

СКАЗКА

Жила-была на свете одна девочка. Звали ее Нина. Как-то подарили ей пианино на день рождения, а она играть не умела и начала стучать по клавишам, перепугала даже кошку Мурку. Опечалилась Нина и спать пошла. Уснула Нина и приснился ей удивительный сон.

Будто дома она да кошка,

И сидят они у окошка.

А за спиной: "Бум! Бум!"

Обернулась Нина, услышав шум.

Видит - пианино шагает,

Крышку, как рот, открывает.

А под крышкой - клавиши в ряд,

Словно зубы торчат.

Вот-вот сердитое пианино

Проглотит девочку Нину.

Ой, как же она испугалась! Хотела убежать, да не может.

Но тут кошка на клавиши - прыг!

И чудо случилось в миг.

Мурка по клавишам идет,

А пианино поет, поет.

Мурка неслышно ступает,

А пианино ей ласково отвечает.

Тут вдруг чудо случилось –

Кошка вдруг говорить научилась:

"Мяу, все тебе расскажу,

Хочешь, секрет покажу!"

Нине она говорит.

Но тут кошка на клавиши - прыг!

И чудо случилось в миг.

Мурка по клавишам идет,

А пианино поет, поет.

Мурка неслышно ступает,

А пианино ей ласково отвечает.

Тут вдруг чудо случилось –

Кошка вдруг говорить научилась:

"Мяу, все тебе расскажу,

Хочешь, секрет покажу!"

Нине она говорит.

И заглянуть в пианино велит.

Сама же хвостом виляет,

Клавиши лапками нажимает.

Налево Мурка пойдет -

Низким голосом пианино поет,

А если повернет правее -

Звуки все выше, нежнее.

В пианино как заглянула Нина, так и ахнула: к каждой клавише молоточек приделан, а сзади целый ряд струн, да все разные!

У струн коротких и тонких

Голос высокий и звонкий,

А чем толще, длиннее струна

Тем ниже звучит она.

Клавишу Мурка нажимает -

Молоточек по струне ударяет,
Струна звенит, поет,
Мурка дальше идет.
Думает девочка Нина:
"Совсем нестрашное пианино.
Надо только его не бить,
Кулаками по нему не колотить,
А бережно клавиш касаться -
Вот оно и не будет кусаться".
Тут наступило утро и сон прервался. Нина встала, ласково дотронулась
до клавиш. В ответ послышались добрые голоса струн.
У рояля много клавиш!
Ты их все звучать заставишь.
В крайних слева бас гудит,
Будто он всегда сердит.
В крайних справа звук высок.
В средних клавишах как раз
Тот же голос, что у нас.

Кончаловская Н.

ПОДУМАЙ и ОТГАДАЙ

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ. Карточки (по числу играющих), на которых изображены медведь, зайчик, птичка.

Ход ИГРЫ. Детям раздают карточки. На фортепиано или в грамзаписи звучит мелодия: "Зайчик" М. Старокадомского, "Медведь" В. Ребикова, "Воробушки" М. Красева. Дети узнают мелодию и поднимают нужную карточку. В процессе игры развивается умение различать звуки низкого, среднего и верхнего регистров.

БУБЕНЧИКИ

Жили были три веселых бубенчика: Динь, Дан и Дон. У каждого была своя песенка. Бубенчик Динь пел тоненьким, высоким голоском. "Динь-динь!" - звенела его песенка. Средний бубенчик Дан пел свою песенку "Дан-дан" средним голоском. А у бубенчика Дон голосок был потолще, пониже, чем у его друзей, и его песенка "Дон-дон" звучала по-другому.

Посмотрите на эти три линейки.

На каждой из них нарисован бубенчик. Бубенчики поют свои песенки.

Догадайся, какой бубенчик звенит выше всех. А какой ниже всех? Спойте песенку каждого бубенчика и одновременно покажите рукой бубенчики, изображенные на разных линейках.

УЧЕНЫЙ КУЗНЕЧИК

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ. Картинка с изображением цветов и ученого кузнечика, металлофон. Ход ИГРЫ. Вот ученый кузнечик. Он прыгает по цветам так, как ему указывают.

СКОК, СКОК, СКОК, СКОК

А теперь до пятого цветка - и опять вниз:

СКОК, СКОК, СКОК, СКОК, СКОК, СКОК

А теперь на второй цветок - и вниз. Ну-ка, кузнечик, прыгай до третьего цветка, а оттуда - вниз.

