

Картотека музыкальных игр



«СОЛНЫШКО»

Задачи: Закрепить навыки выполнения одновременно «пружинок» и хлопков, прыжков и хлопков.

Ход игры:

\ Солнышко, \ солнышко,

/ Выгляни в \ окошко:

\ Твои детки \ плачут,

/ По камушкам \ скачут.

Ход игры

На 1-ю и 2-ю строчки теста взрослый вместе с детьми выполняет частые полуприседания - «пружинки» - и одновременно хлопает в ладоши.

Под текст 3-й и 4-й строчек выполняются прыжки с одновременными хлопками в ладоши.

Методические рекомендации

Текст произносится в медленном темпе, нараспев, с ярко выраженной метрической пульсацией, без остановок, ускорений и замедлений.

Нисходящая интонация голоса приходится на каждую сильную долю:

\ Солнышко, \ солнышко, / Выгляни в \ окошко и т.д.

«ПОСКОК»

Задачи: развивать выразительность выполнения легких прыжков, мягкого пружинного шага.

Скок, скок - поскок	<i>продвигаются вперед</i>
Молодой дроздок,	<i>прыжками</i>
По водичку пошел,	<i>идут мягким пружинным</i>
Молодичку нашел.	<i>шагом</i>
Молодиченька,	<i>сужают круг</i>
Невеличенька,	
/ Сама с вершок,	<i>присаживаются</i>
Голова с горшок.	<i>прикладывают ладони к щекам</i>
	<i>покачивают головой.</i>

Ход игры

Дети стоят по кругу, согнув руки в локтях, кулачки прижаты к плечам - имитируют крылышки. В центре круга -птичка (игрушка)

Методические рекомендации Текст игры произноситься не спеша, ритмично. На слова «сама с вершок» - интонация голоса повышается и делается небольшая пауза. Последняя строка произносится чуть быстрее предыдущих.

«ХЛОПЫ - ШЛЕПЫ»

СЛ.НАРОДНЫЕ

Задачи: развитие чувства ритма, координации движений в соответствии темпом музыки.

Ход игры: исходное положение - широко расставив ноги, дети сидят на полу.

/ Хлоп \ раз, *хлопок на слово «хлоп»*

/ Еще \ раз *удар ладошек по коленям
на слово «раз»*

/ Мы пох \ лопаем \ сейчас *повтор движений*

А потом скорей, скорей *ритмичные удары ладошек об*

Шлепай, шлепай веселей. *пол*

Методические рекомендации

Первые три строчки произносятся с ярко выраженной ритмической пульсацией, нисходящая интонация голоса приходится на каждую сильную долю.

Последние две строчки приговариваются в ускоренном темпе

«КИСКА, БРЫСЬ!» СЛ. НАРОДНЫЕ

Задачи: Совершенствовать навык ходьбы на месте, навык заканчивать движение с окончанием текста.

Ход игры:

Киска, киска, киска, брысь! *дети грозят пальчиком*

На дорожку не садись:

Наша деточка пойдет, *шагают на месте*

Через киску упадет!

Бах! *приседают*

Методические рекомендации. При ходьбе следует обращать внимание на осанку детей, для улучшения которой необходимо поставить руки на пояс. Окончание произнесения текста должно быть четко зафиксировано - дети приседают.

«ТРА-ТА-ТА»
РУСС. НАРОДНАЯ ПОТЕШКА

Задачи: Развитие крупной моторики, координации движений.

Тра-та-та! Тра-та-та! *Дети хлопают в ладоши*

Вышла кошка за кота!

За кота Котовича, *делают шлепки по коленям двумя
руками одновременно*

За кота Петровича! *Делают шлепки по коленям двумя
руками поочередно*

Методические рекомендации Текст произносится медленно ритмично, на распев. В первой строке хлопки в ладоши приходятся на каждую сильную долю: \тра - та- \та и т.д

«ОГУРЕЧИК»

Задачи: Закрепить навыки выполнения легких прыжков с продвижением вперед, мягкого пружинного шага и легкого стремительного бега.

Огуречик, огуречик,
Не ходи на тот конечик,
Там мышка живет,
Тебе хвостик отгрызёт.

Для игры выбирается «ловишка». Им может быть кто - либо из взрослых или ребенок. «Ловишка» уходит в другой конец зала. Руки у играющих находятся на поясе.

Ход игры

«Ловишка» садится на стул у одной из стен комнаты, дети собираются стайкой у другой стены. На текст 1-й и 2-й строки дети продвигаются в направлении «ловишки». Под текст 3-й строки дети продолжают движение мягким пружинным шагом, грозя пальчиком «ловишке». Последняя фраза произносится детьми. Стоящими на месте, и является сигналом к бегу. «Ловишка» догоняет убегающих от него детей.

Методические рекомендации

Текст произносится выразительно, нараспев, в конце 3-й строки должна быть небольшая пауза, голос при этом «забирается вверх»: там мышка
жи / вет. Последняя строчка произносится скороговоркой.

