

## Музыкальные игры.

### **1. "Колечки" О. Глушковой**

1. Вот колечко перед вами,

Поиграйте-ка вы с нами,

Вот и носик, и глаза,

Даже ручка здесь видна.

*(Показываем в колечко нос, глаз, руку.)*

2. Управляем как рулём

Нашим маленьким кольцом.

Тихо-тихо не спеши,

Едут, едут малыши.

*(Вращаем кольцо, как руль.)*

3. Положи кольцо у ножки

И попрыгай-ка немножко,

1-2, 1-2-3:

На ребяток посмотри.

*(Кладём кольцо на пол, прыгаем или перебираем ногами.)*

4. Я колечко поднимаю,

На головку надеваю,

Покачаю головой,

Вот красивый я какой.

*(Поднимаем кольцо, держим над головой.)*

5. А теперь колечко взяли,

По дорожке побежали.

Осторожно, не спеши,

Побежали малыши.

*(Берём кольцо, держим перед собой, бежим по кругу.)*

### **Подвижная игра "Третий лишний"**

Задачи: развивать ловкость, быстроту, воспитывать чувство коллективизма.

Описание: Участники прогуливаются по кругу парами, взявшись за руки. Расстояние между парами 1,5 — 2 метра. Двое водящих, один из которых убегает, другой догоняет. Убегающий игрок в любой момент может встать впереди любой пары. В этом случае, задний игрок пары, перед которой он встал, становится тем, кого догоняют. Если все же игрока удалось догнать и осалить, то водящие меняются ролями.

### **Игра «Мышки и Кот»**

**Цель игры:** развивать умение двигаться в соответствии с текстом, передавать движениями игровой образ, развитие пластики, мимики, дикции, создание радостного настроения у детей.

**Методический материал:** запись музыки «кот и мыши» автор неизвестен

**Ход игры:** Кот спит, в конце зала.

Мышки выходят из своих норок(стульчики) и приближаются тихонечно к коту, виляют хвостиками, смеются, гуляют, пищат.

Мышки поют: "Тра-та-та, тра-та-та, не боимся мы кота!" ( 2 раза)

Кот просыпается, кричит : "МЯУ!" и ловит мышей. Мышки убегают на стульчики - в свои норки.

### **Игра кошки мышки - Колокольчик и барабан**

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

**Ход игры:** Выбирается кошка. Когда звенит колокольчик все дети приближаются к кошке, а как только заиграл барабан разбегаются по домикам

## «Солнышко и дождик»

**Цель:** Развитие слухового внимания, умение соотносить действия с характерной музыкой.

Дети идут по кругу и проговаривают:

*Смотрит солнышко в окошко, Идут по кругу.*

*Светит в нашу комнатку.*

*Мы захлопаем в ладоши, Хлопают в ладоши.*

*Очень рады солнышку.*

*Топ-топ-топ-топ!* Ритмично притоптывают на месте

*Топ-топ-топ-топ!*

*Хлоп-хлоп-хлоп-хлоп!* Ритмично хлопают в ладоши

*Хлоп-хлоп-хлоп-хлоп!*

На сигнал *дождь идет, скорей домой*

дети бегут к воспитателю под зонтик.

Воспитатель говорит:

*Дождь прошел. Солнышко светит.*

Игра повторяется.

## «Игра в лошадки»

**Цель:** Расширять кругозор детей, активизировать их словарный запас.

**Ход игры:** Все дети лошадки, ходят высоко поднимая колени с окончанием музыки останавливаются и говорят «Тпру-у-у». Двигаются только желающие дети, остальные наблюдают или аккомпанируют на музыкальных инструментах.

У моей лошадки, звонкие копытца

У моей лошадки шёрстка, серебрится

Сяду на лошадку, сяду и поеду

Покажу лошадку своему соседу.

Гей! Моя лошадка

Мчится словно ветер

Славная лошадка

Лучше нет на свете

## «Воробушки и кот»

**Цель:** учить детей мягко спрыгивать, сгибая ноги в коленях, бегать, не задевая друг друга, увертываться от ловящего, быстро убегать, находить свое место, приучать детей быть осторожными, занимая место, не толкать товарищей.

