Зверкова Алена Игоревна

МОУ СОШ №21

г.о. Подольск Московской области

Учитель музыки

**Музыкально- дидактические игры на уроках музыки в начальной школе.**

« Скажи мне – и я забуду,

Покажи мне – и, может быть, я запомню,   Сделай меня соучастником - и я пойму»

Китайская мудрость

***Игра на развитие памяти «Повтори ритм»***

Цель: Развитие ритмического слуха, памяти.

Ход игры: Под определённую музыку педагог ногами показывает ритмический рисунок, притопываю на одном месте 1 фразу. На 2 фразу дети повторяют движения в нужном ритме. Освоив ритм, можно передавать его хлопками, шлепками, на ударных музыкальных инструментах.

***Игра «Отгадай по какому предмету стучу?»***

Цель: развитие умения различать и соотносить музыкальные и шумовые звуки, тембрового слуха.

Оборудование: Стол, ширма, стакан с горохом, деревянные палочки, треугольник.

Ход игры: На столе за ширмой лежат предметы.

Педагог: Надо музыку послушать,
Инструменты подобрать,
Их звучание запомнить
И по тембру различать.

Дети слушают и запоминают на слух звуки, издаваемые за ширмой, затем слушают музыкальные произведения: «Смелый наездник» Р. Шуман, " Полька" П. И. Чайковский

При повторном слушании музыкальных пьес они сопровождают их звучание ритмичным постукиванием палочек, встряхиванием гороха, ударами в треугольник. Шумовое озвучивание соответствует характеру произведений.

***Игра «Найди свой цвет»***

Цель: развитие умения анализировать, сравнивать.

Оборудование: карточки синего, красного, жёлтого, зелёного цветов.

Ход игры: Дети слушают музыку спокойного характера. В начале каждого музыкального построения учитель поднимает карточку какого-либо цвета и держит её до следующего построения (части, предложения, фразы). Дети, у которых в одежде встречается данный цвет, встают и садятся, поднимая карточку друг цвета.

2 вариант: Слушая музыку дети поднимают карточки, разного цвета, в связи с изменением характера, таким образом учатся определять построение музыкального произведения (2, 3-частную форму).

***Игра «Где бывали?»***

Цель: развитие воображения, ассоциативного мышления.

Ход игры: Для проведения игры может быть использована народная, современная, классическая в оркестровом или вокальном исполнении.

Прослушав музыкальное произведение, дети делятся на 2-4 подгруппы и расходятся, чтобы сообща придумать рассказ в соответствии с жанром, стилем, характером музыки.

 **ИГРА" Третий лишний"**

Учащимся предлагается 3 примера каких- либо заданий , но одно из них выпадает из тематической или логической цепочки по каким - то признакам, например:

П. И. Чайковский Мелодия

В. А. Моцарт Ритм

Л. В. Бетховен Скрипка

Учащийся, который отвечает даёт полное объяснение , например: Чайковский - это русский композитор, а остальные - немецкие.

Примеры заданий учитель разрабатывает заранее, а учащиеся старшего возраста могут сами составлять такие задания.

 **ИГРА "**[**Музыкальный оркестр**](http://www.muz-urok.ru/muz-igra.htm?url=http://www.muz-urok.ru/muz_igra2.htm&stat=1425058903&id=1)**"**
**1 вариант:** В этой игре нужно определить какие инструменты звучат. Внимательно слушаем и выбираем нужную группу. Отличная игра для развития музыкального слуха и знакомства с музыкальными инструментами.

**2 вариант:** Учащимся раздаются карточки с изображением музыкальных инструментов, а они самостоятельно делятся на группы( струнные, духовые, ударные, народные), потом называют название и почему они выбрали ту или иную группу.

**3 вариант:** Учащийся вытягивает карточку с изображением музыкального инструмента и показывает мимикой и жестами игру на этом инструменте, а остальные участники должны угадать. Кто угадывает, тот и вытягивает следующую карточку.