«ПАРОВОЗ»

Задачи: закрепить навык дробного шага с продвижением вперед. Развитие воображения и творческие способности детей

Чух, чух, пыхчу,

Пыхчу, ворчу.

Стоять на месте

Не хочу.

Колесами стучу, верчу,

Садитесь скорее,

Прокачу: чух, чух!

Ход игры:

Дети стоят друг за другом, руки согнуты в локтях, пальцы крепко сжаты в кулачки. Ноги удобнее слегка согнуты в коленях.

Взрослый предлагает отправиться в путешествие. На весь текст выполняется ритмичное движение дробного шага с ускорением темпа его выполнения к концу игры.

Методические рекомендации. Текст произносится очень легко, ритмично, с ускорением. Следует обращать внимание на хорошую прямую осанку детей, а так же следить. Чтобы шаг был коротким, не шаркающим. Игру можно продолжить, предложив детям выйти из вагонов и погулять по лесу, собирая цветы, ягоды, или набирая букеты осенних разноцветных листьев. По сигналу «Ту-ту!»

Пальчиковая игра «КОТ НА ПЕЧИ»

М.Ю.Картушна

Задачи: Развитие мелкой моторики, чувства ритма.

Кот на печи

стучат кулачком о кулачок

Сухари толчет

Кошка на лавке

показывают как шьют иголкой

Рубашку шьет.

Малые котята

поднимают согнутые в локтях

На печке сидят

руки на уровне груди, опустив

На печке сидят

качают головой кисти вниз, и

вправо-влево

Да, на котика глядят

приставляют к глазам указат. Все на котика глядят

и большие пальцы («очки»)

Да, сухарики едят.

Щелкают зубками

Методические рекомендации Текст произносится на распев На 1-е две строчки движения ритмичные. На 2-е две строки - движения плавные «тянем ниточку». Слова «малые котята на печке сидят» следует произносить в ускоренном темпе.

«БУБЕН»
М.Ю.Картушина

*(на мотив русской народной песни
«Как у наших у ворот»)*

Задачи: Развитие чувства ритма. Эмоциональной отзывчивости на музыку.

Бубен, бубен, позвени.

Ведущий ходит перед

Ребятишек весели

детьми, встряхивает

бубен

Деточки играют

В бубен ударяют.

Хлопай - раз и

держит бубен перед

хлопай - два!

ребенком, малыш

Интересная игра.

ударяет ладошкой.

Танечка (Ванечка,...) играет,

В бубен ударяет.

Игра повторяется с другим участником

«СОЛНЫШКО и ДОЖДИК»

М.Ю.Картушина

Задачи: Развивать выразительность движений, совершенствовать навык легкого бега (на носочках), умения согласовывать движения с текстом песни.

Ход игры:

Светит солнышко с утра, *вращают руками*
Значит нам гулять пора. *«фонарики»*
Хорошо под солнышком *бегают в рассыпную*
Бегать и играть, *по залу*
Хорошо под солнышком
Во дворе гулять.
Кап-кап-кап! - по дорожке *стучат пальчиком по ладошке*

«КОТ И МЫШИ» М.Ю.Картушина
(на русскую народную мелодию
«Во саду ли в огороде»)

Задачи: Формировать навык движения по кругу, умения согласовывать движения с текстом. Развивать координацию и быстроту реакции. Воспитывать выдержку.

Ход игры Дети образуют круг, взявшись за руки. В центре круга кот.

Мыши водят хоровод. *дети идут по кругу вокруг кота*

На лежанке дремлет кот

-Тише, мыши, не шумите *Грозят друг другу пальчиком*

Кота Ваську не будите.

Как проснется Васька-кот- *вытягивают вперед*

Разобьет весь хоровод. *Руки ладонями вверх*

Шевельнул ушами кот- *прикладывают ладошки к голове - «уши»*

И исчез весь хоровод. убегают на места

Методические рекомендации Текст поется в размеренном темпе, предпоследняя фраза - в замедленном, растягивая слова. А последняя скороговоркой. Необходимо. Чтобы дети разбегались на окончание последней фразы.

«АИСТ И ЛЯГУШАТА»

(На мотив белорусской народной польки «Янка»)

Задачи: Совершенствование прыжкового движения с продвижением вперед.

Ход игры:

Скачут, скачут лягушата-

дети -лягушата прыгают

Скок-поскок, скок-поскок.

на двух ногах в произвольном направлении

Скачут бойкие ребята-

Прыг на кочку, под листок.

Аист вышел на болото

«лягушата» выполняют «пружинки», аист ходит

Погулять, погулять.

вокруг

Прячьтесь живо, лягушата,

лягушата приседают и не шевелятся

Чтоб не смог вас отыскать!,

аист ходит между ними, задевая рукой

пошевелившихся

Методические рекомендации На слова «...погулять, погулять / » должна быть небольшая пауза (остановка), голос при этом забирается вверх. Последняя фраза произносится четко, с акцентом на каждое слово.