**Ход игры:** Дети – «воробушки» сидят в своих «гнездышках» (в кругах, обозначенных на земле, или нарисованных на асфальте) на одной стороне площадки. На другой стороне площадки – «кот». Как только «кот» задремлет, «воробушки» «вылетают» на дорогу, «перелетают» с места на место, ищут крошки, зёрнышки (дети приседают, стучат пальцами по коленям, как будто клюют). Но вот «просыпается» «кот», «мяукает» и бежит за «воробушками», которые «улетают» в свои «гнезда». Сначала роль «кота» выполняет воспитатель, а затем кто-нибудь из детей.

## «Жуки»

Под музыку: «Жуки полетели!» дети бегут, жужжат, руки за спиной, бегут по всему залу.

Ведущий: «Дождик!» «Жуки» ложатся на спину и делают произвольные движения руками

и Ведущий: «Жуки полетели!» Дети встают. Игра повторяется 2-3 раза.

## «Зайцы и лиса»

1. По лесной лужайке *Зайки бегают по комнате.*  
Разбежались зайки.  
Вот какие зайки, зайки - побегайки!
2. Сели зайчики в кружок, *Присаживаются и «роют лапкой землю».*  
Роют лапкой корешок.  
Вот какие зайки,  
Зайки – побегайки!
3. Вдруг бежит лисичка, *Лисичка бегает между ними.*  
Рыжая сестричка. *Зайчики тихо сидят на корточках.*  
Ищет – где же зайки,  
Зайки – побегайки!
4. По лесной лужайке *Зайки убегают, а лисички их догоняют.*  
Разбежались зайки.  
Вот какие зайки, зайки – побегайки.

## «Действуй по сигналу»

*Задачи:*

- развивать чувство ритма;
- развивать произвольное внимание, память;
- развивать координацию.

*Ход игры:* Педагог в разных сочетаниях и ритмах чередует хлопки в ладоши, притопы ногами и ловки по коленям. Дети повторяют вслед за педагогом, а затем самостоятельно.

Или

## «Будь внимателен»

*Задачи:*

- развивать быстроту реакции;
- развивать память и внимание;
- учить действовать сообща.

*Материалы:* кегли.

*Ход игры:* Дети строятся в несколько команд (колонн) и рассчитываются по номерам. Напротив, каждой колонны кегля. Ведущий называет любой номер. Те дети, чей номер был назван быстро бегут и, оббегая кеглю, возвращаются в команду. Так повторяется несколько раз, педагог называет номера детей.

## Игра "Горелки"

*Задачи:* упражнять в беге, реагировать на сигнал, соблюдать правила игры.

*Описание:* В игре принимают участие нечетное количество детей, которые становятся парами и держатся за руки. Впереди колонны находится водящий, который смотрит вперед. Дети хором повторяют слова:

Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло,  
Глянь на небо —  
Птички летят,  
Колокольчики звенят!  
Раз! Два! Три! Беги!

Как только участники произнесут слово «Беги!», стоящие в последней паре в колонне отпускает руки и бегут вдоль колонны вперед, один с правой стороны, другой — с левой. Их задача — выбежать вперед, встать перед водящим и снова взяться за руки. Водящий, в свою очередь, должен поймать кого-то из этой пары до того момента, как они возьмутся

за руки. Если получится поймать, то водящий с пойманным образует новую пару, а участник, оставшийся без пары, теперь будет водить.

### **«Ловишки с мишкой»**

Медведь размещается «в берлоге». Остальные дети находятся «в доме». Под музыку они берутся за руки, идут «змейкой» между ёлками и поют:

Полон ягод бор лесной.

Наберём, пойдём домой!

Повторив эти строчки 2 раза, дошкольники под музыкальное сопровождение расходятся «по лесу», свободно перемещаются и ищут ягоды. Под звуки тревожной музыки из «берлоги» в лес выходит Медведь.

**Медведь** (*выразительно*): Я - Медведь! Кто ягоды мои берёт без разрешения, тому не будет от меня прощения. Я сейчас поймаю вора!

**Педагог**: Все бегом бегут из бора!

Дети разбегаются от медведя-ловишки, а он пытается их поймать. Игра заканчивается по сигналу ведущего «Раз, два, три, в круг скорей беги». Ловишка-Медведь подсчитывает количество пойманных детей.