СКОК, СКОК, СКОК!

ПРИМЕЧАНИЕ. Пение слов "Скок, скок, скок!" сопровождайте движением руки. Звуки, как это видно из рисунков, повышаются последовательно, как говорят музыканты, движутся поступенно. Движение кузнечика по цветкам изображается звуками на металлофоне или другом мелодическом инструменте. Ребенок в это время внимательно смотрит на картинки и выбирает подходящую к той музыке, которую сыграл на металлофоне взрослый. Если нет металлофона, прыжки ученого кузнечика можно изобразить голосом. Чтобы сделать игровое задание более интересным, кузнечика можно вырезать из картона и прикрепить его к кончику тоненькой указки (карандаша). Во время пения ребенок сможет "управлять" кузнечиком. Если он при этом сам будет пропевать слова "Скок, скок!", то жест и наглядность помогут развитию звуковысотного слуха.

ЛЕСЕНКА

Спойте с детьми движение девочки по лесенке вверх и вниз несколько раз, сопровождая каждый звук движением руки, постепенно поднимая ее, а затем опуская. Пропойте движение мелодии вверх, пропевая слова "топ, топ, топ, топ" вместо текста и попросите ребенка ответить, в каком направлении движется девочка. Пропев слова "топ, топ, топ, топ" понижая голос, попросите угадать, вверх или вниз по лесенке движется девочка.

К НАМ ГОСТИ ПРИШЛИ

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ. Игрушки бибабо (медведь, зайчик, лошадка, птичка), бубен, металлофон, музыкальный молоточек, колокольчик.

Ход игры. Взрослый предлагает подойти к нему: "Сегодня к нам в гости должны прийти игрушки". Слышится стук в дверь. Взрослый подходит к двери и незаметно надевает на руку мишку: "Здравствуйте, дети, я пришел к вам в гости, чтобы с вами играть и плясать. Оля, сыграй мне на бубне, я попляшу". Ребенок медленно ударяет в бубен, мишка в руках взрослого ритмично переступает с ноги на ногу. Остальные принимающие в игре участие дети хлопают. Аналогичным образом взрослый обыгрывает приход других игрушек. Зайчик прыгает под быстрые удары молоточком на металлофоне, лошадка скачет под четкие ритмические удары музыкального молоточка или деревянных ложек, птичка летит под звон колокольчика.

ПРИМЕЧАНИЕ. Вместо игрушек бибабо можно использовать любые другие, с которыми привык играть ребенок.

ЗАЙЦЫ

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ. На планшете изображены лес, поляна (в центре сделан разрез или кармашек, в который могут вставляться картинки - "Зайцы спят", "Зайцы пляшут").

Ход ИГРЫ. Взрослый предлагает детям пойти погулять на полянку, нарисованную на картинке. "Здесь живут маленькие зайчики, а что они делают, вы узнаете, когда услышите музыку". В грамзаписи звучит мелодия колыбельной или танцевальная музыка. Ребенок определяет ее и по просьбе взрослого вставляет соответствующую картинку в прорези или кармашек на планшете. Участвующие в игре могут аплодировать тому, кто правильно выполнил задание.

ПРИМЕЧАНИЕ. Взрослый может не пользоваться грамзаписью, а напевать мелодию колыбельной или на слог "ля" напевать любую плясовую мелодию (хорошо использовать напевы русских народных плясовых: "Ах ты, береза", "Ах вы, сени", "Как у наших у

ворот"). Ритмический рисунок колыбельной отличается от ритма пляски, и это должны научиться различать дети.

НАУЧИ МАТРЕШЕК ТАНЦЕВАТЬ

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ. Большая матрешка и маленькие (по числу играющих).

Ход игры. В игре принимают участие несколько играющих. У взрослого в руках большая яркая матрешка, у детей - маленькие. "Большая матрешка учит танцевать маленьких", - говорит взрослый. Он отстукивает своей матрешкой по столу несложный ритмический рисунок. Участники игры повторяют этот ритмический рисунок своими матрешками.

При повторении игры ведущим может стать ребенок, правильно выполнивший задание.

ИГРА "ТЕНЬ-ТЕНЬ"

Спойте вашему малышу хорошо знакомую песню "Тень-тень" и для развития у него ритмического чувства выполните ряд игровых заданий.

Тень-тень, потетень,
Выше города плетень,
Сели звери на плетень,
Похвалялися весь день.