«МЯЧИК»

\ Вот какой, \ вот какой	<i>дети сидят на местах</i>
\ Мячик пестрый, \ озорной.	<i>и смотрят, как ведущий</i>
\ Никогда не \ плачет,	<i>под песню ударяет мячом</i>
\ По дорожке \ скачет.	<i>об пол и ловит его.</i>
Мяч в руках я подержу.	<i>держит мяч и ходит перед</i>
И ребяткам покажу.	<i>детьми, показывая его малышам</i>
Кому дать? Кому дать?	
Кто же будет мяч кидать?	
Мячик Коленьке я дам.	<i>дает мяч ребенку</i>
Мячик Коля бросит сам.	<i>ребенок кидает мяч обратно ведущему</i>

Методические рекомендации

Удар мячика приходится на каждую сильную долю.
Ребенок возвращает мяч после слов «бросит сам...»

Речевые упражнения

«ВЕСЕЛЫЙ ДОЖДИК»

Задача: Развитие чувства ритма.

Дети берут инструменты (колокольчик, палочки и др.) и ритмично отмечают ритмическую пульсацию.

Дождик капнул на ладошку-

Кап-кап, кап-кап-кап!

На цветок и на дорожку-

Кап-кап, кап-кап-кап!

Застучал по крыше он-

Кап-кап, кап-кап-кап!

И раздался чистый звон-

Кап-кап, кап-кап-кап!

-А какая это шишка?

протягивают ладошки вперед

-Я не знаю, - шепчет мишка.

пожимают плечами

Научим мишку мы считать:

Один, два, три, четыре, пять. *дети загибают пальчики и считают их*

«МИШКА УЧИТЬСЯ СЧИТАТЬ»

Задача: Развитие эмоций, выразительности движений, мелкой моторики.

Ход игры:

Мишка по лесу гуляет,

дети топают ногами,

В корзину шишки собирает.

переваливаясь с боку на бок

-Шишка раз, шишка два-

одной рукой собирают

Положу я их сюда.

Складывают в ладонь другой

«ЕЖИК»

Задача: Развитие ритмической координации, выразительности движений, способности координировать движения с музыкой и текстом, развитие внимания.

Ход игры: Дети встают в круг, взявшись за руки. Ежи сидит в центре круга.

Жил в лесу колючий ежик, да, да, да. *идут по кругу*

Был клубочком и без ножек, да, да, да.

Не умел он хлопать - *качают головой*

Хлоп-хлоп-хлоп. *Хлопки.*

Не умел он топать - *качают головой*

топ-топ-топ. *притопы*

Не умел он прыгать *качают головой*

Прыг- прыг-прыг. *прыжки на двух ногах*

Только носом шмыгал- *качают головой*

Шмыг-шмыг-шмыг. *показать пальчиком нос*

В лес ребята приходили, да, да ,да. *те же движения*

И ежа плясать учили, да, да, да.

Научили хлопать - хлоп, хлоп ,хлоп.

Научили топать - топ, топ, топ.

Научили прыгать - прыг, прыг, прыг

А он их.. носом шмыгать, шмыг, шмыг, шмыг.

«ДОЖДИК, ЛЕЙ!»

(русс народ. закличка)

Задача: развитие эмоциональной сферы, координации движений.

Дождик, лей, лей, лей.

Помахивают кистями рук

На меня и на людей.

Руки к груди и разводят в стороны

На людей по ложке,

ладошки сложены в «ложки»- углубления

На меня по крошке,

руки к груди и пальцы сложены в щепотку

А на б-а-бу Ягу

Руками схватиться за голову, покачать головой

Лей по целому \ ведру.

Руки бросить вниз с наклоном туловища

«ЗАВОДИТЕ ХОРОВОД»

Задачи: Воспитывать чувство ритма, закрепления навыка движения по кругу.

Ход игры:

Заводите хоровод

В центре круга - ребенок, играющий

Вокруг гармошки -

*на гармошке. Дети, взявшись за руки
идут вокруг него*

Выше ручки,

*останавливаются, поднимают руки
вверх*

Хлоп в ладошки,

один раз хлопают в ладоши.

Топ - топ, ножки!

4 раза топают ногами.

Упражнения повторяются, на гармошке играет другой ребенок.

«ГОСТИ»

(авторы текста 1-го и 2-го куплетов-А. Ануфриева, 3-го и 4-го.-М. Картушина)

Задачи: Развитие танцевального творчества, выразительности движений в соответствии с игровым образом, чувства ритма.

Ход игры: Ведущий надевает шапочки домашних животных и птиц, приглашает малышей встать в круг.

