

Серия «Мир детства»

О.Н. Анцыширович О.Н. Зыль

# В мире музыки

Учебное наглядное пособие  
для педагогов учреждений,  
обеспечивающих получение  
дошкольного образования, родителей

Рекомендовано  
Научно-методическим учреждением  
«Национальный институт образования»  
Министерства образования Республики Беларусь

Минск  
«Вышэйшая школа»  
2005

УДК 372.3.036:78

ББК 74.102

A74

*Серия основана в 2005 г.*

Рецензенты: кандидат педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой теории и методики преподавания искусства Белорусского государственного педагогического университета им. Максима Танка *Т.П. Королёва*; методист по музыке отдела по методике работы с одаренными детьми Минского государственного городского института повышения квалификации и переподготовки кадров образования *Н.И. Расторгуева*

**Анцыпирович, О.Н.**

**A74** В мире музыки: учеб. нагляд. пособие для педагогов учреждений, обеспечивающих получение дошк. образования, родителей/ О.Н. Анцыпирович, О.Н. Зыль. – Мн.: Выш. шк., 2005. – 40 с. – (Серия «Мир детства»).

ISBN 985-06-1162-6.

Пособие входит в серию «Мир детства». Включает игры для интеллектуального развития детей средствами музыкального искусства. Содержит методические рекомендации и набор игровых карточек.

Для педагогов учреждений, обеспечивающих получение дошкольного образования, родителей.

УДК 372.3.036:78

ББК 74.102

ISBN 985-06-1162-6

© Анцыпирович О.Н., Зыль О.Н., 2005

© Издательство «Вышэйшая школа», 2005

### *Уважаемые педагоги и родители!*

Учебное наглядное пособие «В мире музыки» входит в серию развивающих игр «Мир детства», предназначенных для работы с детьми в дошкольном учреждении и дома.

Предлагаемое пособие предназначается для организации игровой деятельности дошкольников, направленной на интеллектуальное развитие детей 4–5 года жизни средствами музыкального искусства, в дошкольном учреждении и в семье.

В пособие включены игровые задания и игры, связанные единым сюжетом и действующими лицами – персонажами сказки «Теремок», героями других знакомых детям сказок. Присутствие любимых детьми персонажей и варьируемый по усмотрению как взрослого, так и самого ребенка сюжет побуждает детей к проявлениям творческой активности.

Весь игровой материал пособия объединен в отдельные тематические блоки, что позволяет решать схожие задачи музыкального и интеллектуального развития ребенка, а использование наглядного материала – привлекать непроизвольно внимание дошкольников, поддерживать их интерес к выполнению игровых заданий.

В каждом блоке присутствуют игровые задания и игры, ориентированные на создание условий для формирования у дошкольников представлений о различных музыкальных явлениях. Даже наиболее простые, направленные на развитие музыкально-сенсорных способностей игровые задания и игры будут формировать у детей первоначальные представления о свойствах музыкальных звуков – их высоте, длительности, силе, тембровой окраске, побуждать малышей к сравнению, сопоставлению этих характеристик, их моделированию. Другие игры потребуют от ребенка усилий по дифференциации воспринимаемой музыки, будут развивать при этом его образное и ассоциативное мышление, способность к анализу, навыки выделения существенных признаков, сравнения, обобщения, классификации. При выполнении игровых заданий и во время игр дошкольники будут иметь возможность проявить себя в разных видах детской музыкальной деятельности – восприятии, пении, музицировании, песенном и инструментальном творчестве.

Работа с пособием потребует активности и заинтересованности не только от малышей, входящих в Мир музыки, но и от взрослого участника игры – музыкального руководителя, воспитателя, родителя. Не только объяснение игровых правил, но и участие в игровых действиях в роли одного из персонажей, коррекция хода игры и ее сюжета, стимулирование творческих проявлений и активности, поощрение успехов детей должны стать ПРАВИЛАМИ ИГРЫ для вас, взрослые.

# МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ ДОШКОЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЙ И РОДИТЕЛЕЙ

---

## МУЗЫКА КАК СРЕДСТВО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

Значение музыкального искусства в развитии эмоциональной сферы человека общепризнано и кроется в самой природе музыкального искусства, содержанием которого являются чувства, настроения, эмоциональные состояния. Влияние музыки на интеллектуальное развитие предстает в более скрытом виде, что не давало оснований оценить это влияние на протяжении многих веков существования человеческой цивилизации и культуры.

Современные взгляды на музыку как эффективное средство развития интеллекта основываются на рассмотрении музыки как семиотической (знаковой) системы, в процессе познания многозначности языка которой происходит формирование мыслительных операций: анализа, синтеза, сравнения, обобщения, что ставит музыку на одну ступень с другими семиотическими системами и подтверждается в экспериментальных исследованиях наличием корреляции (связи) между уровнями развития музыкальных, лингвистических и математических способностей человека.

Особенностью влияния музыки, как и искусства вообще, на развитие личности человека является некоторая отсроченность в получении результата, необходимость продолжительного общения с искусством, превращающего Человека Цивилизации в Человека Культуры. Однако такое направление, как формирование общемыслительных умений и навыков в процессе знакомства с все более и более обобщенными структурными компонентами музыкального языка, и, соответственно, формирование представлений человека об этих компонентах видится возможным уже в процессе первоначального знакомства с музыкальным искусством – в период дошкольного детства. Это, с одной стороны, позволяет говорить об универсальности музыки в развитии интеллектуальных способностей ребенка, а с другой стороны, неизбежно приводит к необходимости познания специфики музыки как искусства.

Музыка, прежде чем стать для ребенка дошкольного возраста объектом эстетического восприятия, должна стать для него осознанным и осмысленным объектом, что предполагает познание ребенком средств музыкальной выразительности, музыкальных форм, жанров и т.д. Учитывая то, что процесс познания протекает в формах чувственного познания и абстрактного мышления, значительную роль в процессе первоначального познания музыки, несомненно, играют *сенсорные процессы*, связанные с восприятием и

воспроизведением дошкольником отдельных свойств музыкального звука, причем внимание педагога к развитию музыкально-сенсорных способностей должно быть тем весомее, чем меньше возраст ребенка. Музыкальный звук как художественное явление обладает следующими качествами: высотой, силой, длительностью, тембром. Соответственно у ребенка дошкольного возраста развиваются способности к восприятию и воспроизведению высоты, силы, длительности и тембра.

Непосредственными задачами музыкально-сенсорного воспитания дошкольников являются формирование слухового внимания, а также представлений о контрастных и сходных звуковых соотношениях; стимулирование привычки вслушиваться в разнообразные звуковые сочетания.

В обучении следует использовать метод тактильного, аудиального и визуального обследования музыкального звучания.

В процессе решения этих задач у дошкольников на специфическом материале формируются навыки анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации, т.е. осуществляется непрерывная мыслительная деятельность дошкольников, происходит развитие таких свойств ума, как гибкость, широта, быстрота, креативность.

Накопление и закрепление представлений дошкольников о свойствах звуков позволяет более осознанно воспринимать музыку, выделяя в ней средства выразительности, что является результатом обобщения представлений о высоте, длительности, силе и тембре звуков и выражается в осознании лада, ритма, динамики и тембровой окраски в более сложных звуковых построениях – мелодии, музыкальной фразе, отображающих музыкальный образ. Этот этап познания закономерностей музыкального языка позволяет формировать представление о значении каждого знака в семиотической системе, которой является музыка, причем неоднозначность каждого из этих знаков, зависимость эмоционально-логического прочтения их значения от общего контекста и использования других знаков – средств выразительности создает предпосылки для развития дивергентного мышления, комбинаторных способностей ребенка. Как и различие свойств звуков в их простейших сочетаниях, так и сложные сенсорные акты, подразумевающие эстетически окрашенные музыкальные переживания, предполагают сложную многоуровневую работу сознания, активное включение бессознательных механизмов мышления, что напрямую связывает их с интеллектуальным развитием дошкольника.

Поскольку восприятием музыкальных звуков и их сочетаний управляет перцептивная установка (т.е. связанная с восприятием), представляющая собой систему настройки анализаторов, концентрирующих внимание и активизирующих память, в результате повторяющихся звуковых воздействий формируются мыслительные представления, отражающие совокупность константных свойств музыкальных звуков и их более сложных сочетаний, что в дальнейшем спо-

способствует образованию еще более обобщенных моделей, играющих важную роль в узнавании, сравнении, анализе музыкальных явлений.

Если вычленение из звучащего потока и запоминание константных признаков музыки соотносится со стадией формирования перцептивных действий (связанных с непосредственным восприятием) в развитии музыкального восприятия, то сформированность представлений слушателя дошкольного возраста об определенных моделях – *жанре* (песня, танец, марш и их внутрижанровые разновидности), *ладе* (мажорная и минорная окраска), *форме музыкального произведения* (двухчастная, трехчастная, куплетная), *стиле* (соотносимом ребенком с эпохой или национальной принадлежностью музыки) – показатель овладения ребенком стадией образования эстетических моделей. Достижение этой стадии является целью формирования музыкального восприятия ребенка к концу дошкольного возраста. Наибольшей (из доступных ребенку дошкольного возраста) степени обобщения всех языковых закономерностей звучащей музыки, актуализирующих развитие музыкально-языковой способности, требуют представления о музыкальном стиле (стиль эпохи и национальные стили).

В практике музыкального воспитания дошкольников организация работы по ознакомлению со свойствами музыкальных звуков, средствами выразительности, музыкальными жанрами и формами, музыкальными инструментами, стилями осуществляется в рамках музыкально-образовательной деятельности дошкольников, являющейся одним из видов детской музыкальной деятельности наравне с восприятием, пением, музыкально-ритмическими движениями, музицированием и музыкальным творчеством. Основываясь на признании игры как ведущего вида деятельности дошкольника и универсальности ее как метода музыкального воспитания, с учетом выделенных направлений, связанных с интеллектуальным развитием дошкольника, представляется возможным определить следующее содержание работы:

- формирование представлений о свойствах музыкальных звуков;
- формирование представлений о средствах музыкальной выразительности как о средствах воплощения музыкального образа;
- формирование представлений о музыке в обобщенных эстетических моделях.

При этом необходимо отметить, что процесс формирования указанных представлений будет происходить только при активном *взаимодействии* взрослого и ребенка, в ситуации, когда взрослый выступает в роли активного участника в процессе развития ребенка, создающего оптимальные условия для интеллектуального развития дошкольника средствами музыкального искусства.

В соответствии с возрастными возможностями дошкольников четвертого и пятого года жизни указанные направления реализуются в данном пособии в следующих играх и игровых заданиях (табл. 1).

