

МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ

«АПЛОДИСМЕНТЫ»

Одна из самых простых музыкальных игр – на запоминание прохлопанного ритма. Возможны несколько участников и ведущий. Первый из участников придумывает простейший ритм и прохлопывает его в ладоши. Следующий должен точно, без ошибки его повторить и придумать следующий ритм, который передается таким же образом дальше. И так по кругу.

Ритмы можно постепенно усложнять. Если кто-то не может повторить прохлопанный ритм с первого раза, ведущий должен попросить придумавшего этот ритм повторить его столько раз, сколько потребуется для отгадывания. В этом есть определенная сложность для того, кто предлагает, задает пример – он не должен забывать и путаться при повторе, то есть первоначальный ритмический отрывок должен быть сложным ровно настолько, насколько сам «автор» может точно его запомнить и воспроизвести.

Игру можно постепенно усложнять, вводя в ритмический рисунок простейшие возгласы или слова, например: «И раз!», «Оле-оле-оле», «Раз, два, три» и т. д. Можно использовать какие-нибудь смешные присказки или поговорки, проговаривая их ритмически организованно.

«СТУЧАЛКИ»

Более сложным примером игры является игра с применением каких-либо музыкальных инструментов. Но не пугайтесь, под инструментами мы подразумеваем все, из чего можно извлечь звук, все, по чему можно стукнуть или чем можно произвести какой-либо шум, звон, дребезжание или даже шорох. Все подойдет: деревянные ложки, палочки, металлические столовые приборы, какие-нибудь трещотки, детские погремушки. Попробуйте использовать разные по тембру материалы – деревянные шкатулочки или коробочки, металлические банки и кастрюли, принесенные с кухни (конечно, с разрешения мамы). Стучать по ним можно металлическими палочками или ложками.

Собственно, эта игра является продолжением первой. Только задача усложняется тем, что теперь мы развиваем и тембровую память. В игре участвуют несколько детей. Один из них, первый, должен придумать и «проиграть», то есть попросту простучать или пробренчать какой-либо ритм. Для начала используйте только два тембра. Например, железными палочками исполнитель должен часть рисунка отстучать по деревянной поверхности, а часть – по металлической. При повторении следующий участник может

исполнить сначала просто ритм без изменения тембра, а потом как можно точнее проиграть с использованием тех же самых предметов и тембров тот же самый ритм с «перебивкой» тембра в тех же местах.

Для тех, кто наделен творческой фантазией, можно предложить повторить ритмический рисунок сразу на других инструментах, но полностью точно скопированный. Эта задача не так уж сложна, сложность здесь заключается в том, чтобы сделать тембровые «перебивки» еще более интересными. Как бы переощеголять в этом искусстве самого автора первоначальной композиции.

«КАЛЕЙДОСКОП»

Тот, кто выбран для этой роли, должен просто найти кассету и включать магнитофон на 5–7 секунд, не больше, прокручивая ее то вперед, то назад. Все остальные на листочках бумаги отмечают, что в этот момент звучит. Паузы между отрывками музыки должны быть не слишком маленькими, чтобы все успели вспомнить и определить, что за песня прозвучала, но и не слишком большими, чтобы «семеро одного не ждали».

Поскольку звукооператор и сам может потеряться и не знать, какая песня сейчас звучит, то и он вправе поучаствовать в этой игре. Если в процессе «перемотки» все играющие начинают сомневаться в том, что именно сейчас прозвучало, значит, чтобы окончательно уточнить мелодию, можно увеличить прослушивание этого отрывка на несколько секунд. Вообще, более живой характер игра приобретет, если работа будет не «письменной», а «устной». Естественно, те, кто очень уверены в своем знании ответа, должны уступить менее уверенным.

«ВОСЬМЕРКА»

Дети встают в круг, воспитатель вместе с ними. По его сигналу все игроки делают глубокий вдох, чтобы живот получился «надутым», подгибают одну ногу, немного наклоняются вперед и начинают считать до восьми, до тех пор, пока живот «не спустится» – выдох. Воздух нужно расходовать постепенно.

Счет (раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь, восемь) повторяется, пока не закончится дыхание. Ребенок может выдохнуться на счет пять во втором повторе. В этом случае, как только он чувствует, что живот «спустился», опускает ногу и ждет, пока остальные закончат считать.

Как только все дети перестают считать, воспитатель снова дает сигнал и повторяет упражнение. Его можно повторять до тех пор, пока дети не начнут на один вдох повторять счет несколько раз до восьми.

Ведущий следит за тем, чтобы дети считали четко.

Игра позволяет тренировать дыхание перед распевками.

«ЗОВ»

Дети встают полукругом, повернувшись к окну. Лучше проводить эту игру на улице, на открытом пространстве или в помещении с хорошей акустикой.

По сигналу руководителя дети набирают воздух, делая вдох, и начинают выкрикивать слова «речка», «печка», немного потянув гласный: ре-е-чка-а, пе-е-чка-а. Слова произносятся громко и четко. Это звучит как зов. Голосом нужно посылать слово куда-то вдаль (за крышу, в небо).

Игра продолжается до тех пор, пока все дети не начнут произносить слова громко и весело, нараспев, правильно взяв дыхание.