Привет:

Тук—тук-тук, отворите, *дети 3 раза хлопают в ладоши*
3 раза шлепают ладонями по
коленям

В гости поскорей пустите! *Попеременно топают ногами*
Приходи к нам петушок, *хлопают, в центр круга*
Попляши для нас, дружок. *выходит ребенок*
Очень весело у нас *в шапочке петушка*
Развеселый будет пляс. *произвольно танцует*

Привет:

Мы собачку выйти просим:
К нам иди собачка в гости.
Очень весело у нас
Развеселый будет пляс.

Привет: *делают те же движения*

К нам козленок прискакал
Ножками затопотал *в центр круга выбегает*
Очень весело у нас, *козленок и пляшет*
Развеселый будет пляс.

Привет:

Серый котик прибежал,
Хвостиком своим махал.
Очень весело у нас
Развеселый будет пляс.

Три цветка

Дидактическая игра на определение характера музыки.

Игровой материал

Демонстрационный : три цветка из картона (в середине цветка нарисовано «лицо»-

Спящее, плачущее или весёлое), изображающих три типа характера музыки:

1. Добрая, ласковая, убаюкивающая (колыбельная)
2. Грустная, жалобная.
3. Весёлая, радостная, плясовая, задорная.

Можно изготовить не цветы, а три солнышка, три тучки и т.д.

Раздаточный: у каждого ребёнка- один цветок, отражающий характер музыки.

ХОД ИГРЫ

1 вариант. Музыкальный руководитель исполняет произведение.

Вызванный ребёнок берёт цветок, соответствующий характеру музыки, и показывает его. Все дети активно участвуют в определении характера музыки. Если произведение известно детям, то вызванный ребёнок говорит его название и имя композитора.

2 вариант. Перед каждым ребёнком лежит один из трёх цветков. Музыкальный руководитель исполняет произведение, и дети, чьи цветы соответствуют характеру музыки, поднимают их.

Сладкий колпачок.

Дидактическая игра на закрепление пройденного материала.

Игровой материал

Демонстрационный: колпачки разных цветов по количеству музыкальных номеров и ещё один- для конфет, карточки с заданием (спеть знакомую песню, исполнить танец, хоровод) на карточках- рисунки по сюжету произведения или текст, который читает взрослый. Конфеты на каждого ребёнка.

ХОД ИГРЫ

Дети сидят полукругом. По всему залу расставлены колпачки. Приходит грустный Петрушка. Он приготовил детям сладкое угощение, положил под колпачок. А под какой- забыл. Надо этот колпачок обязательно найти! Музыкальный руководитель предлагает Петрушке подойти к любому колпачку (кроме того, где лежит сюрприз), и дети выполняют задание, найденное под ним. Под последним колпачком- угощение. Колпачок с угощениями может находиться не только в поле зрения детей, но и быть где-то спрятан.

День рождения

Дидактическая игра, на определение характера музыки.

Игровой материал

Демонстрационный материал: мягкие небольшие игрушки (заяц, птичка, собачка, лошадка, кошка, цыплята и др.). Небольшой кукольный столик со стульчиками, чайная посуда, маленькие яркие коробочки- подарки для Зайчика.

ХОД ИГРЫ

Муз. Рук.: Посмотрите, ребята, какой сегодня Зайчик необыкновенный, даже праздничный бантик повязал. (Зайчик хлопчет по хозяйству. Ставя на стол игрушечную посуду. Я догадалась, у Зайчика сегодня день рождения, и он пригласил гостей. Вот уже кто-то идёт! Я вам сыграю музыку, а вы догадайтесь. Кто же первый идёт?

Муз. Руководитель исполняет произведение, дети высказывают своё мнение о характере музыки, узнают музыкальный образ.

После этого появляется игрушка- «гость» с подарком и дарит его зайчику. Затем игрушку сажают к столу. Таким образом, последовательно исполняются все произведения. В конце игры муз.

Руководитель спрашивает детей. Что подарят зайчику дети. Это может быть песенка или танец, знакомые детям.

Весёлая гимнастика

Дождик :кап!

Ритмическая речевая игра для средней- старшей группы
Развитие чувства ритма

Дети сидят на стульчиках и чётко произносят текст с ритмичным движением рук и ног.

1.Птица: кар. Кар, кар!

Ветер: хлоп, хлоп, хлоп! (дети ритмично хлопают в ладоши)

Дождик кап, кап. Кап! (хлопают ладонями по коленям)

Ноги шлёп, шлёп, шлёп! (топают попеременно ногами)

2.Дети: ха, ха, ха! (вытягивают руки вперёд, ладонями вверх)

Мама: ах, ах, ах! (качают головой, держась за неё руками)

Дождик кап, кап, кап, (хлопают ладонями по коленям)

Туча: бах. Бах, бах! (топают ногами)

Сороконожка

Дети выстраиваются в колонну. Кладут руки друг другу на плечи, изображая сороконожку. Учатся чётко проговаривать текст, в ритме стихотворения выполнять движения. Выполняется без музыки.

1.Шла сороконожка

По сухой дорожке (дети идут ритмичным шагом, слегка пружиня)

2.Вдруг закапал дождик: кап!