### Направления формирования представлений о музыкальных явлениях

| Тип игры   | Музыкаль-<br>ные<br>явления | Возраст  |  |
|--|-----------------------------|--|--|
|  |                             | 3-4 года   | 4-5 лет  |
| 1. Игры и игровые задания, создающие условия для формирования представлений о свойствах музыкальных звуков             | Тембр                       | «Башмачки»,<br>«Музыкальный магазин»   | «Узнай инструмент»,<br>«Где мое место?»  |
|  | Сила                        | «Кто пришел?»,<br>«Первая гроза»,<br>«Журавли улетают»                                   | «Прогноз погоды»,<br>«Музыкальное эхо»,<br>«Музыкальные прятки»  |
|  | Длительность                | «Пчелка и цветы»,<br>«Лягушонок и кувшинки»,<br>«Сосульки»,<br>«Листопад»,<br>«Карусель» | «Построй мосточек»,<br>«Цветочная клумба»,<br>«Лужи на дорожке»,<br>«Весенний сад»,<br>«Позови друга»,<br>«Чья вещь?»,<br>«Ритмическое домино» |
|  | Высота                      | «Три голоса»,<br>«Между небом и землей»,<br>«Качели»,<br>«Едем с горки»                  | «Лесенки настроения», «Снеговики»,<br>«Весенняя песенка ласточек»  |
| 2. Игры и игровые задания, создающие условия для формирования представлений о средствах музыкальной выразительности    | Регистр                     | «Музыкальная мозаика»  |  |
|  | Тембр                       |  |  |
|  | Динамика                    |  |  |
|  | Темп                        |  |  |
|  | Ритм                        |  |  |
|  | Лад                         |  |  |
| 3. Игры и игровые задания, создающие условия для формирования представлений о музыке в обобщенных эстетических моделях | Стиль                       |  | «Определи форму»   |
|  | Форма                       |  | «Музыка друзей»,<br>«Галерея музыкальных загадок»  |
|  | Жанр                        | «Три окошка»   |  |

Весь игровой материал представлен в виде тематических блоков (разделов) в соответствии с направленностью на развитие определенных групп способностей и связанных с ними представлений, знаний, умений ребенка. Внутри каждого раздела последовательность игр определяется степенью сложности: от простого к сложному.

Некоторые игровые задания или отдельные этапы их выполнения отмечены знаком \*, означающим повышенную трудность задания. Такие задания могут использоваться в работе с детьми более старших возрастных групп, нежели изначально рекомендовано. Малыши могут возвращаться к их выполнению после успешного выполнения схожих с ними игровых заданий в других тематических блоках. Многие игровые задания рассчитаны на индивидуальную работу с ребенком, но большинство игр предполагает участие группы детей из 4–6 человек.

Основой для проведения игр и выполнения игровых заданий является иллюстративный материал. Он включает в себя:

1) декорации, являющиеся своеобразным игровым полем. Каждая из декораций состоит из трех частей (листов), которые посредством сгибания, сборки или склеивания создают объемную картину. Одна из декораций («В теремке») изображает внутреннее убранство теремка, четыре декорации («Золотая осень», «Зимние забавы», «Весна пришла», «Веселое лето») – фасад теремка и элементы дворового окружения в разные времена года;

2) графические модели на декорациях, представляющие собой графические изображения, которые и являются основным наглядным материалом к некоторым играм и игровым заданиям, например таким, как «Сосульки», «Горки», «Цветочная клумба», «Лягушонок и кувшинки» и др.;

3) комплекты разрезного материала и графические основы для использования разрезного материала, расположенные на декорациях. Например, для игры «Три окошка» используется графическая основа на декорации «Золотая осень» – прорезанные в фасаде теремка окошки с наклеенными с обратной стороны кармашками – и комплект из трех картинок с изображениями спящего мышонка, марширующего с барабаном зайца и танцующей лисы, которые вставляются в кармашки. Для игры «Весенняя песенка ласточек» используется графическая основа на декорации «Весна пришла» – заборчик с прорезями – и комплект разрезного материала с силуэтными изображениями ласточек, элементы которого могут располагаться в прорезях основы. Аналогично используются графические основы и разрезной материал и в некоторых других играх и игровых заданиях («Галерея музыкальных загадок», «Лужи на дорожке», «Пчелка и цветы», «Музыкальные прятки», «Листопад» и др.);

4) динамические (двигающиеся) модели и графические основы для их использования – расположенные на декорациях прорези. Этот вид иллюстративного материала используется в играх и игровых заданиях, где необходимо моделировать изменения звучания музыки (ее силы, ладовой окраски, темпа). Например, в игре «Снеговики» (вариант 1) используется графическая основа – прорези на декорации «Зимние забавы» – и динамическая модель «Снеговики», в игре «Первая гроза» – графическая основа – прорези на декорации «Весна пришла» – и динамическая модель «Тучи». Аналогичным образом используются динамические модели в играх «Качели», «Журавли улетают». В игре «Лесенки настроения» кроме графической основы и динамической модели «Солнышко» необходима объемная пятиступенчатая лесенка. В игре «Карусель» используется только динамическая модель (без графической основы);

5) игровые карты и комплекты карточек для организации игр, не требующих использования декораций. Это материал к играм «Чья вещь?», «Ритмическое домино», «Прогноз погоды», «Музыкальный магазин», «Узнай инструмент», «Где мое место?», «Музыка друзей»;

6) плоскостные фигурки игровых персонажей: медведь, волк, лиса, заяк, лягушонок, мышка, пчела, курочка, петушок, Золушка, Железный Дровосек, Буратино.

Подготовленный к работе игровой материал (вырезанные игровые карты и карточки; вырезанные и склеенные силуэты игровых персонажей, динамические модели) в совокупности с декорациями и расположенными на них графическими моделями и графическими основами будет представлять собой своеобразные тематические блоки (табл. 2).

Использование игрового материала данных блоков может быть приурочено к соответствующему времени года. Для организации некоторых игр потребуются только персонажи («Позови друга», «Кто пришел?», «Музыкальное эхо»), а игровые действия могут происходить на фоне любой из декораций.

Отдельные игры не предполагают использование наглядности из указанных тематических блоков, игровой материал для них представлен по типу лото («Чья вещь?», «Музыкальный магазин», «Узнай инструмент», «Где мое место?», «Музыка друзей»), домино («Ритмическое домино»), мозаики («Музыкальная мозаика»). Образец игрового материала «Музыкальной мозаики» представлен в Приложении данного пособия на с. 39. Игровой материал может быть дополнен другими элементами и изготовлен самостоятельно из бумаги разной фактуры, цвета и т.д. Также самостоятельно необходимо изготовить набор геометрических фигур для игры «Определи форму», подставки-опоры для плоскостных фигурок персонажей, призовые фишки.

## Тематические блоки

Таблица 2

| Игры и игровые задания                      | Графическая модель        | Графическая основа   | Разрезной материал   | Динамическая модель                         | Персонажи             |
|---|---------------------------|----------------------|--|---|-----------------------|
| 1   | 2                         | 3                    | 4  | 5   | 6                     |
| «Золотая осень» (декорация «Золотая осень») |                           |                      |  |   |                       |
| «Между небом и землей»                      | «Дерево», «Куст», «Земля» |                      |  |   | Волшебная птица Лё-лэ |
| «Лужи на дорожке»                           | «Следы»                   | Дорожка              | Лужи   |   | По выбору             |
| «Листопад»                                  |                           | Лужайка              | Большие и маленькие листья   |   |                       |
| «Три окошка»                                |                           | Три окошка в теремке | Три кармашка, три карточки с символическим изображением жанров: песни, танца и марша |   |                       |
| «Журавли улетают»                           |                           | Прорези на декорации |  | «Журавлиный клин» (две полоски с журавлями) |                       |
| «Зимние забавы» (декорация «Зимние забавы») |                           |                      |  |   |                       |
| «Едем с горки»                              | «Горки»                   |                      |  |   | По выбору             |
| «Сосульки»                                  | «Сосульки»                |                      |  |   |                       |
| «Снеговики» (вариант 1)                     |                           | Прорези на декорации |  | «Снеговики»                                 |                       |
| «Весна пришла» (декорация «Весна пришла»)   |                           |                      |  |   |                       |
| «Весенний сад»                              | «Цветущее дерево»         |                      |  |   | Пчела                 |
| «Весенняя песенка ласточек»                 |                           | Заборчик с прорезями | Ласточки   |   |                       |

|   |                            |                           |   |            |                                      |
|---|----------------------------|---------------------------|---|------------|--------------------------------------|
| «Пчелка и цветы»                          |                            | Лужайка                   | Большие и маленькие цветы   |            | Пчела                                |
| «Первая гроза»                            |                            | Прорези на декорации      |   | «Тучи»     |                                      |
| «Построй мосточек»                        |                            | Озерцо                    | Бревнышки широкие и узкие   |            | По выбору                            |
| «Прогноз погоды»                          |                            |                           | Карточки с изображениями капли дождя, градинки, снежинки                              |            |                                      |
| «Музыкальные прятки»                      |                            | Лужайка                   | Большие цветы   |            | Пчела                                |
| «Веселое лето» (декорация «Веселое лето») |                            |                           |   |            |                                      |
| «Лягушонок и кувшинки»                    | «Кувшинки»                 | Озерцо                    |   |            | Лягушонок                            |
| «Цветочная клумба»                        | «Цветочная клумба»         |                           |   |            |                                      |
| «Качели»                                  |                            | Прорезь на ветке дерева   |   | «Качели»   | По выбору                            |
| «Лесенки настроения»                      |                            | Прорезь на декорации      | Объемная лесенка  | «Солнышко» | По выбору                            |
| «В теремке» (декорация «В теремке»)       |                            |                           |   |            |                                      |
| «Три голоса»                              | «Дверь»                    |                           |   |            | Медведь, заяц, мышка                 |
| «Башмачки»                                | Предметы домашнего обихода |                           | Деревянные башмачки Буратино, железные сапоги Дровосека, хрустальные туфельки Золушки |            | Буратино, Железный Дровосек, Золушка |
| «Позови друга»                            |                            |                           |   |            | По выбору                            |
| «Кто пришел?»                             |                            |                           |   |            | Медведь, лиса, мышка                 |
| «Галерея музыкальных загадок»             |                            | Прорези на стенах теремка | Карточки, отображающие музыкальные жанры  |            |                                      |

# ... для ФОРМИРОВАНИЯ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ О СВОЙСТВАХ МУЗЫКАЛЬНЫХ ЗВУКОВ

---

## 1. ИГРЫ И ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ, СОЗДАЮЩИЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ О ВЫСОТЕ ЗВУКА

### Игры и игровые задания для детей 3–4 лет

#### Игра «ТРИ ГОЛОСА»

**Цель:** знакомить дошкольников с музыкальными регистрами и их выразительными возможностями в создании музыкальных образов, формировать умение различать и воспроизводить звуки разных регистров (высокого, среднего, низкого) голосом и на звуковысотном музыкальном инструменте.

**Игровой материал и оборудование:** декорация «В теремке» (листы 13–15), графическая модель «Дверь», плоскостные фигурки медведя, зайца и мышки (листы 16, 17); звуковысотные музыкальные инструменты на выбор (фортепиано, баян, ксилофон или др.).

**Игровые правила:** В игре могут участвовать от 1 до 5–6 детей. Дети поочередно вслед за взрослым выступают в роли ведущего, исполняя песенку выбранного персонажа голосом или на инструменте в соответствующем регистре. Игра может продолжаться до тех пор, пока все участники не побывают в роли ведущего хотя бы один раз (если играют 4 и более детей) либо пока каждый из играющих, находясь в роли ведущего, не исполнит песенки всех трех персонажей (если играют 1–3 ребенка).