Похвалялася лиса:

"Всеми свету я краса!"

Похвалялся зайка:

"Пойди, догоняй-ка!"

Похвалялися ежи:

"У нас шубки хороши!"

Похвалялись блохи:

"И у нас неплохи".

Похвалялся медведь:

"Могу песни я петь!"

Похвалялася коза:

"Всеми вам выколю глаза!"

1. Спойте песню вместе с ребенком, постарайтесь, чтобы он запомнил текст.
2. Попросите ребенка петь и одновременно тихонько хлопать в ладоши, отмечая хлопками ритмический рисунок песни.
3. Пропойте песню по ролям: вы за автора, а ребенок за героев песни (лису, зайку, ежей, блошек, медведя и козу). Попросите ребенка одновременно хлопать свою роль ладошками.
4. Пойте песню по ролям. Попросите вашего малыша "петь" свою роль ладошками. Голосок должен спрятаться, а ладошки "поют" вместо него. В начале ребенок может помочь себе, произнося текст шепотом.
5. Поменяйтесь с ребенком ролями и выполните предыдущие задания.
6. Попросите малыша всю песню от начала до конца "спеть" ладошками. Как и в первом случае, сначала можно перейти на шепот (хлопки по-прежнему остаются), затем полностью спрятать голосок и оставить одни ладошки.
7. Если ритм песни хорошо усвоен, можно выложить его короткими и длинными полосками или длительностями.

Слушай, слушай, различай
Звук короткий и протяжный.

Чувство ритма развивай -
Это очень, очень важно.

Кончаловская Н.

КОШКА МУРКА и МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИГРУШКИ

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ. Музыкальные игрушки: дудочка, колокольчик, музыкальный молоточек; кошка (мягкая игрушка); коробка.

Ход игры. Взрослый приносит коробку, перевязанную лентой, достает оттуда кошку и сообщает детям о том, что кошка Мурка пришла в гости и принесла в подарок музыкальные игрушки, которые даст детям, если они узнают их по звучанию. Взрослый незаметно от детей (за небольшой ширмой) играет на музыкальных игрушках. Дети узнают их. Кошка дает игрушку ребенку, тот звенит колокольчиком (постукивает музыкальным молоточком, играет на дудочке).

ОПРЕДЕЛИ ИНСТРУМЕНТ

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ. Металлофон, колокольчик, треугольник, бубен, гусли или др. струнно-щипковые инструменты, деревянные ложки.

Ход ИГРЫ. Двое детей или взрослый и ребенок 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 задание, остальные играющие хлопают в ладоши. После правильного ответа играющий имеет право загадать следующую загадку. Если ребенок ошибся, то он сам слушает задание.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ. Проигрыватель с пластинками или дисками вокальной музыки, знакомой детям; детские музыкальные инструменты (треугольник, дудочка, колокольчик, бубен, маракас и др.).

Ход игры. Ребенок слушает музыкальное произведение, определяет настроение музыки и выбирает музыкальный инструмент, подходящий по своему тембру к характеру исполняемого произведения. Подыгрывает на выбранном инструменте, украшая звучание.

ЧЬЯ ОЧЕРЕДЬ

Дети делятся на четыре подгруппы. Одни будут изображать "зайчиков", другие - "птиц", третьи - "лошадок", четвертые - "медвежат". Для каждой подгруппы используется "своя" музыка, с которой дети предварительно познакомились. Взрослый произвольно меняет музыкальное сопровождение. Играющие внимательно прислушиваются к звучанию и по музыке узнают свою "очередь" для начала движения. Как только меняется сопровождение, меняется группа. Предыдущая возвращается на свое место. Если взрослый не владеет инструментом, можно использовать грамзапись или в качестве сопровождения взять ударные инструменты (маракасы, бубны, треугольник, барабан и т.д.).

ПЕТЯ-ПАСТУШОК

Папа Пети был пастухом. Он пас деревенских коров. У Пети была любимая корова Звездочка. Она была такая блестящая, рыженькая, а на лбу, как звездочка, белело пятно. Петя часто просил папу:

- Возьми меня с собой. Так хочется посмотреть, как коровы пасутся! Мы погоним их вместе. Я буду тебе помогать.

- Вставать надо рано, а ведь ты спишь еще, когда я ухожу, - не соглашался папа.

И все-таки Петя упросил папу взять его на пастбище. Вечером, ложась спать, он напевал песенку про петушка, просил, чтобы петушок его раньше разбудил.