-Ой промокнут сорок лап! (Дети останавливаются, слегка приседают)

3.Насморк мне не нужен

Обойду я лужи! (идут высоко поднимая колени, будто шагая через лужи)

4.грязи в дом не принесу

Каждой лапкой потрясу (останавливаются. Трясут одной ногой)

5.И потопаю потом

Ой, какой от лапок гром! (дети топают ногами)

БОМБА

Главная цель

Развитие умения слушать и находить источник звука.

Доплнительны цели

Развитие способности концентрировать внимание.

Развитие сотрудничества в группе

Что понадобится

Будильник (можно заменить метрономом).

Количество участников

От 3 до 10.

Основной вариант

Один из участников выходит из комнаты, а кто-то из оставшихся прячет будильник. Когда все готово, водящего приглашают в комнату и просят найти будильник.

Замечания

Группе можно напоминать о том, что не следует шуметь и подсказывать водящему, где находится будильник.

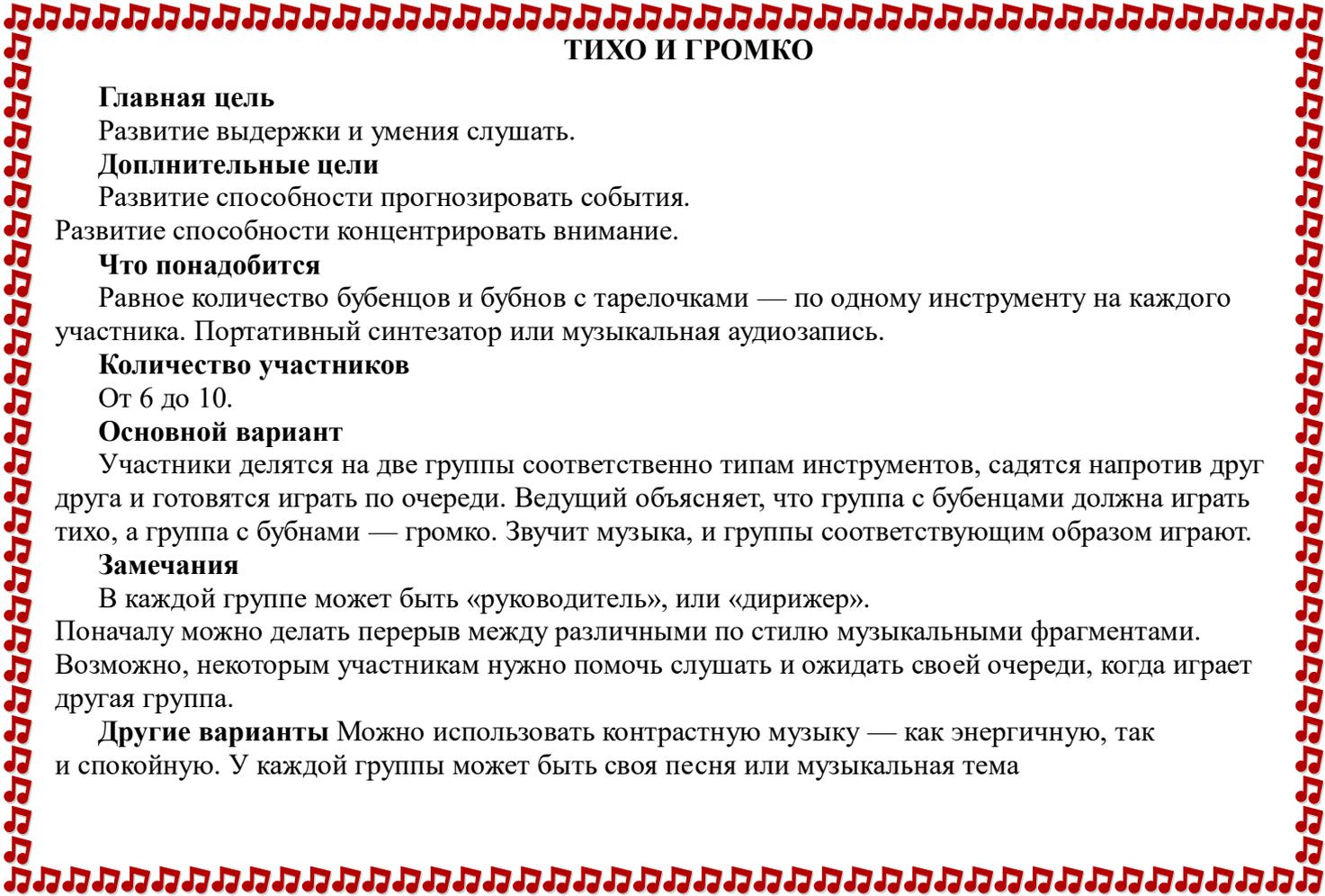
Другие варианты

Водящему можно завязать глаза.