**Игровые действия:** узнавание голоса персонажа, вокальная или инструментальная импровизация песенки персонажа в одном из регистров.

#### ХОД ИГРЫ

Взрослый знакомит детей с некоторыми жителями теремка поочередно: медведем, зайцем, мышкой. Появление каждого персонажа он обыгрывает, используя декорацию «В теремке», и сопровождает их появление исполнением импровизированной песенки персонажей на слог «ля» в трех различных регистрах, соответствующих образам. Затем, используя наводящие вопросы, он уточняет представления детей о высоте голоса каждого из героев. После этого взрослый, выступая в роли ведущего, уводит персонажей за теремок, используя прорезную дверь в декорации, и пред-

лагают детям определить, чей голос звучит из-за домика, импровизируя песенку одного из персонажей. Ребенок, который первым правильно выполнил задание, становится ведущим, занимая место рядом со взрослым за теремком, и импровизирует свою песенку понравившегося персонажа.

\* В игре рекомендуется использовать имеющиеся в распоряжении играющих звуковысотные музыкальные инструменты. Инструментальная импровизация может строиться как на одном звуке определенного регистра (например, при воспроизведении на ксилофоне), так и на нескольких звуках одного регистра (например, на фортепиано).

### **Игровое задание «МЕЖДУ НЕБОМ И ЗЕМЛЕЙ»**

**Цель:** закреплять представления детей о различных по высоте звуках в пределах среднего регистра, тренировать детей в вокальном воспроизведении и закреплять понятия выше-ниже (относительно музыкального звука).

**Игровой материал и оборудование:** декорация «Золотая осень» (листы 1–3), графические модели «Дерево», «Куст», «Земля» (лист 1), плоскостная фигурка волшебной птицы Лё-лё (лист 16).

**Игровые действия:** воспроизведение голосом звуков различной высоты, двигательное моделирование высоты звуков.

### **ХОД ВЫПОЛНЕНИЯ ИГРОВОГО ЗАДАНИЯ**

В игровом задании может участвовать произвольное количество детей. Взрослый всегда выступает в роли ведущего. Вначале игры он знакомит детей с волшебной птицей Лё-лё, которая изменяет высоту своего голоса в зависимости от того, где она находится. Взрослый начинает игру словами, интонируемыми на соответствующей высоте:

В небе я лечу – высоко пою:  
лѐ – лѐ – лѐ – лѐ – лѐ-ѐ, лѐ – лѐ – лѐ – лѐ-ѐ!  
На землю села – низко запела:  
лѐ – лѐ – лѐ – лѐ – лѐ-ѐ, лѐ – лѐ – лѐ – лѐ-ѐ!

Пение сопровождается перемещением плоскостного изображения в поле декорации (от неба к земле). При дальнейшем исполнении взрослый поет 1-ю и 3-ю строки, а участники игры ансамблем либо индивидуально исполняют 2-ю и 4-ю строки (звукоподражание), стремясь остаться на заданной взрослым высоте. Затем на декорации поочередно выбирают графические объекты, расположенные «между небом и землей»: куст, дерево и др. Далее песня птицы Лё-лё исполняется на следующие тексты с учетом направления движения плоскостной фигуры:

В небе я лечу – высоко пою:  
лѐ – лѐ – лѐ – лѐ – лѐ-ѐ, лѐ – лѐ – лѐ – лѐ – лѐ-ѐ!  
На дерево села – чуть ниже запела:  
лѐ-лѐ – лѐ – лѐ – лѐ-ѐ – лѐ, лѐ – лѐ – лѐ – лѐ – лѐ-ѐ – лѐ!

На кусточек села – ещё ниже пела:  
лѐ-лѐ – лѐ – лѐ – лѐ-ѐ – лѐ, лѐ – лѐ – лѐ – лѐ – лѐ-ѐ – лѐ!  
На землю села – очень низко пела:  
лѐ-ѐ-лѐ – лѐ – лѐ-ѐ – лѐ, лѐ – лѐ – лѐ – лѐ – лѐ-ѐ – лѐ!

Либо:

На землю села – очень низко пела:  
лѐ-ѐ-лѐ – лѐ – лѐ-ѐ – лѐ, лѐ – лѐ – лѐ – лѐ – лѐ-ѐ – лѐ!  
На кусточек села – чуть выше запела:  
лѐ-лѐ – лѐ – лѐ – лѐ-ѐ – лѐ, лѐ – лѐ – лѐ – лѐ – лѐ-ѐ – лѐ!  
На дерево села – ещё выше пела:  
лѐ-лѐ – лѐ – лѐ – лѐ-ѐ – лѐ, лѐ – лѐ – лѐ – лѐ – лѐ-ѐ – лѐ!  
В небе я лечу – высоко пою:  
лѐ – лѐ – лѐ – лѐ – лѐ-ѐ, лѐ – лѐ – лѐ – лѐ – лѐ-ѐ!

Пение сопровождается двигательным отражением высоты звука – от положения с поднятыми вверх руками-крыльями до глубокого приседа.

В дальнейшем для поддержания интереса малышей к игре рекомендуется использовать другие графические объекты декорации «Золотая осень».

\* Игровое задание может использоваться в работе с детьми других возрастных групп. В этом случае они поочередно могут выступать в роли ведущего.

### **Игровое задание «ЕДЕМ С ГОРКИ»**

**Цель:** закреплять представления о двух контрастных по высоте звуках и способе заполнения звукового пространства между ними (глиссандирующая последовательность звуков от верхнего к нижнему звуку) в процессе вокализации, овладеть приемом игры «глиссандо» на ксилофоне.

**Игровой материал и оборудование:** декорация «Зимние забавы» (листы 4–6), графическая модель «Горки» (лист 6), плоскостные фигурки персонажей (по выбору), ксилофон.

**Игровые действия:** воспроизведение нисходящих последовательностей звуков голосом и на инструменте, нахождение соответствия между звуковой последовательностью и ее графическим отображением.

### **ХОД ВЫПОЛНЕНИЯ ИГРОВОГО ЗАДАНИЯ**

Игровое задание выполняется в три этапа. Переход к последующему этапу осуществляется только после того, как дети научатся выполнять все задания предыдущего этапа. Количество игроков ограничивается количеством плоскостных фигурок персонажей.

**1-й этап.** Каждый из играющих, включая взрослого, произвольно выбирает по одному персонажу. Затем поочередно (начиная со взрослого) персонажи «съезжают» с каждой из трех горок,

голосом воспроизводя соответствующую высоте горки глиссандирующую нисходящую последовательность звуков на слог «у».

**2-й этап.** После того как персонажи «опробовали» все три горки, взрослый, выбирая любой персонаж, от его имени просит детей догадаться, какая горка ему больше всего понравилась (низенькая горочка, средняя горка или высокая гора). На ксилофоне воспроизводится соответствующая одному из графических изображений горки глиссандирующая нисходящая последовательность. Ребенок, который первый ответил верно, получает право «съехать» с горки еще раз вместе с персонажем, воспроизводя голосом нужную звуковую последовательность.

\* 3-й этап. Ребенок выступает в роли ведущего, используя ксилофон.

### **Игровое задание «КАЧЕЛИ»**

**Цель:** закреплять представления о двух контрастных по высоте звуках и способе заполнения звукового пространства между ними (нисходящая и восходящая глиссандирующая последовательность звуков в пределах одного регистра) в процессе вокализации.

**Игровые материалы и оборудование:** декорация «Веселое лето» (листы 10–12), графическая основа – прорезь на ветке дерева (лист 10), динамическая модель «Качели» (лист 25), плоскостные фигурки животных (по выбору), ксилофон.

**Игровые действия:** воспроизведение последовательностей звуков голосом, нахождение соответствия между звуковой последовательностью и ее двигательным отображением.

### **ХОД ВЫПОЛНЕНИЯ ИГРОВОГО ЗАДАНИЯ**

Игровое задание выполняется в два этапа.

**1-й этап.** Каждый из играющих, включая взрослого, произвольно выбирает по одному персонажу. Затем поочередно персонажи (начиная с персонажа взрослого) «качаются на качелях», голосом воспроизводя соответствующие глиссандирующие восходяще-нисходящие последовательности звуков на слог «у», постепенно расширяя звуковой диапазон по мере «раскачивания» качелей. Игровое задание можно разнообразить, используя высокий, средний и низкий голосовые регистры в соответствии с выбранным персонажем.

\* **2-й этап.** Взрослый, используя ксилофон, задает «высоту раскачивания» качелей. Ребенок, вслушиваясь в изменение высоты звучания, моделирует звуковысотные изменения с помощью движения качелей.

\* В дальнейшем при проведении игрового задания можно поставить задачу воспроизводить последовательность из трех звуков, отображающих поочередную смену двух самых высоких точек и низшей в движении модели «Качели».

## Игры и игровые задания для детей 4–5 лет

### Игра «ЛЕСЕНКИ НАСТРОЕНИЯ»

**Цель:** развивать ладовысотное чувство в процессе восприятия музыки и вокального воспроизведения последовательностей из 3–5 звуков, творческие способности детей.

**Игровой материал и оборудование:** декорация «Веселое лето» (листы 11–13), графическая основа – прорезь на декорации (лист 12), динамическая модель «Солнышко» (лист 8), двухсторонняя объемная 5-ступенная лесенка (лист 28) (синяя сторона лесенки соответствует минорной окраске, красная – мажорной), плоскостные фигурки животных (по выбору), контрастные отрывки из музыкальных произведений с ярко выраженной мажорной и минорной окраской.

**Игровые правила:** Играют от 1 до 5–6 детей. После восприятия музыкального отрывка играющие поочередно моделируют характер музыки с помощью динамической модели «Солнышко», в дальнейшем закрепляя свои представления моделированием движения персонажа по ступенькам лесенки. Очередность выполнения заданий играющими зависит от правильности определения ладовой окраски музыкального отрывка. Игра продолжается, пока не прозвучат все музыкальные отрывки либо пока все играющие не выполнят игровые действия.

**Игровые действия:** определение настроения музыкального произведения (отрывка из него), соотнесение настроения с динамической моделью, пропевание звуковых последовательностей.

### ХОД ИГРЫ

В начале игры солнышко в динамической модели «Солнышко» находится в серединном положении – частично спрятано за тучку. После восприятия детьми одного из музыкальных отрывков им предлагается определить настроение музыки. Ребенок, наиболее точно и полно определивший характер музыки, получает право отобразить изменение погоды на декорации, изменив положение солнышка на динамической модели в соответствии с настроением музыки. Затем ребенок выбирает плоскостную фигурку и в процессе ее передвижения по трем ступенькам на одной из сторон объемной лесенки с помощью взрослого, который может подпевать или подыгрывать на инструменте, воспроизводит голосом звуковую последовательность из трех первых звуков мажорного либо минорного звукоряда на соответствующие тексты: «Со-дне-чно» либо «Па-сму-рно».

\* В дальнейшем могут быть задействованы 4–5 ступенек лесенки. При этом текст, пропеваемый ребенком, варьируется, например: «Со-лице светит нам», «Ту-чка к нам при-шла» и др.