Игру можно провести несколько раз со сменой Медведя. Участники игры заранее договариваются о том, назначать ли нового Медведя с помощью считалки, или им станет осаленный Медведем ребёнок. Например, 3-й по счёту дошкольник, до которого дотронулся Медведь. В этом случае Медведь бежит по поляне и ловит детей, каждый осаленный ребёнок поднимает руку и уходит «в берлогу». 3-й ребёнок, до которого дотронулся Медведь, становится Медведем, и игра возобновляется. Дети могут изменять условия назначения Медведя. Им может стать 1-й по порядку, 2-й или 4-й осаленный ребёнок. Для введения дошкольников в сказочную ситуацию до начала игры предлагаем отгадать загадку про медведя, вспомнить считалки.

**Педагог**: Ребята, давайте поиграем! Чтобы узнать название игры, постарайтесь отгадать загадку:

Отойди-ка от берлоги.

Уноси скорее ноги,

А не то начну реветь.

Я - не ежик, я - ...

**Дети**: Медведь!

### **Русская народная игра «Ручеёк»**

**Задачи**: способствовать обучению в игровой манере ходьбе, внимательности, игре в коллективе.

**Описание**: Дети становятся парами, взявшись за руки. Руки надо поднять кверху таким образом, чтобы получился «домик». Пары детей становятся друг за другом, постепенно передвигаясь вперед. Формируется что-то вроде «ручейка», который постоянно течет.

Один человек заходит в начало этого ручейка, проходит под поднятыми руками игроков и выхватывает из основной массы одного из игроков за руку, уводя его с собой в конец ручейка, вставая последним его звеном. На освободившееся место встает следующая пара игроков, а освободившийся игрок идет в начало ручейка и проделывает то же самое – идет под руками игроков, выхватывая из ручейка понравившегося человека за руку и уводя его в самый конец ручейка.

#### **Варианты:**

В зависимости от размеров игровой площадки играющие пары идут ровным уверенным шагом прямо или по кругу. По сигналу воспитателя (хлопок в ладоши, свисток) первая пара, пригнувшись, входит в «коридор» из рук.

### Игра «Волшебный платок»

Звучит весёлая подвижная музыка.

Дети свободно двигаются по залу, выполняют плясовые движения. Музыка меняется на тихую, спокойную. Дети приседают и закрывают глаза ладошками. Бабушка, расправив платок, обходит ребят и кого-нибудь из них накрывает им.

**Бабушка Арина**

Раз! Два! Три!

Кто же спрятался внутри?

Не зевайте, не зевайте,

Поскорее отвечайте!

Дети называют имя спрятанного под платком ребёнка.

Если угадали, то платок поднимают, а ребёнок встаёт и прыгает под музыку и хлопки детей. Игра проводится несколько раз.

### "Веселый мяч"

Цель: Создание эмоциональной атмосферы, развитие коммуникативных навыков детей, развитие музыкальной памяти.

Атрибуты: Мяч.

Вариант 1

Дети под музыку передают мяч, по окончании куплета, мяч остается в руках у ребенка, тот с ним выходит в центр, придумывает сам движения, все остальные дети повторяют.

Вариант 2

По окончании музыки, ребенок с мячом выходит в центр, звучит музыка: марш, танец, бег- ребенок двигается в соответствии музыки, остальные дети повторяют.

### «Гуси-лебеди и волк»

Для игры необходима большая площадка и компания детей от 5-ти человек. Еще интереснее играть компанией 10-30 игроков, поэтому игра хороша для детских садов и массовых праздников.

В начале игры мелом или палочкой очерчивается «гусятник» — дом, в котором живут **гуси** и где их ждет **хозяин**.

На другой стороне площадки очерчивается «поле» — туда гуси уходят гулять.

Между «гусятником» и «полем» рисуется круг — «логово», там будет жить **волк**.

Далее с помощью считалочки выбирается волк (если ребят много, волков может быть несколько) и хозяин гусей. Остальные становятся гусями.

При игре со взрослыми роль хозяина обычно берет на себя взрослый, он же является ведущим игры.