Можно привнести элемент соревнования, выбрав одновременно двух играющих на роль водящих.

Искать источник звука может вся группа одновременно. В этом случае играющие должны стараться бесшумно двигаться по комнате.

Будильник может быть установлен на звонок через 1—2 минуты. Водящий должен постараться обнаружить его до того, как он зазвонит.



ТИХО И ГРОМКО

Главная цель

Развитие выдержки и умения слушать.

Дополнительные цели

Развитие способности прогнозировать события.

Развитие способности концентрировать внимание.

Что понадобится

Равное количество бубенцов и бубнов с тарелочками — по одному инструменту на каждого участника. Портативный синтезатор или музыкальная аудиозапись.

Количество участников

От 6 до 10.

Основной вариант

Участники делятся на две группы соответственно типам инструментов, садятся напротив друг друга и готовятся играть по очереди. Ведущий объясняет, что группа с бубенцами должна играть тихо, а группа с бубнами — громко. Звучит музыка, и группы соответствующим образом играют.

Замечания

В каждой группе может быть «руководитель», или «дирижер».

Поначалу можно делать перерыв между различными по стилю музыкальными фрагментами.

Возможно, некоторым участникам нужно помочь слушать и ожидать своей очереди, когда играет другая группа.

Другие варианты Можно использовать контрастную музыку — как энергичную, так и спокойную. У каждой группы может быть своя песня или музыкальная тема

БУБЕНЦЫ И БУБНЫ

Главная цель

Развитие сотрудничества в группе и способности концентрировать внимание

Дополнительны цели

Развитие умения наблюдать.

Развитие умения слушать.

Что понадобится

Равное количество бубенцов и бубнов с тарелочками — по одному инструменту на каждого участника. Портативный синтезатор или музыкальная аудиозапись.

Количество участников

От 6 до 10.

Основной вариант

Участники распределяются по группам соответственно типам инструментов: в одной группе — с бубнами, в другой — с бубенцами. Когда начинает звучать музыка, все танцуют, свободно передвигаясь по комнате. Когда музыка смолкает, участники с бубенцами образуют одну группу, а участники с бубнами — другую. Музыка звучит вновь, группы смешиваются, и все танцуют. Игра продолжается таким же образом

Замечания

Вначале взрослые могут принять участие в игре, чтобы в нужный момент помочь объединению в группы

Другие варианты Можно использовать и другие подходящие инструменты, задействовать не два, а три вида инструментов.

МОТОЦИКЛИСТ

Главная цель	Развитие умения слушать.
Дополнительны цели	Формирование контроля за движениями и повышение скорости реакции. Предоставление возможности высвободить энергию. Формирование пространственных представлений. Стимулирование творческой вокализации.
Что понадобится	Одна губная гармошка
Количество участников	От 3 до 6.
Основной вариант	Группа располагается в комнате, оставив достаточно места для бега. Одного из участников выбирают на роль мотоциклиста, который будет кружиться по комнате на воображаемом мотоцикле. Ведущий или один из участников имитирует на казу звуки мотоцикла: момент запуска, ускорение, замедление, поворот ручки «газа».
Замечания	Полезно потренироваться в имитации звуков до начала движения мотоциклиста. Эта игра может служить поводом для разговора о безопасности на дорогах.
Другие варианты	Ведущий может расставить в комнате стулья, чтобы «мотоциклист» двигался по кругу и т.д. Одновременно ездить на мотоцикле под аккомпанемент того же казу могут два участника

В КАКОМ НАПРАВЛЕНИИ?

Главная цель

Развитие умения слушать и концентрировать внимание

Дополнительны цели

Развитие осознания своей принадлежности к группе.

Формирование представлений о направлении.

Развитие выдержки.

Что понадобится

Бубенцы и портативный синтезатор

Количество участников

От 4 до 10.

Основной вариант

Группа садится в круг. Когда зазвучит музыка (в среднем регистре синтезатора), играющие начинают передавать бубенцы по часовой стрелке. Внезапно ведущий берет на синтезаторе две самые высокие ноты, и группа изменяет направление движения бубенцов, передавая их против часовой стрелки. Музыка продолжает звучать, и каждый раз, когда слышны две высокие ноты, направление движения бубенцов изменяется

Замечания

Нет необходимости в том, чтобы играющий на синтезаторе хорошо владел инструментом. Однако он должен суметь убедиться в том, что направление движения бубенцов изменяется вовремя и остается неизменным до тех пор, пока не прозвучат две высокие ноты.

Другие варианты

Можно передавать и другие небольшие инструменты, такие, как марака и кабаса.

Портативный синтезатор можно заменить другими мелодическими инструментами, например, ксилофоном.

Сигнал для изменения направления движения бубенцов можно подавать, ударяя палочками по тарелке или барабану. В этом случае вместо синтезатора используют аудиозапись.

ПОЙМАЙ РИТМ!