## Игровое задание «СНЕГОВИКИ»

**Цель:** формировать представления о ладовой окраске музыкальной фразы.

**Игровые материалы и оборудование:** декорация «Зимние забавы» (листы 4–6), графическая основа – прорези на декорации (лист 4), динамическая модель «Снеговика» (лист 23), звуковысотные музыкальные инструменты.

**Игровые действия:** определение ладовой окраски музыкальной фразы, исполненной на музыкальном инструменте, соотнесение прозвучавшего отрывка с динамической моделью.

### ХОД ВЫПОЛНЕНИЯ ИГРОВОГО ЗАДАНИЯ

Взрослый знакомит детей с двумя снеговиками – веселым (с красными элементами одежды) и грустным (с синими элементами одежды), демонстрируя динамическую модель, в которой снеговика сменяют друг друга. Далее взрослый предлагает определить, какой из снеговиков появится «во дворе», при этом исполняет на инструменте короткую музыкальную фразу в мажоре либо миноре. Ребенок, первым определивший лад, получает возможность «поставить снеговика во дворе», используя динамическую модель. Игровое задание выполняется до тех пор, пока ребенок не выполнит все игровые действия.

### Игра «СНЕГОВИКИ»

**Цель:** формировать представления об эмоциональной окраске звучания мажорного и минорного трезвучия, развивать ладовысотное чувство в процессе инструментальной импровизации на звуках мажорного и минорного пентахорда.

**Игровые материалы и оборудование:** комплекты разрезного материала «Снеговика» (изготавливаются самостоятельно) по числу играющих; звуковысотный инструмент по выбору (желательно с хроматическим звукорядом); два металлофона со съёмными пластинами с хроматическим звукорядом, на них оставлены только те пластины, которые соответствуют первым пяти ступеням мажорного и минорного семиступенного звукоряда.

**Игровые правила:** Количество играющих ограничивается числом комплектов разрезного материала «Снеговика» (до шести). После определения детьми настроения (ладовой окраски) прозвучавшего в исполнении взрослого трезвучия каждый играющий индивидуально моделирует трезвучие с помощью разрезного комплекта. Затем лучший из играющих импровизирует танец веселого или грустного снеговика на металлофоне. Игра может продолжаться, пока все участники не выполнят все игровые действия.

**Игровые действия:** соотнесение высоты музыкального звука с моделью, соотнесение ладовой окраски трезвучия с цветовыми характеристиками модели, создание инструментальных импровизаций.

## ХОД ИГРЫ

Перед началом игры взрослый знакомит дошкольников с особенностями звучания мажорного и минорного трезвучия и учит их соотносить каждый элемент игрового материала с соответствующими звуками: большие круги (комья снега) моделируют нижние звуки обоих трезвучий, средние круги – средние звуки трезвучий, придающие соответствующую эмоциональную окраску, малые круги – верхние звуки трезвучий; разноцветные головные уборы снеговиков (синие либо красные) соответствуют цвету пуговиц на среднем круге и эмоциональной окраске. После этого взрослый воспроизводит на звуковысотном инструменте одно из трезвучий, сопровождая игру вопросом о настроении снеговика. Затем поочередно звучат отдельные звуки трезвучия, соответственно которым дети выкладывают необходимые круги – «лепят» снеговика.

Ребенок, первым определивший настроение снеговика при первом звучании, получает право сочинения танца для своего снеговика на соответствующем металлофоне (металлофоны можно условно пометить как «синий» и «красный» с помощью цветных флажков или иным способом). В случае успешной импровизации ребенок получает головной убор соответствующего цвета для своего снеговика. Игра может продолжаться до тех пор, пока играющие не получают по одному головному убору для своих снеговиков.

\* В дальнейшем при проведении игры металлофоны не помечаются цветом, а играющий определяет цвет путем проигрывания звукоряда на выбранном им металлофоне, затем импровизирует танец на инструменте и сам выбирает головной убор того цвета, который соответствует настроению импровизации.

### Игра «ВЕСЕННЯЯ ПЕСЕНКА ЛАСТОЧЕК»

**Цель:** формировать умение различать и воспроизводить с помощью голоса или музыкального инструмента восходящие и нисходящие последовательности из двух звуков, развивать музыкально-творческие способности детей.

**Игровые материалы и оборудование:** декорация «Весна пришла» (листы 7–9), графическая основа – заборчик с прорезями (лист 8), комплект разрезного материала «Ласточки» (лист 25), металлофон.

**Игровые правила:** Играют от 1 до 5-6 детей. Играющие поочередно выполняют роль «дирижера» («дирижер» выбирается по считалке). Он исполняет песенку ласточек в соответствии с предложенной моделью. Игра может продолжаться до тех пор, пока каждый ребенок подгруппы не побывает в роли «дирижера».

**Игровые действия:** моделирование звуковысотных отношений, воспроизведение звуковых последовательностей из двух звуков голосом и на музыкальном инструменте.

## ХОД ИГРЫ

Игра проводится в два этапа.

**1-й этап.** Взрослый располагает произвольное количество плоскостных изображений ласточек на графической основе – в прорезях (горизонтальных линиях) заборчика. Фиксацию каждого изображения в одной из прорезей взрослый сопровождает ударом по одной из двух соседних пластин металлофона (нижней линии заборчика соответствует нижний звук дихорда, верхней – верхний звук). Затем взрослый исполняет всю песенку ласточек на металлофоне. Во время исполнения песенки ласточек на инструменте он указывает на соответствующие звуки-ласточки на декорации. По считалке среди играющих определяется «дирижер». Он, используя дирижерскую палочку (указку), прослеживает изменение высоты звуков на модели и пропевает их на слог «фью», прислушиваясь к игре взрослого на металлофоне.

\* **2-й этап.** Один из детей располагает ласточек на модели, после чего при поддержке взрослого исполняет на металлофоне составленный им мелодический рисунок.

## 2. ИГРЫ И ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ, СОЗДАЮЩИЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ О ДЛИТЕЛЬНОСТИ ЗВУКА

### Игры и игровые задания для детей 3–4 лет

#### Игровое задание «ЛИСТОПАД»

**Цель:** формировать представления о длительности звуков в процессе их восприятия.

**Игровой материал и оборудование:** декорация «Золотая осень» (листья 1–3), графическая основа – лужайка (лист 3), комплект разрезного материала «Листья» (элементы двух размеров (листья 26, 27)); музыкальный инструмент, воспроизводящий звуки различной длительности (фортепиано, баян, цимбалы, губная гармошка).

**Игровые действия:** восприятие звуков различной длительности, соотнесение длительности звуков с моделями.

#### ХОД ВЫПОЛНЕНИЯ ИГРОВОГО ЗАДАНИЯ

Взрослый, выступающий в роли ведущего, предлагает ребенку собрать букет из осенних листьев, выбирая из предложенного разрезного материала только те листья, которые подскажет ему музыкальный инструмент. При звучании долгого звука в исполнении взрослого ребенок должен выбрать большой лист, при звучании короткого звука – маленький. Звуки исполняются на одной высоте.

## **Игровое задание «ПЧЕЛКА И ЦВЕТЫ»**

**Цель:** формировать представления о длительности звуков в процессе их восприятия и воспроизведения.

**Игровой материал и оборудование:** декорация «Весна пришла» (листы 7–9), графическая основа – лужайка (лист 9), комплект разрезного материала «Цветы» (элементы двух размеров (лист 26)), плоскостная фигурка пчелы (лист 17); музыкальный инструмент, воспроизводящий звуки различной длительности (фортепиано, баян, цимбалы, губная гармошка или др.).

**Игровые действия:** восприятие и воспроизведение звуков различной длительности.

### **ХОД ВЫПОЛНЕНИЯ ИГРОВОГО ЗАДАНИЯ**

Задание выполняется в два этапа.

**1-й этап.** Взрослый, выступающий в роли ведущего, располагает цветы из разрезного комплекта на любой плоскости таким образом, чтобы их чередование (большой цветок – долгий звук, маленький цветок – короткий звук) было метрически организованным. Затем, используя плоскостную фигурку пчелы, «перелетает» от цветка к цветку, дольше задерживаясь на крупных цветках, моделируя при этом голосом на слог «жу» длительности звуков на одной высоте. После этого ребенок выполняет аналогичные действия.

**2-й этап.** Взрослый предлагает ребенку «пересадить» цветы в саду в том порядке, в котором «попросит» пчела (на музыкальном инструменте поочередно исполняются звуки различной длительности). После прослушивания каждого звука ребенок «высаживает» цветок соответствующего размера. Когда все намеченные цветы «пересажены», ребенок, используя фигурку пчелы, воспроизводит получившийся ритмический рисунок так же, как и на первом этапе выполнения задания.

## **Игровое задание «ЛЯГУШОНОК И КУВШИНКИ»**

**Цель:** формировать представления о длительности звуков в процессе их воспроизведения.

**Игровой материал и оборудование:** декорация «Веселое лето» (листы 10–12), графическая основа – озерцо (лист 12), графическая модель «Кувшинки» (лист 12), плоскостная фигурка лягушонка (лист 17).

**Игровое действие:** воспроизведение голосом звуков различной длительности в соответствии с графической моделью.

### **ХОД ВЫПОЛНЕНИЯ ИГРОВОГО ЗАДАНИЯ**

Взрослый передвигает плоскостную фигурку лягушонка с одного листа кувшинки озерца на другой (лягушонок «прыгает») и исполняет песенку персонажа на слог «ква». Длитель-

ность звучания слога зависит от размера листа кувшинки (более крупному листу соответствует продолжительное пропевание слога, более мелкому – краткое пропевание), песенка исполняется на звуках одной высоты. Затем песенку лягушонка исполняет ребенок.

### **Игровое задание «Сосульки»**

**Цель:** формировать представления о длительности звуков в процессе их воспроизведения голосом и на музыкальном инструменте.

**Игровой материал и оборудование:** декорация «Зимние забавы» (листы 4–6), графическая модель «Сосульки» (листы 4–5), духовой музыкальный инструмент (свистулька или др.), указка.

**Игровое действие:** воспроизведение звуков различной длительности в соответствии с графической моделью голосом и на инструменте.

### **ХОД ВЫПОЛНЕНИЯ ИГРОВОГО ЗАДАНИЯ**

Взрослый проводит указкой по каждому элементу (сосулке) графической модели «Сосульки» сверху вниз и исполняет при этом соответствующий ритмический рисунок на произвольный слог (длина сосульки соответствует длительности звука). Затем ребенок сам «прочитывает» графическую партитуру.

\* Задание может выполняться детьми с использованием духового музыкального инструмента. В этом случае после предварительного показа взрослым ребенок «пробегают» пальчиком по каждой сосулке, воспроизводя при этом звуки соответствующей длительности с помощью инструмента.

### **Игровое задание «КАРУСЕЛЬ»**

**Цель:** формировать представления о темпе звучания музыки.

**Игровые материалы и оборудование:** динамическая модель «Карусель» (лист 26), плоскостные фигурки персонажей.

**Игровое действие:** моделирование темпа исполнения импровизации.

### **ХОД ВЫПОЛНЕНИЯ ИГРОВОГО ЗАДАНИЯ**

Задание выполняется в два этапа.