[“Петушок” - латышская народная песня.]

Петя внимательно слушал и думал: "Хорошо папа играет. Я вырасту, тоже научусь".

А солнышко поднималось все выше, становилось жарко, и папа сказал:

- Коровы наши наелись, теперь надо их напоить. Помоги мне собрать всех, погоним к речке.

Стали сгонять коров. Но что это? Звездочки нет. Папа погнал коров на водопой, а Петя пошел искать Звездочку. Ходит между кустами, деревьями и напевает.

Игровые задания для развития песенного творчества у детей 5-7 лет

1. Попросить ребенка петь, самостоятельно находя то высокие интонации (поет маленькая кукушка, мяукает котенок и т. д.), то более низкие (поет большая кукушка, мяукает кошка и т. д.).

2. Импровизировать простейшие попевки, подражая звучаниям горна (тра- та-та).

3. Играть на металлофонах самым придуманные сочетания интонаций и ритмов и попытаться воспроизвести их в пении.

4. Петь свое имя (или другие имена) на 2-х звуках, передавая разнообразные интонации.

5. Вести певческую переключку. Взрослый поет: "Ау, где ты?" Ребенок отвечает: "Я здесь". Затем очередность меняется. Придумываются новые интонации.

6. Импровизировать мотив из 2-3-х звуков на слоги * ля-ля", взрослый или другой ребенок придумывает свой мотив. Идет соревнование: кто больше придумает попевок.

7. Закончи мелодию.

СНЕЖОК

Слова и музыка Бырченко Г.

Как на бережок

Налетел снежок.

И до леса и до речки

Не видать дорог.

Чтобы выполнить это игровое задание для развития творчества в пении, дети должны запомнить текст. Затем им предлагается прослушать песню в исполнении взрослого, которая поется не до конца, и закончить ее, попевая недостающие в конце звуки. В дальнейшем могут предлагаться только тексты, где и вопрос взрослого и ответ ребенка постоянно варьируются. Например:

"Что-то Машеньки не слышно?"

"Погулять, наверно, вышла!"

Пчела жужжит

У пчелы полно хлопот.

Добывать ей надо мед.

Над цветком пчела кружит,

Про дела свои жужжит:

“Жу – жу – жу, жу – жу – жу”

Детям предлагается послушать песню, высказаться о ее характере. Взрослый должен спеть звукоподражание, используя различные варианты, а затем дать ребенку задание нарисовать пчелку и придумать свою “песенку пчелы” на слоги “жу – жу – жу”

СКАЗОЧНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Море волнуется раз, Море волнуется два, Море волнуется три, Морская фигура, замри! Поиграйте с ребенком в игру. Пусть он представит, что эти слова – сказочное заклинание. Необходимо произнести его на разные лады, то громким и страшным голосом, как злодей, то печально и жалобно, как козленочек в сказке "Сестрица Аленушка", то пропищать тоненько, как мышонок. То есть использовать разные интонации. Произнести можно завывающим стонущим, хохочущим, рыдающим голосами. Можно покартавить, сказать в нос. Очень интересное сочетание дает чередование говорения и пропевания. Определите, от имени какого персонажа сказочное заклинание звучало выразительнее и интереснее.

ПРОГУЛКА

Игра развивает чувство ритма.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ. Музыкальные молоточки по числу играющих.

Ход ИГРЫ. Дети рассаживаются вокруг взрослого.

"Сейчас, дети, пойдем 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 взрослый. - Светит солнышко, все обрадовались и побежали. Вот так!" Частыми ударами передает бег. Дети повторяют. "Таня взяла мяч и стала медленно ударять им о землю", - взрослый вновь медленно ударяет молоточком. Дети повторяют. "Остальные дети стали быстро прыгать: скок, скок", - ударяет молоточком в произвольном ритме, дети повторяют. "Но вдруг на небе появилась туча, закрыла солнышко, и пошел дождь. Сначала это были маленькие редкие капли, а потом начался сильный ливень", - взрослый постепенно ускоряет ритм ударов молоточком. Дети повторяют. "Испугались ребята, побежали домой", - быстро и ритмично ударяет молоточком.

ПРИМЕЧАНИЕ. Вместо музыкального молоточка можно использовать бубен, деревянные ложки или другие ударные инструменты (металлофон, ксилофон и др.).

СЛУШАЙ ХЛОПКИ!