 **ИГРА "**[**Музыкальная комната**](http://www.muz-urok.ru/muz-igra.htm?url=http://www.muz-urok.ru/muz_igra3.htm&stat=1425059479&id=1)**"**
Эта игра для развития зрительной памяти и знакомства с музыкальными инструментами. Нужно запомнить расположение инструментов в первоначальном варианте, затем расставить все музыкальные инструменты на свои места.

 **ИГРА " Четвёртый лишний"-**

по подобию " Третий лишний**"-** учащимся предлагается 4 примера каких- либо заданий , но одно из них выпадает из тематической или логической цепочки по каким - то признакам, например:

ТЕНОР ВАЛТОРНА

БАРИТОН **СКРИПКА**

БАС КЛАРНЕТ

**СОПРАНО** ТРУБА

 **ИГРА " Поле чудес"**

У учащихся есть карточки от 1 - 10, учитель подготавливает табло с ответами под номерами. Игра заключается в том, что ведущий зачитывает вопрос, а дети поднимают карточку с номером соответствующую ответу.



 **ИГРА " Музыкальное домино"**

Учитель подготавливает таблички, где с одной стороны иллюстрация музыкального инструмента, а с другой название другого инструмента, задача игроков ( как в домино) приложить название к иллюстрации.

 РОЯЛЬ

ТРУБА

 **ИГРА " Найди соответствие "**

 На экране( доске) плакате написаны слова в два столбца , но они перемешаны, нужно правильно поставить стрелки, переставить таблички или написать, например:

**П. И. Чайковский** " Лунная соната"

 Л. В. Бетховен **" Лебединое озеро"**

 Струнный инструмент Мелодия

 Музыкальный жанр Скрипка

Средства муз выразительности Балет

Окраска звучания Тембр

 **ИГРА " ПЕРЕМЕШКИ"**

Учащиеся получают конверты со словами, но эти слова разрезаны на буквы и перемешаны, нужно собрать слово, на конверте может быть подсказка, например:

**жанры**

мисонфяи - симфония

талеб - балет

аропе - опера

**танцы народов мира**

раазмук - мазурка

свльс - вальс

иеалзкнг -лезгинка

окльпа - полька

коркакяв - краковяк

 **средства музыкальной выразительности**

ломдеяи - мелодия

пмте - темп

бртем тембр

 **ИГРА" Найди ошибку"**

1. Фортепиано - пианист

2.Оркестр - дирижёр

3. Опера – балетмейстер

 **ИГРА " Два из трёх "**

 Выбирается два ответа по общему признаку и объясняется.

****

 **ИГРА " Зеркало"**

В команде 6-7 человек.

Ведущий загадывает загадку про любой музыкальный инструмент одному участнику, он виртуальной игрой изображает игру на этом инструменте, а остальные участники являются отражением этого якобы зеркала и

 точь - в-точь повторяют игру на музыкальном инструменте ( как у первого участника), в итоге оркестр инструментов, а как рефлексия- можно что - бы каждый участник сказал одно предложение об этом инструменте.

 Таким способом формируем теоретические знания и практические навыки.

 **ИГРА " Музыкальная азбука"**

|  |
| --- |
|  |

Для игры требуется полотно с буквами, кубик и фишки.

Каждый игрок кидает кубик и определяет количество шагов по буквам, на выпавшую букву участник называет музыкальный инструмент или термин и раскрывает его понятие. Термины все должны быть связаны с предметом

 " Музыка"

**Игра на развитие памяти «Повтори ритм»**

**Шумовой оркестр** – это игра в оркестр, где есть место фантазии, импровизации, творчеству. Игра в оркестр активизирует восприятие детей, помогает им почувствовать себя причастными к процессу творчества и вызывает у школьников живой интерес.

 **ИГРА "**[**Музыкальная комната**](http://www.muz-urok.ru/muz-igra.htm?url=http://www.muz-urok.ru/muz_igra3.htm&stat=1425059479&id=1)**"**
Эта игра для развития зрительной памяти и знакомства с музыкальными инструментами. Нужно запомнить расположение инструментов в первоначальном варианте, затем расставить все музыкальные инструменты на свои места.