Главная цель	Развитие умения слушать
Дополнительны цели	Повышение способности концентрировать внимание. Развитие кратковременной памяти.
Количество участников	От 3 до 8.
Основной вариант	Группа садится в круг. Ведущий хлопает в ладоши, используя несложный ритм, который легко повторить (например,). По мере возможности участники присоединяются к ведущему и в конце концов хлопают все вместе. Затем ведущий может остановиться и задать другой ритм.
Замечания	Возможно, ведущему нужно будет побуждать участников внимательно слушать и не хлопать беспорядочно в ладоши.
Другие варианты	Можно отстукивать ритм на разных частях тела. Ритм можно сопровождать словами. Например, «Да-вид Холл» или «Суп с лапшой». Каждому участнику поочередно можно предлагать стать ведущим. Для сопровождения можно использовать музыкальную аудиозапись. Можно использовать такие инструменты, как бубны. Простые ритмы группа может повторять немедленно (как эхо). Участники могут повторять заданный ритм один за другим, по очереди. Когда первый ритм будет освоен всей группой, ведущий может переходить к следующему без перерыва. Он может произнести: «Все меняется», чтобы подать группе сигнал перехода к новому ритму

МЫШКА

Главная цель	Развитие тактильных ощущений.
Что понадобится	Игрушечная мышка (или мягкая кукла), бубен с тарелочками, платок.
Доплнительны цели	Развитие терпимого отношения к физическому контакту с другими людьми. Развитие осознания различных частей своего тела. Развитие умения слушать и концентрировать внимание.
Количество участников	От 3 до 6.
Основной вариант	Два участника садятся на стулья напротив друг друга. Одному из них завязывают глаза, а другому дают бубен. Ведущий становится рядом с тем, у кого завязаны глаза, в руках у ведущего мышка. Второй участник сидит тихо и смотрит. Когда же он начинает играть на бубне, ведущий «отпускает» мышку, которая «бегает», «прыгает», «карабкается» (соответственно характеру и темпу звучания бубна) по всему телу сидящего с завязанными глазами. Через некоторое время участники меняются местами.

Замечания

Участник, по которому «бегают» мышка, не должен стараться поймать ее руками. Ему следует как можно больше сосредоточиться на своих ощущениях. Участники могут обсуждать друг с другом свои ощущения. Наиболее чувствительные участники могут вначале играть без повязки, а ведущему следует в таких случаях направлять мышку очень уверенно, «определенно».

Другие варианты

Управлять мышкой может один из участников. Можно использовать другие инструменты и других игрушечных животных. Можно использовать два разных инструмента: один — под который мышка, например, «бегает»; другой — под который «прыгает». Разные инструменты можно использовать для разных частей тела, по которым «бегают» мышка: например, колокольчики для рук и барабан для ног. Участник, управляющий мышкой, может подпевать себе, заменив голосом звуки бубна и импровизируя на тему движений мышки

ГДЕ Я БУДУ ИГРАТЬ?

Главная цель	Развитие инициативы.
Дополнительны цели	Развитие умения слушать. Побуждение к сотрудничеству в группе.
Что понадобится	Бубен с тарелочками для каждого участника. Портативный синтезатор или аудиозапись танцевальной музыки.
Количество участников	От 3 до 6.
Основной вариант	Участники танцуют в свободной манере и играют на бубнах. Через несколько минут ведущий делает музыку тише и предлагает участникам играть на бубнах, показывая разные места, по которым они будут ударять бубном. Это может быть спина другого участника, пол или стена комнаты, собственное колено и т.д.
Замечания	Спокойная, мелодичная музыка способствует тому, что участники не слишком энергично ударяют друг друга бубнами.
Другие варианты	Участники могут сами предлагать разнообразные места для игры на бубнах. Можно балансировать, стараясь удержать бубны на разных частях тела. Участники могут объединяться в пары с одним общим бубном.