Игра развивает активное внимание.

Участники берутся за руки, образуя круг. Под звуки спокойной музыки (можно без музыки) идут по кругу. Когда ведущий хлопает один раз, дети останавливаются и принимают позу аиста (встать на одну ногу, руки в стороны). Если ведущий хлопнет два раза, играющие принимают позу лягушки (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ногами на полу). На три хлопка ходьба возобновляется.

УЗНАЙ ПО ГОЛОСУ

Дети становятся в круг, берутся за руки. В центре круга ребенок-водящий. Водящий закрывает глаза. Дети водят хоровод и напевают следующий текст:

Коля, ты сейчас в лесу

Я зову тебя: "А-у".

Ну-ка глазки закрывай, не робей,

Кто позвал тебя, узнай поскорей.

Дети останавливаются, и один из играющих (заранее выбранный) пропевает имя водящего. Ребенок, стоящий в центре круга, должен назвать имя ребенка, его назвавшего. Игру можно завершить игровым моментом. Если водящий узнал по голосу ребенка,

пропевшего его имя, он бежит за ним, стараясь догнать. В случае неудачи снова становится водящим.

ОТГАДАЙ, КТО МЫ

Выбирается ведущий. Ему сообщают, что в его отсутствие дети превратятся в животных (время года, погоду или какой-то предмет). Ведущий выходит из комнаты, играющие договариваются и приглашают ведущего. Движениями дети показывают, в кого они превратились (например, слонов, зайцев, дождливую погоду, художников, строителей, дровосеков и т. д.), а ведущий отгадывает и, отгадав, расколдовывает.

ЗАИНЬКА, СЕРЕНЬКИЙ

Игровое задание развивает чувство ритма и творческие способности.

Взрослый сажает ребенка на стульчик, рядом с которым лежат ложки, сам напевает:

Заинька, серенький в гости пошел,

Заинька, серенький ложки нашел.

(Поднимает с пола деревянные ложки.)

Ложки нашел да к дому подошел.

Тук, тук, тук. Ребенок: Кто там?

Взрослый: Я, зайка, серый попрыгайка, а ты кто?

Ребенок: А я волчишка, серый бочишка.

(Ребенок может назваться и лисичкой, и лягушкой, и мышонком.)

Взрослый: Ты, волчишка, серый бочишка, выходи Да смело в ложки постучи!

Взрослый передает ребенку ложки, и тот выстукивает на ложках любой ритмический рисунок. Взрослый хлопает в ладоши или играет на каком-либо инструменте, сопровождая ритмическую импровизацию ребенка.

ГРОЗА

Прежде чем разыграть такую музыкальную картинку, нужно предварительно, еще при первом знакомстве с соответствующими инструментами, наводить детей на мысль о возможности использования их для подражания дождю, грому, ветру, молнии. Будем задавать им вопросы: "На что похоже звучание этого инструмента? Что можно изобразить с его помощью? А на каком инструменте изобразить капельки дождя?" Сначала попробуем изобразить дождь, который начинается с редких капель (играть тихо на треугольнике), входит в силу и постепенно прекращается (можно изобразить и внезапный дождь). Затем находим, как сделать порыв ветра (маракасы, погремушки), молнию (удар металлическими палочками по тарелкам), раскаты грома (барабан). Разрабатываем "сценарий": сначала - порывы ветра, которые можно изобразить с помощью маракасов, покачивая их из стороны в сторону и увеличивая силу звука с тихого до громкого. Нарастая до предельно громкого, звук также постепенно уходит на убыль. Такое динамическое развитие должно быть у всех инструментов, участвующих в этой картинке. Важно соблюсти меру, чтобы картинка не превратилась в хаотический шум. Поэтому развитием "грозы" дирижирует взрослый, показывая каждому участнику вступление, изменения темпа и динамики. Издалека слышны раскаты грома (барабаны). Постепенно они приближаются (обычно гром постоянно не гремит, поэтому и барабаны вступают периодически). После первых раскатов грома падают редкие капли дождя (треугольник), вот они зачастили и превратились в ливень. Ветер усиливается: к маракасам присоединяются тарелки и бубен - пальцами обеих рук поочередно по мембране (также от тихого звучания до громкого). Наконец сверкает молния: тарелки и трещотка - кастаньеты. После кульминации гроза идет на убыль и постепенно затихает. И снова сияет солнце, пастушок играет на дудочке.