту Катенька везет, Свою песенку поет». Названный ребенок открывает выбранное им окошко, определяет и называет по длительности. Все отхлопывают и пропевают на слоги «ля» длительности нот.

«Сладкое дерево».

Цель: Закреплять знания детей о длительности звука.

Демонстрационный материал: Фланелеграф; игровое поле с изображением дерева, к веткам прикреплены на веревочках «конфеты», на обратной стороне которых изображены ноты различной длительности.

Ход игры: Педагог: На большой зеленой ветке – музыкальные конфетки.

Как конфетку повернешь – звук чудесный пропоешь.

Вызванный ребенок поворачивает «конфетку» и называет длительность ноты, затем все ее пропевают на слоги «ля».

Педагог: Посмотрите, наша детки, - это сладкие конфетки.

Дети отхлопывают ритмический рисунок попевки, отстукивают на металлофоне и выкладывают его полосками на карточках.

### **«Сосульки».**

Цель: Развивать слуховую память, тембровый, ритмический слух.  
Ход игры: Дети делятся на три группы по 4-5 человек в каждой.  
Первая группа выполняет движения на счет четвертями: наклоны головы вправо-влево, вверх-вниз, сопровождаемые словами «кап-кап».  
Вторая группа – на счет восьмыми: движения кистями рук вверх-вниз, сопровождаемые словами «кап-кап-кап-кап».  
Третья группа – на счет шестнадцатыми: движения пальчиками вверх-вниз, произносят слова «кап-кап-кап-кап».  
Сначала игра проводится поочередно с каждой группой детей.  
Затем группы соединяются.  
Примечание: Можно использовать музыкальное сопровождение.