**1-й этап.** Взрослый демонстрирует динамическую модель, вращающуюся вокруг своей оси (для осуществления вращения может использоваться заостренный карандаш и пр.), и сопровождает свои действия следующими словами, изменяя скорость декламации (а также скорость вращения каруселей) в зависимости от смысла:

Сели звери в карусели – карусели завертели.  
Карусель быстрой кружится, все вокруг скорее мчится.  
Закружилась голова, значит «Стоп!» кричать пора.  
Вот и медленнее звери кружатся на карусели.  
Остановка! Выходи! Друга своего зови!

**2-й этап.** Ребенок выбирает понравившийся персонаж, размещает его в прорези модели и на произвольный слог (звук-подражательный или иной) исполняет, пробуя свои творческие силы, музыкальную импровизацию, изменяя ее темп. При этом с помощью взрослого ребенок моделирует скорость своего исполнения, используя вращение модели «Карусель».

## **Игры и игровые задания для детей 4–5 лет**

### **Игровое задание «ЛУЖИ НА ДОРОЖКЕ»**

**Цель:** формировать представления о прерывности звучания (паузах).

**Игровые материалы и оборудование:** декорация «Золотая осень» (листы 1–3), графическая основа – дорожка (лист 3), графическая модель «Следы» (лист 3), комплект разрезного материала «Лужи» (лист 21), плоскостные фигурки животных (по выбору).

**Игровое действие:** речевое воспроизведение равномерного ритма и пауз в соответствии с моделями.

### **ХОД ВЫПОЛНЕНИЯ ИГРОВОГО ЗАДАНИЯ**

Задание выполняется в два этапа.

**1-й этап.** Используя графическую модель «Следы» и плоскостную фигурку животного, ребенок упражняется в воспроизведении равномерного ритма – «шагов» персонажа по дорожке, сопровождая движение словами «шаг», «шаг».

**2-й этап.** На графической основе взрослый располагает элементы из разрезного материала «Лужи», с каждым разом увеличивая их количество (от одного до четырех) и изменяя их взаимное расположение. «Двигаясь» по дорожке, ребенок выполняет действия, аналогичные первому этапу, но встречая лужу, «перепрыгивает» через нее, шепотом проговаривая «Оп!».

### **Игровое задание «ЦВЕТОЧНАЯ КЛУМБА»**

**Цель:** закреплять представления о длительности и высоте музыкальных звуков.

**Игровые материалы и оборудование:** декорация «Веселое лето» (листы 10–12), графическая модель «Цветочная клумба» (лист 11), указка.

**Игровые действия:** воспроизведение мелодии по модели, сочинение текста с опорой на ритмическую структуру модели.

## ХОД ВЫПОЛНЕНИЯ ИГРОВОГО ЗАДАНИЯ

Задание выполняется в два этапа.

**1-й этап.** Взрослый передвигает указку с одного цветка на другой графической модели «Цветочная клумба» и пропевает мелодию, соответствующую этой графической модели (высота звуков изменяется с изменением высоты цветка, длительности – с изменением радиуса цветка). После этого каждый ребенок выполняет аналогичные действия. В соответствии с каждым элементом графической модели ребенок пропевает звуки на произвольный слог, различные по длительности и высоте.

\* 2-й этап. С помощью взрослого создается текст, соответствующий зафиксированному в модели ритмическому рисунку, который пропевается ребенком.

### Игровое задание «ВЕСЕННИЙ САД»

**Цель:** закреплять представления о длительностях музыкальных звуков в процессе создания ритмического рисунка и мелодии на основе модели.

**Игровые материалы и оборудование:** декорация «Весна пришла» (листы 7–9), графическая модель «Цветущее дерево» (лист 7), плоскостная фигурка пчелы (лист 17).

**Игровые действия:** составление и исполнение ритмического рисунка (по возможности и мелодии) на основе графической модели.

## ХОД ВЫПОЛНЕНИЯ ИГРОВОГО ЗАДАНИЯ

Используя графическую модель «Цветущее дерево» ребенок по образцу взрослого исполняет песенку пчелы, перемещая плоскостную фигурку пчелы с цветка на цветок, стараясь исполнять звуки на слог «жу» в соответствии с размером цветка (чем крупнее цветок, тем больше длительность звука) и расположением его на дереве (чем выше на дереве находится цветок, тем выше звук). В случае возникновения затруднений можно исполнять песенку с учетом только фиксированной длительности звуков, изменяя высоту произвольно, либо на звуках одной высоты.

### Игра «ПОСТРОЙ МОСТОЧЕК»

**Цель:** тренировать умение моделировать ритмические рисунки знакомых песен, узнавать и воспроизводить песни по ритмическому рисунку.

**Игровые материалы и оборудование:** декорация «Весна пришла» (листы 7–9), графическая основа – озерцо (лист 9), комплект разрезного материала «Бревнышки» (лист 27), плоскостные фигурки животных (по выбору).

**Игровые правила:** Играет группа детей из 4-5 человек. Дети поочередно выступают в роли ведущего, который моделирует («стро-

ит мосточек») с помощью разрезного материала и воспроизводит голосом ритмический рисунок предложенной взрослым песни. Играющий, первым узнавший песню, становится ведущим. Игра продолжается до тех пор, пока все играющие не поучаствуют в «строительстве мосточка».

**Игровые действия:** моделирование ритмического рисунка знакомой песни, узнавание песни, воспроизведение ритмического рисунка песни по модели, ансамблевое исполнение песни.

### ХОД ИГРЫ

Взрослый от имени одного из персонажей сообщает «по секрету» одному из играющих название любимой песни персонажа, которая хорошо знакома всем играющим. С помощью взрослого ребенок, ставший первым ведущим, выкладывает ритмический рисунок песни, «выстраивая мосточек» через озерцо из элементов разрезного материала «Бревнышки» (широкие бревнышки соответствуют долгим звукам, узкие – коротким), затем воспроизводит голосом на произвольный слог получившийся ритмический рисунок, «проводя по мосточку» одного из персонажей. Остальные играющие делают попытку узнать песню по ритмическому рисунку. В случае успеха песня исполняется всеми играющими, а ребенок, узнавший ее, становится ведущим и получает задание от следующего персонажа выложить ритмический рисунок его любимой песни. В случае затруднения в узнавании песни взрослый дает подсказку – называет главного героя песни, ее тему, просит узнать песню по 3-4 начальным звукам мелодии и т.д.

### Игра «ПОЗОВИ ДРУГА»

**Цель:** формировать представления о соответствии ритмического рисунка слова и музыкально-ритмического рисунка при мелодизации слова.

**Игровые материалы и оборудование:** декорация «В теремке» (листы 13-15), плоскостные фигурки животных (по выбору), призовые фишки.

**Игровые правила:** Играет произвольное количество детей. Каждый игрок создает импровизацию-обращение к выбранному персонажу. Игра продолжается до тех пор, пока каждый играющий не «подружится» с одним из персонажей (если играют 4-6 детей) либо не станет «другом» для нескольких из них (1-3 детей).

**Игровое действие:** сочинение текста-обращения к персонажу и его мелодизация в соответствии с ритмической структурой текста.

### ХОД ИГРЫ

В начале игры взрослый знакомит детей с жителями теремка, а затем предлагает им выбрать одного из персонажей и позвать его

поочередно, используя различные варианты «имени». Игровую ситуацию взрослый создает таким образом, что вызываемый персонаж долго не соглашается появиться через открывающуюся на декорации дверь, ожидая все новых и новых обращений. При этом варианты названия животного постепенно варьируются, усложняются и дополняются, затем сопровождаются прохлопыванием ритмического рисунка обращения и, наконец, его мелодизацией. Например: **Ли-са**, **Ли-сонь-ка**, **Ли-сич-ка**, **Ли-сич-ка-се-стрич-ка**, **Ли-ска**, **А-лис-ка** и т.д. Ребенок, создавший наиболее оригинальный вариант текста и воплотивший его в мелодизации, становится «другом» персонажа, получая от него в подарок призвую фышку.

### **Игра «ЧЬЯ ВЕЩЬ?»**

**Цель:** формировать представления о ритмических группах в размере 2/4.

**Игровые материалы и оборудование:** четыре игровые карты с ритмическим рисунком, соответствующим ритмическому рисунку в названии персонажей: «Зай-ка» (■ ■), «Ку-роч-ка» (■ ■ ■), «Пе-ту-шок» (■ ■ ■), «Ля-гу-шо-нок» (■ ■ ■ ■), т.е. соответствующим ритмическим группам: (■ ■), (■ ■ ■), (■ ■ ■ ■) (листы 18–19); разрезной материал – 32 карточки с изображением предметов, названия которых ритмически совпадают с одной из четырех схем на игровых картах (листы 18–20), плоскостные фигурки зайки, курочки, петушка, лягушонка (листы 16, 17, 21).

**Игровые правила:** Играют четверо детей. Каждый из играющих должен собрать на свою игровую карту с фигуркой персонажа, ритм в названии которого соответствует ритмическому рисунку на игровой карте, малые карточки с изображением предметов, ритм в названии которых соответствует ритму в названии персонажа. Выигрывает тот, кто собрал наибольшее количество «потерянных вещей» (маленьких карточек).

**Игровые действия:** выбор карточки «вслепую», соотнесение ритма в названии предмета с ритмической группой на игровой карте.

### **ХОД ИГРЫ**

Каждый из играющих получает игровую карту с целью собрать все «потерянные вещи» находящегося на игровой карте персонажа. Карточки с изображением на них «потерянных вещей» выкладываются на столе лицевой стороной вниз. Играющие поочередно выбирают одну из карточек и определяют, принадлежит ли «потерянная вещь» персонажу, находящемуся на его игровой карте. В случае совпадения карточка кладется на игровую карту лицевой стороной вверх, при несовпадении – откладывается в сторону и временно в игре не участвует. Выигрывает тот, у кого на игровой карте оказалось больше всего «найденных вещей». На этом игра может быть закончена.

Возможен вариант дальнейшего продолжения игры. Играющий, собравший наибольшее количество вещей, выбывает из игры. Остальные продолжают играть, используя временно отложенные карточки в новом цикле игры. При этом карточки, принадлежащие выбывшему игроку, по ходу игры откладываются в сторону и больше не используются. Этот вариант игры может продолжаться до тех пор, пока у последнего играющего не соберутся все восемь карточек его игровой карты. В этом варианте каждый играющий — победитель.

### \* Игра «РИТМИЧЕСКОЕ ДОМИНО»

**Цель:** закреплять представления о ритмических группах в размере 2/4, тренировать умение воспроизводить в хлопках ритмические рисунки.

**Игровой материал и оборудование:** 22 сдвоенные карточки: 11 — с изображением предметов, в названии которых зафиксирован один из ритмических рисунков (■ ■, ■ □ □, □ □ ■, □ □ □ □); 11 — с графическим изображением ритмического рисунка (лист 24).

**Игровые правила:** Играют четверо детей. Играющие должны, начиная с парной карточки (□ □ □ □), выстроить цепочку из сдвоенных карточек, как при игре в домино, ориентируясь на предыдущий ритмический рисунок, а затем отхлопать соответствующий ритм. Игра продолжается до тех пор, пока есть возможность выкладывать требуемый ритмический рисунок, отображенный в названиях предметов. При повторении игры первой выкладывается любая другая парная карточка (по договоренности).