Хозяин говорит гусям:

— *Гуси, летите в поле, погуляйте, в лапы волку не попадайте.*

Ребята бегут, размахивая руками, в «поле».

Далее происходит диалог хозяина и гусей:

— *Гуси, гуси!*

— *Га-га-га!*

— *Есть хотите?*

— *Да, да, да!*

— *Ну летите же домой!*

— *Серый волк под горой, не пускает нас домой.*

— *Что он делает?*

— *Зубы точит, нас съесть хочет.*

— *Ну, летите, как хотите, только крылья берегите!*

**Гуси** растопыривают руки-крылья и летят домой в гусятник, а **волк** рычит и пытается их поймать. Пойманные гуси из игры выбывают, и игра продолжается. Побеждают те, кто ни разу не попался в лапы волку.

Концовка в этой игре может быть и другой. Когда все гуси пойманы и сидят в логове у волка, хозяин зовет волка попариться в баню.

Волк идет париться к хозяину, изображает что моется, а затем хозяин говорит ему:

— *Волк-волкушко, я тебе коровушку брошу!*

Хозяин бросает волку палку куда-нибудь подальше, и пока волк за ней бежит, гуси в это время убегают домой к хозяину.

В конце игры можно отметить и похвалить самых ловких гусей, ни разу не попавших в лапы к волку.

Есть ещё несколько вариантов стишков к этой игре:

— *Гуси, гуси!*

— *Га-га-га!*

— *Есть хотите?*

— *Да-да-да!*

— *Так летите же домой!*

— *Серый волк под горой. Не пускает нас домой!*

— *Ну, летите, как хотите, только лапки берегите!*

— *Гуси, гуси!*

— *Га-га-га!*

— *Есть хотите?*

— *Да-да-да!*

— *Хлеба с маслом?*

— *Нет-нет-нет!*

— *А чего?*

— *Хотим конфет!*

— *Ну, летите, как хотите, только лапки берегите!*

— *Гуси, гуси!*

— *Га-га-га!*

— *Есть хотите?*

— *Да-да-да!*

— *Так летите же домой!*

— *Серый волк под горой. Не пускает нас домой!*

— *Что он делает?*

— *Зубы точит, съесть нас хочет.*

— *Ну, летите, как хотите, только лапки берегите!*

— *Гуси, гуси!*

— *Га-га-га!*

— *Есть хотите?*

— *Да-да-да!*

— *Так летите же домой!*

— *Серый волк под горой не пускает нас домой.*

— *А вы волка не пугайтесь, поскорее разлетайтесь.*

— *Гуси, гуси!*

— *Га-га-га*

— *Есть хотите?*

— *Да-да-да!*

— *Летите домой!*

— *Серый волк под горой!*

— *Быстренько поели,*

*И полетели, полетели, полетели...!*

— *Гуси, гуси!*

— *Га-га-га*

— *Есть хотите?*

— *Да-да-да!*

— *Ну летите, раз хотите.*

*Только волка берегитесь!*

*Серый волк под горой*

*Не пропустит Вас домой!*

### **«Кто скорей возьмет игрушку»**

**Игровой материал:** обруч, игрушка (матрешка, мишка или др.).

**Ход игры.** На ковре кладут обруч, в центр которого помещают какую-нибудь игрушку. Дети становятся вокруг. Ведущий ребенок под музыку бежит по кругу и выбирает 3—4 детей. Выбранные дети подскоками двигаются вокруг обруча. С окончанием музыки они должны быстро взять игрушку, находящуюся в центре обруча. Ребенок, взявший игрушку, становится ведущим, и танцует с ней под музыку, используя знакомые танцевальные движения, а также придумывая свои, проявляя при этом свою творческую активность.

### **Веселый музыкант.**

**Игровой материал:** ДМИ

Выбираются дети ведущие, их может быть 3-4. У каждого свой музыкальный инструмент. Под музыку дети исполняют импровизацию на своем инструменте. Чья игра больше понравится детям, тот музыкант исполняет сольную партию.

### **Игра с цветными флажками.**

**Игровой материал:** флажки разных цветов

Детям раздают флажки 3-4 цветов. Под музыку дети танцуют, размахивают ими. По окончании музыки, должны собраться по кругам и цветам флажков.