**Игровые действия:** выкладывание сдвоенных карточек в соответствии с требуемым предыдущим изображением ритмическим рисунком, отхлопывание ритмического рисунка.

### ХОД ИГРЫ

Взрослый раздает карточки поровну всем играющим. Начинает игру ребенок, у которого обнаружится парная карточка с ритмическим рисунком □ □ □ □. Он выкладывает ее на стол и отхлопывает ритмический рисунок. Тот из играющих, у кого есть карточка с изображением предмета, в названии которого прослеживается данный ритмический рисунок, выкладывает ее на стол, продолжая цепочку, и отхлопывает ритмический рисунок, который прослеживается в названии другого предмета на его карточке. Следующей выкладывается карточка с отхлопанным ритмическим рисунком и отхлопывается другой ритмический рисунок, графически изображенный на этой же карточке, и т.д. Остальные играющие поочередно находят среди своих карточек те, с помощью которых можно продолжить игру. Выкладывая свою карточку, они должны отхлопать ритм для следующего играющего.

### 3. ИГРЫ И ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ, СОЗДАЮЩИЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ О СИЛЕ ЗВУКА

#### Игры и игровые задания для детей 3–4 лет

##### Игровое задание «КТО ПРИШЕЛ?»

**Цель:** формировать представления о силе звука, его значении в создании образа, навыки воспроизведения звуков различной силы голосом и на инструменте.

**Игровые материалы и оборудование:** декорация «В теремке» (листы 13–15), плоскостные фигурки медведя, лисы, мышки (листы 16, 17); ударный музыкальный инструмент без звукоряда.

**Игровые действия:** воспроизведение звуков различной силы голосом и на инструменте, узнавание персонажа по силе звука.

##### ХОД ВЫПОЛНЕНИЯ ИГРОВОГО ЗАДАНИЯ

Игровое задание выполняется в два этапа.

**1-й этап.** После уточнения представлений детей о размере, физической силе выбранных персонажей взрослый предлагает им поочередно взять на себя роль одного из персонажей и изобразить стук в дверь теремка (громко, не очень громко, тихо). Постукивание в дверь (по столу) затем должно сопровождаться вокальным воспроизведением звуков разной силы каждым играющим на слоги «тук-тук-тук» либо произвольный текст, предложенный ребенком, интонируемый по желанию ребенка на одном или нескольких звуках различной высоты.

**2-й этап.** Выбирается ребенок-ведущий. Он получает либо выбирает сам незаметно для остальных детей тот персонаж, который будет «стучать в дверь», используя шумовой музыкальный инструмент. Тот из игроков, который первым правильно определит персонаж, становится ведущим.

\* В дальнейшем с целью более тонкой дифференциации силы звука при восприятии и воспроизведении детьми могут использоваться остальные персонажи – герои сказки «Теремок».

##### Игровое задание «ЖУРАВЛИ УЛЕТАЮТ»

**Цель:** формировать умение воспроизводить изменение силы звучания.

**Игровые материалы и оборудование:** декорация «Золотая осень» (листы 1–3), графическая основа – прорези на декорации (лист 2), динамическая модель «Журавлиный клин» (лист 27).

**Игровое действие:** воспроизведение ансамблем детей постепенного затихания звука голосом.

## **ХОД ВЫПОЛНЕНИЯ ИГРОВОГО ЗАДАНИЯ**

Задание выполняется в два этапа.

**1-й этап.** После демонстрации взрослым модели, отображающей постепенное «удаление» клина журавлей, сопровождающееся звукоподражанием с постепенным затиханием звука, дети ансамблем изображают затихающий журавлиный клекот.

**2-й этап.** Один из детей выполняет роль ведущего, регулируя постепенность затихания звука остальных играющих движением модели.

### **Игровое задание «ПЕРВАЯ ГРОЗА»**

**Цель:** формировать умение воспроизводить хлопками в ладоши несколько звуков с постепенным увеличением и уменьшением громкости, формировать умение воспроизводить на ксилофоне несколько звуковых последовательностей различной громкости.

**Игровые материалы и оборудование:** декорация «Весна пришла» (листы 7–9), графическая основа – прорези на декорации (лист 8), динамическая модель «Туча» (лист 21), ксилофон.

**Игровые действия:** воспроизведение звуков различной силы в хлопках, воспроизведение на ксилофоне звуковых последовательностей различной силы.

## **ХОД ВЫПОЛНЕНИЯ ИГРОВОГО ЗАДАНИЯ**

Задание выполняется в два этапа.

**1-й этап.** Взрослый беседует с детьми о зависимости громкости звука от расстояния, на котором находится источник звука от воспринимающего. Взрослый демонстрирует динамическую модель, сопровождая «приближение» тучи характерными для изображения грома звуками (глиссандирующими последовательностями), усиливая звучание инструмента и соотнося его с одним из трех сменяющихся изображений грозовой тучи на модели. Дети производят один хлопок в ладоши соответствующей силы каждый раз после звучания ксилофона. Аналогичным образом иллюстрируется затихание грозы.

**2-й этап.** Дети поочередно изображают раскаты грома на ксилофоне, соотнося свое исполнение с положением модели, регулируемой взрослым.

## **Игры и игровые задания для детей 4–5 лет**

### **Игра «МУЗЫКАЛЬНЫЕ ПРЯТКИ»**

**Цель:** формировать умение различать и воспроизводить голосом малокоонтрастные по силе звуки.

**Игровые материалы и оборудование:** декорация «Весна пришла» (листы 7–9), графическая основа – лужайка (лист 9),

большие цветы из комплекта разрезного материала «Цветы» (лист 26), плоскостная фигурка пчелы (лист 17), указка.

**Игровые правила:** Играют двое и более детей. Водящему необходимо отыскать спрятанную фигурку пчелы, ориентируясь на динамические оттенки звукоподражания остальных играющих. Следующий водящий выбирается по считалке или по желанию.

**Игровое действие:** обнаружение спрятанного предмета, ориентируясь на силу воспроизведения звукоподражания.

### **ХОД ИГРЫ**

Один из играющих выступает в роли водящего, который выбирается с помощью считалки. Незаметно для него (он закрывает глаза или поворачивается спиной к играющим) остальные играющие, включая взрослого, прячут плоскостную фигурку пчелы под один из цветков, расположенных на лужайке, и запоминают его местонахождение. Задача водящего – отыскать спрятавшуюся пчелу. Он указывает на один из цветков, в ответ на это остальные играющие воспроизведут звукоподражание («з»), отражая силой звучания степень приближенности цветка, под которым спрятана пчела. Переходя от цветка к цветку, водящий указывает то на один цветок, то на другой, реагируя на силу звучания, и находит нужный цветок (отмечаемый значительной силой голоса играющих), обнаруживая под ним пчелу.

### **Игровое задание «МУЗЫКАЛЬНОЕ ЭХО»**

**Цель:** формировать умение воспроизводить звуки различной силы, ориентируясь на партнеров по игре, развивать их память и внимание.

**Игровые материалы и оборудование:** плоскостные фигурки персонажей (по выбору).

**Игровые действия:** вокальная импровизация отдельного слова или фразы, точное воспроизведение услышанного с меньшей силой звука.

### **ХОД ВЫПОЛНЕНИЯ ИГРОВОГО ЗАДАНИЯ**

При выполнении задания все играющие разбиваются на тройки. По считалке в тройке определяется играющий, который будет выполнять роль «зовущего», остальные двое – «первое» и «второе» эхо. «Зовущий» выбирает одну из плоскостных фигурок и громко пропевает отдельное слово или короткую фразу, стараясь исполнить ее в соответствии с характером, регистром голоса выбранного персонажа. «Первое» эхо и «второе» должны постараться воспроизвести исполненное слово или фразу «зовущим» интонационно и ритмически верно, отразив при этом изменение силы звучания в сторону уменьшения. Выполнив задание, «первое» эхо и «второе» меняются ролями. Затем игровое задание повторяется с новым «зовущим».

## Игра «ПРОГНОЗ ПОГОДЫ»

**Цель:** формировать умение отображать силу звука при игре на металлофоне, навыки воспроизведения ритма в соответствии с текстом, развивать музыкально-творческие способности.

**Игровые материалы и оборудование:** декорация «Весна пришла» (листы 7–9), три карточки с символическим изображением снега, дождя и града (лист 21), металлофон.

**Игровые правила:** В игре участвуют два и более человек. Каждый из играющих («синоптик») изображает символ, изображенный на выбранной карточке, в своей импровизации. Игра продолжается до тех пор, пока каждый из играющих не побывает «синоптиком».

**Игровые действия:** выбор игровой карточки «вслепую», воспроизведение на металлофоне звуков с соблюдением динамических оттенков, вокальная или инструментально-ритмическая импровизация.

### ХОД ИГРЫ

Карточки располагаются на столе лицевой стороной вниз. Один из играющих выбирает карточку, не демонстрируя ее остальным участникам. После этого он «передает прогноз погоды», исполняя на одной пластине металлофона звуки в соответствии с изображением на его карточке (снег – тихо, дождь – не очень тихо, град – громко). Задача остальных играющих – догадаться, каков прогноз погоды. Первый, правильно назвавший природное явление, получает право сочинения (совместно со взрослым) строчки текста об угаданном природном явлении и мелодизирует ее голосом либо проговаривает на одном звуке, отстукивая ритм фразы на металлофоне, соблюдая необходимый динамический оттенок. После этого он в таком же порядке, как и предыдущий играющий, выбирает следующую карточку с символом.

## 4. ИГРЫ И ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ, СОЗДАЮЩИЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ О ТЕМБРОВОЙ ОКРАСКЕ ЗВУКА

### Игры и игровые задания для детей 3–4 лет

#### Игра «БАШМАЧКИ»

**Цель:** формировать первоначальные представления о тембровой окраске звучания, знакомить со способами извлечения звука на детских музыкальных инструментах.

**Игровые материалы и оборудование:** декорация «В теремке» (внутреннее убранство) (листы 13–15); комплект разрезного матери-

ала «Башмачки» (лист 21): деревянные башмаки Буратино, металлические сапоги Железного Дровосека, хрустальные туфельки Золушки; плоскостные фигурки Буратино, Железного Дровосека, Золушки (лист 16); набор детских музыкальных инструментов: ксилофон, трещетка, металлофон, румба, колокольчик, треугольник; призовые фишки.

**Игровые правила:** В игре участвуют два и более человек. Играющие поочередно выбирают карточки с изображением обуви персонажей, после чего находят на декорации предметы, изготовленные из аналогичного материала, и детский музыкальный инструмент, тембр которого им близок. На этом инструменте исполняется ритмический рисунок.

**Игровые действия:** выбор игровой карточки «вслепую», нахождение соответствия между предметами по признаку «из чего изготовлено», соотнесение материала бытовых предметов и тембровой окраски детских музыкальных инструментов, извлечение музыкальных звуков различного тембра.

### ХОД ИГРЫ

Взрослый демонстрирует карточки с изображением обуви сказочных героев, объясняя особенности каждого из материалов. После этого раскладывает карточки на столе, переворачивает их лицевой стороной вниз и предлагает одному из играющих выбрать любую. Дети, рассматривая внутреннее убранство дома, должны отыскать все находящиеся в нем предметы, изготовленные из того же материала, что и обувь на карточке. За каждый правильно названный предмет играющий получает призовую фишку. Выигрывает тот, кто получил большее количество фишек. Ему предоставляется право выбрать из набора детских музыкальных инструментов тот, тембр которого соотносится с перечисленными предметами и материалом (ксилофон, трещетка – дерево; металлофон, румба – металл; колокольчик, треугольник – стекло). На выбранном инструменте ребенок должен проимитировать «стук каблучков» соответствующего персонажа. В качестве награды за правильно выполненное задание к игроку «является» сказочный герой – плоскостная фигурка персонажа. Игра продолжается до тех пор, пока к каждому из играющих не придет сказочный гость.

## Игры и игровые задания для детей 4–5 лет

### Игра «МУЗЫКАЛЬНЫЙ МАГАЗИН»

**Цель:** закреплять представления о тембрах детских музыкальных инструментов, названия детских музыкальных инструментов.

**Игровые материалы и оборудование:** детские музыкальные инструменты: ксилофон, треугольник, дудочка, свистулька, цимба-

лы, барабан, бубен, металлофон, ложки, трещотка, маракасы, фортепиано; комплект разрезного материала с изображением музыкальных инструментов (лист 23); плоскостные фигурки персонажей.

**Игровые правила:** Играет произвольное количество детей. Взрослый исполняет отрывки из музыкальных произведений или ритмические рисунки на детских музыкальных инструментах, находясь за ширмой. Ребенок, первым правильно назвавший прозвучавший музыкальный инструмент, получает карточку с изображением этого музыкального инструмента. В игре побеждает набравший наибольшее количество карточек с изображениями музыкальных инструментов.

**Игровые действия:** узнавание детского музыкального инструмента по звучанию и называние его.

### ХОД ИГРЫ

В начале игры каждый из играющих выбирает полюбившийся ему сказочный персонаж. Взрослый предлагает сказочным героям посетить «музыкальный магазин», в котором он выступает в роли продавца. Демонстрируя музыкальные инструменты, называя их, «продавец» исполняет на каждом из инструментов ритмический рисунок или мелодию. Затем он предлагает «приобрести» музыкальные инструменты. Но чтобы «купить» музыкальный инструмент, необходимо узнать его «голос» и правильно назвать этот инструмент, не видя его. Быстрый и правильный ответ гарантирует «покупку» – получение карточки с изображением инструмента.

### Игра «УЗНАЙ ИНСТРУМЕНТ»

**Цель:** углублять представления о музыкальных инструментах, развивать тембровый слух.

**Игровые материалы и оборудование:** комплект разрезного материала с изображением музыкальных инструментов: скрипки, флейты, трубы, рояля, органа, гитары, аккордеона, синтезатора, арфы (лист 23); аудиозаписи отрывков музыкальных произведений или фрагменты звучания перечисленных музыкальных инструментов.

**Игровые правила:** Играет произвольное количество детей. Играющие должны определить на слух звучащий инструмент и по возможности назвать его.

**Игровые действия:** определение музыкального инструмента по его тембру и соотнесение с изображением; называние инструмента.

### ХОД ИГРЫ

Игра проводится аналогично игре «Музыкальный магазин». Разница в том, что дети слушают не «живое звучание» инструментов, а в аудиозаписи. Игра продолжается, пока не прозвучат все заготовленные музыкальные отрывки. Побеждает набравший наибольшее количество карточек с изображениями музыкальных инструментов.

## Игра «ГДЕ МОЕ МЕСТО?»

**Цель:** формировать первоначальные представления о классификации музыкальных инструментов, основанной на способе звукоизвлечения.

**Игровые материалы и оборудование:** игровая карта (лист 22) и комплекты разрезного материала с изображением детских музыкальных инструментов (лист 23) (в этой игре не используются карточки с изображением трещотки, маракасов, ксилофона и треугольника).

**Игровые правила:** Играют от 1 до 5-6 человек. Играющие должны расположить карточки с изображениями музыкальных инструментов в соответствующих ячейках общей игровой карты.

**Игровое действие:** классификация музыкальных инструментов.

### ХОД ИГРЫ

Взрослый беседует с детьми о конструкции некоторых музыкальных инструментов и способах звукоизвлечения при игре на них. Затем дети рассматривают изображения на общей игровой карте. Взрослый объясняет детям, что они обозначают. Натянутый лук со стрелой соответствует струнным инструментам (скрипка, гитара, арфа, цимбалы); одуванчик с улетающими от него в разные стороны от дуновения зонтиками – духовым инструментам (свистулька, дудочка, флейта, труба); хлопающие ладошки – ударным инструментам (барабан, бубен, ложки, металлофон); клавиши – клавишным инструментам (рояль, орган, аккордеон, фортепиано). После этого взрослый раскладывает карточки с изображениями музыкальных инструментов на столе лицевой стороной вниз. Играющие поочередно выбирают по одной карточке и располагают выбранные ими изображения музыкальных инструментов на общей игровой карте в соответствующих классификационных рядах, обосновывая свой выбор.

## III. ИГРЫ И ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ, СОЗДАЮЩИЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ О СРЕДСТВАХ МУЗЫКАЛЬНОЙ ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТИ КАК О СРЕДСТВАХ ВОПЛОЩЕНИЯ МУЗЫКАЛЬНОГО ОБРАЗА

---

### Игры и игровые задания для детей 4–5 лет

#### Игровое задание «МУЗЫКАЛЬНАЯ МОЗАИКА»\*

*Цель:* развивать музыкальное восприятие, закреплять представления детей о средствах музыкальной выразительности, формировать у них умение отображать музыкальные образы средствами изобразительного искусства.

*Игровые материалы и оборудование:* комплект разрезных материалов различной формы, цвета и фактуры (изготавливается самостоятельно, см. образец в Приложении данного пособия на с. 39), белая и цветная бумага (основа под мозаику) по количеству играющих, фломастеры или цветные карандаши, аудиозаписи музыкальных произведений. Универсальность игрового материала позволяет использовать его при организации восприятия практически любого музыкального произведения.

*Игровое действие:* отображение воспринятого музыкального образа средствами художественной выразительности.

#### ХОД ВЫПОЛНЕНИЯ ИГРОВОГО ЗАДАНИЯ

Количество игроков ограничивается количеством комплектов мозаики. После прослушивания музыкального произведения и беседы о нем детям предлагается отобразить услышанную музыку с помощью комплекта разрезных материалов (элементы одного тона, но более насыщенной окраски соответствуют более громкому звучанию, менее насыщенной – более тихому; элементы разной фактуры – различной тембровой окраске: золотистая глянцевая бумага – звучанию горна, черная бархатная – тремоло на литаврах; элементы разной формы, расположенные на листе основы в восходящем или нисходящем направлении – направлению мелодии). Образ музыкального произведения можно дополнить и уточнить графическими средствами, используя цветные карандаши или фломастеры. Задание может выполняться как индивидуально, так и коллективно.

---

\*Здесь и далее этим значком обозначены игровые задания и игра, данные в качестве примера. Педагоги дошкольных учреждений и родители по аналогии могут придумать свои игры и задания.

# III. ИГРЫ И ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ, СОЗДАЮЩИЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ О МУЗЫКЕ В ОБОБЩЕННЫХ ЭСТЕТИЧЕСКИХ МОДЕЛЯХ

---

## 1. ИГРЫ И ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ, СОЗДАЮЩИЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ О ЖАНРЕ МУЗЫКАЛЬНОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ

### Игры и игровые задания для детей 3–4 лет

#### Игра «ТРИ ОКОШКА»\*

*Цель:* закреплять представления о первичных музыкальных жанрах (песня, танец, марш).

*Игровые материалы и оборудование:* декорация «Золотая осень» (листы 1–3); графическая основа – прорезанные в фасаде теремка окошки с наклеенными с обратной стороны кармашками; комплект из трех карточек с изображением персонажей (мышонок, заяц, лиса) в ситуациях, символизирующих один из трех первичных музыкальных жанров (лист 25); аудиозаписи трех отрывков музыкальных произведений в жанре колыбельной песни, танца, марша.

*Игровые правила:* Количество играющих не ограничено. Под звучащий музыкальный отрывок играющим необходимо воспроизвести движения, характерные для жанра, и назвать этот жанр, убедиться в правильности ответа с помощью модели. Игра продолжается до тех пор, пока не прозвучат три музыкальных отрывка.

*Игровые действия:* узнавание первичных музыкальных жанров, двигательное отображение функционального назначения жанра, называние жанра и проверка правильности ответа.

#### ХОД ИГРЫ

Перед прослушиванием музыкального отрывка взрослый рассказывает детям о жителях теремка, которые предпочитают разную музыку. Затем он предлагает догадаться, кого из жителей теремка можно увидеть в первом окошке: спящего мышонка, марширующего с барабаном зайца или танцующую лису. Во время звучания первого музыкального отрывка дети имитируют действия, соответствующие музыкальному жанру, и отвечают, что делает персонаж в выбранном окошке. По окончании звучания отрывка первый из играющих, правильно назвавший жанр прозвучавшего музыкального произведения, получает право удостовериться в правильности ответа, открыв окошко. При повторной организации игры карточки, символизирующие жанры, размещаются в другом порядке.

## 2. ИГРЫ И ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ, СОЗДАЮЩИЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ О ФОРМЕ МУЗЫКАЛЬНОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ

### Игры и игровые задания для детей 4–5 лет

#### Игровое задание «ОПРЕДЕЛИ ФОРМУ»\*

*Цель:* формировать представления о простой двухчастной и трехчастной, куплетной форме музыкальных произведений в процессе моделирования структуры произведения с помощью геометрических фигур.

*Игровые материалы и оборудование:* комплект разрезного материала, состоящий из восьми квадратов (четыре красных и четыре синих) и восьми прямоугольников (четыре красных и четыре синих) для индивидуального выполнения задания (изготавливается самостоятельно).

*Игровое действие:* моделирование формы музыкального произведения и характера музыки.

#### ХОД ВЫПОЛНЕНИЯ ИГРОВОГО ЗАДАНИЯ

Дети слушают музыкальное произведение и с помощью взрослого определяют количество частей в произведении, настроение, которое передается в этих музыкальных отрывках. После этого каждый ребенок моделирует форму музыкального произведения, выкладывая геометрические фигуры определенного цвета в соответствии с характером музыки в каждой части, а также в соответствии с повторяемостью частей (одинаковые или различные по форме фигуры).

## 3. ИГРЫ И ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ, СОЗДАЮЩИЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ О СТИЛЕ В МУЗЫКЕ

### Игры и игровые задания для детей 4–5 лет

#### Игра «МУЗЫКА ДРУЗЕЙ»

*Цель:* формировать обобщенные представления о некоторых национальных музыкальных стилях, внемузыкальных символах культур.

*Игровой материал и оборудование:* игровая карта с изображением детей – представителей восточнославянских культур (белорусской, русской, украинской) в национальной одежде (лист 17), комплект разрезного материала, состоящий из трех карточек с го-

ловными уборами национальных костюмов разных народов (лист 17); плоскостные фигурки персонажей; отрывки из музыкальных произведений, принадлежащих указанным национальным культурам.

**Игровые действия:** определение национальной принадлежности музыкального образца, установление соответствия между национальным костюмом, его аксессуарами и национальным музыкальным стилем.

**Игровые правила:** Количество играющих ограничивается количеством плоскостных фигурок. Игра может продолжаться, пока не прозвучат все музыкальные отрывки.

## ХОД ИГРЫ

Дети выбирают по одному персонажу. Взрослый (перед включением музыки) выкладывает на стол лицевой стороной вниз карточку с изображением головного убора (внемузыкального символа культуры), соответствующего национальной принадлежности музыкального образца, который будет звучать. Дети слушают этот музыкальный отрывок и стараются определить его национальную принадлежность. После прослушивания музыки они выставляют свои плоскостные фигурки на один из секторов игровой карты, делая таким образом свои предположения о национальной принадлежности прозвучавшей музыки. Ребенок, первым выставивший фигурку на игровую карту, получает право открыть карточку, чтобы установить правильность предположений.

Выигрывают те, кто выставил фигурку, правильно выбрав сектор на игровой карте.

## Игра «ГАЛЕРЕЯ МУЗЫКАЛЬНЫХ ЗАГАДОК»

**Цель:** обогащать представления о музыкальных жанрах и особенностях их воплощения в фольклоре, классической и современной музыке; формировать умение выделять существенные признаки предметов и явлений и классифицировать предметы в соответствии с общим признаком.

**Игровой материал и оборудование:** декорация «В теремке» (лист 10–12), графическая основа – прорези на стенах теремка для размещения «картин»: на одной – отражающих фольклорные жанры, на другой – театральные и симфонические жанры, на третьей – жанры популярной музыки (листы 10–11); комплект разрезного материала из 9 карточек (народные песни, танец, инструментальная музыка; опера, балет, музыка для оркестра; эстрадная песня, современный танец, инструментальная музыка) (лист 25); аудио- или видеозаписи с произведениями различных жанров.

**Игровые действия:** узнавание и определение музыкального жанра, классификация изображений с выделением песенности, танцевальности или маршевости жанра.

**Игровые правила:** Количество играющих – 5-6 человек. Игра заканчивается после прослушивания всех отрывков из музыкальных произведений и размещения всех «картин» на стенах «галереи».

### ХОД ИГРЫ

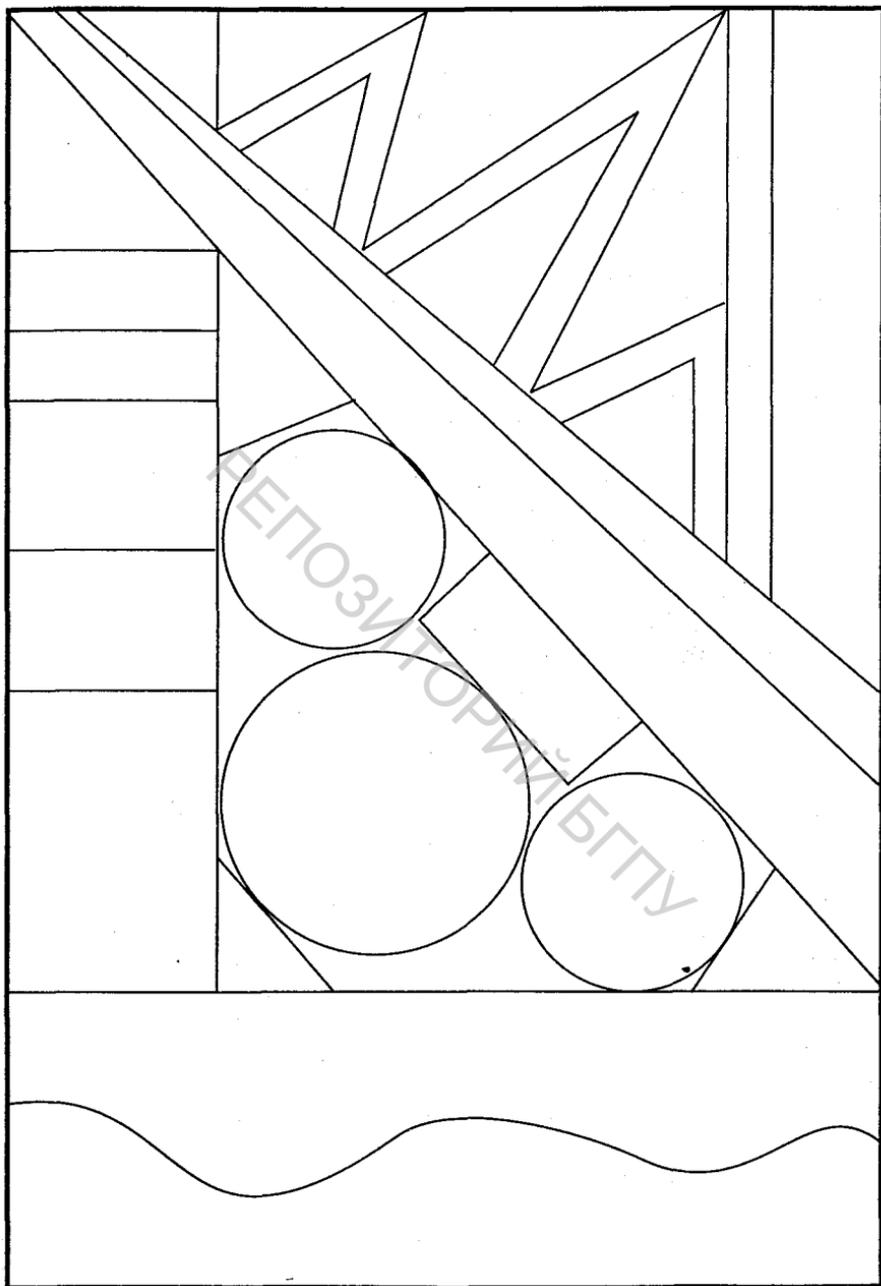
Дети слушают отрывок из музыкального произведения, с помощью педагога определяют жанр этого произведения, находят карточку, соответствующую данному жанру. Поиск сопровождается уточняющими вопросами взрослого: «Где можно услышать такую музыку?», «Когда такая музыка появилась?», «С какими уже знакомыми музыкальными произведениями эта музыка чем-то схожа?» и т.п. Не исключается возможность, что к одному звучащему отрывку ребенок сможет выбрать карточку с символикой как балета, так и симфонического оркестра. Именно неоднозначность выбора позволяет побуждать дошкольников к сравнениям, поискам вариантов, тем самым активизируя их мышление. Ребенок, первым нашедший соответствующую жанру «картину», помещает ее в раму на одной из трех стен «галереи», комментируя свой выбор. После прослушивания всех имеющихся музыкальных отрывков и размещения «картин» на соответствующей стене «галереи» оставшиеся изображения переворачиваются лицевой стороной вниз и поочередно выбираются играющими, после чего размещаются ими в рамках на соответствующих стенах. При этом изображение соотносится не со звучащим музыкальным материалом, а с изображениями, уже размещенными в «галерее».

#### Условные обозначения\*

|   |                          |
|---|--------------------------|
|  | — линия прорезания       |
|  | — линия вырезания        |
|  | — линия сгиба            |
|  | — поверхность склеивания |

\*Линии на декорациях могут быть разного цвета: черного, серого, белого.

ПРИЛОЖЕНИЕ



## СОДЕРЖАНИЕ

|  |       |
|--|-------|
| От авторов . . . . .   | ..... |
| Методические рекомендации для педагогов дошкольных учреждений и родителей . . . . .  | ..... |
| Музыка как средство интеллектуального развития дошкольников . . . . .  | ..... |
| <b>I. Игры и игровые задания, создающие условия для формирования представлений о свойствах музыкальных звуков . . . . .</b>  | ..... |
| 1. Игры и игровые задания, создающие условия для формирования представлений о высоте звука . . . . .   | ..... |
| Игры и игровые задания для детей 3–4 лет . . . . .   | ..... |
| Игры и игровые задания для детей 4–5 лет . . . . .   | ..... |
| 2. Игры и игровые задания, создающие условия для формирования представлений о длительности звука . . . . .   | ..... |
| Игры и игровые задания для детей 3–4 лет . . . . .   | ..... |
| Игры и игровые задания для детей 4–5 лет . . . . .   | ..... |
| 3. Игры и игровые задания, создающие условия для формирования представлений о силе звука . . . . .   | ..... |
| Игры и игровые задания для детей 3–4 лет . . . . .   | ..... |
| Игры и игровые задания для детей 4–5 лет . . . . .   | ..... |
| 4. Игры и игровые задания, создающие условия для формирования представлений о тембровой окраске звука . . . . .  | ..... |
| Игры и игровые задания для детей 3–4 лет . . . . .   | ..... |
| Игры и игровые задания для детей 4–5 лет . . . . .   | ..... |
| <b>II. Игры и игровые задания, создающие условия для формирования представлений о средствах музыкальной выразительности как о средствах воплощения музыкального образа . . . . .</b> | ..... |
| Игры и игровые задания для детей 4–5 лет . . . . .   | ..... |
| <b>III. Игры и игровые задания, создающие условия для формирования представлений о музыке в обобщенных эстетических моделях . . . . .</b>  | ..... |
| 1. Игры и игровые задания, создающие условия для формирования представлений о жанре музыкального произведения . . . . .  | ..... |
| Игры и игровые задания для детей 3–4 лет . . . . .   | ..... |
| 2. Игры и игровые задания, создающие условия для формирования представлений о форме музыкального произведения . . . . .  | ..... |
| Игры и игровые задания для детей 4–5 лет . . . . .   | ..... |
| 3. Игры и игровые задания, создающие условия для формирования представлений о стиле в музыке . . . . .   | ..... |
| Игры и игровые задания для детей 4–5 лет . . . . .   | ..... |
| Приложение . . . . .   | ..... |

Учебное издание

Серия «Мир детства»

Анцыпинович Ольга Николаевна  
Зыль Оксана Николаевна

### В МИРЕ МУЗЫКИ

Учебное наглядное пособие  
для педагогов учреждений,  
обеспечивающих получение  
дошкольного образования, родителей

Редактор *М. А. Лушичева*  
Художественный редактор *Е. Э. Агунович*  
Технический редактор *Л. И. Счисленок*  
Корректор *Т. К. Хваль*  
Компьютерная верстка *М. В. Бригер*

Подписано в печать 08. 12. 2005. Формат 60×90/16. Бумага офсетная.  
Гарнитура «Школьная». Офсетная печать. Усл. печ. л. 2,5. Уч.-изд. л. 1,9.  
Тираж 5310 экз. Заказ 174.

Республиканское унитарное предприятие «Издательство “Вышэйшая школа”».  
ЛИ № 02330/0056829 от 02.03.2004. 220048, Минск, проспект Победителей, 11.

Республиканское унитарное предприятие «Минская фабрика цветной печати».  
220024, Минск, ул. Корженевского, 20.