ПУГАЛО

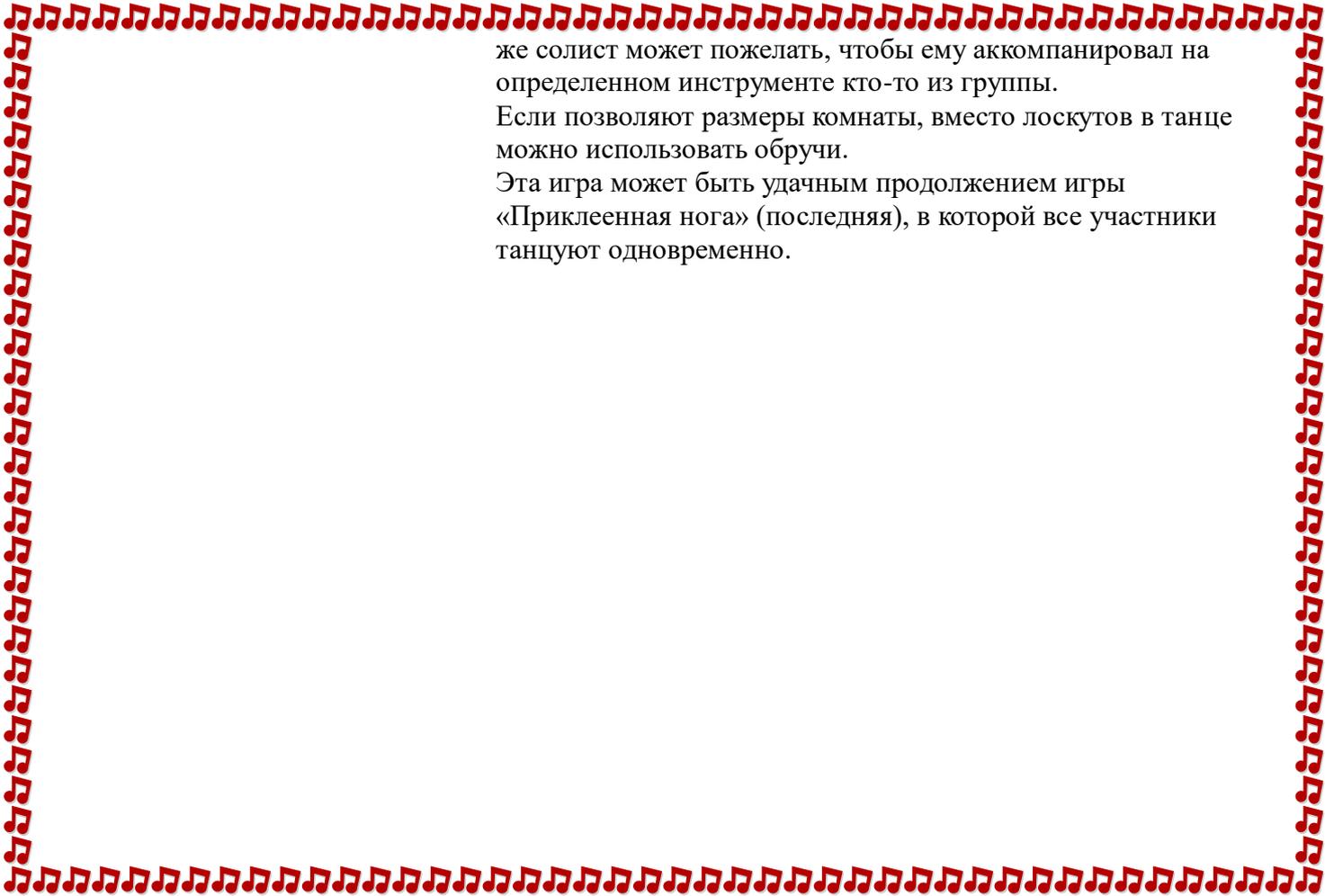
Главная цель	Развитие сотрудничества в группе.
Дополнительны цели	Развитие выдержки. Совершенствование контроля за движениями. Повышение уверенности в себе..
Что понадобится	Небольшие цветные лоскуты (примерно 20 см ²), по одному для каждого участника
Количество участников	От 3 до 10
Основной вариант	Группа садится в круг. Каждый участник выбирает себе лоскут. Один из участников встает в центр круга, разведя руки в стороны. Остальные подходят к нему и развешивают свои лоскуты у него на голове, руках, плечах, ногах. Затем все, кроме «пугала», возвращаются на свои места и поют какую-то спокойную песню, например, одну из версий «She is a lassie from Lancashire» (см. ниже). «Пугало» кружится очень осторожно, чтобы с него не спадали лоскуты. Постепенно поющие наращивают темп, «пугало» кружится все быстрее и в конце концов стряхивает с себя все лоскуты.
Замечания	Пение можно сопровождать хлопанием в ладоши, а когда «пугало» сбросит все лоскуты, поаплодировать ему. Вначале участнику в роли пугала может понадобиться помощь, чтобы стоять спокойно.
Другие варианты	«Пугалами» могут быть несколько участников — они кружатся, взявшись за руки.

РАСТУЩИЕ ЦВЕТЫ

Главная цель	Развитие способности к лидерству и укрепление уверенности в себе.
Дополнительны цели	Повышение заинтересованности участников быть активными в игре. Развитие умения наблюдать.
Что понадобится	По музыкальному инструменту для каждого участника, два или три больших бумажных цветка на палках
Количество участников	От 3 до 4.
Основной вариант	Один из группы играет на музыкальном инструменте, а остальные слушают. Вместе со звуками инструмента цветок (который на длинной палке держит кто-то из взрослых, не видимый для играющих) появляется из-за пианино или другого предмета мебели. Если музыка стихает, цветок перестает «расти». Если музыка быстрая и громкая, цветок «растет» быстрее. Когда цветок уже больше не может «расти», все начинают танцевать или изображать «увядание» цветка — это зависит от характера музыки.
Замечания	По возможности, занятие лучше проводить в комнате с высокими потолками, чтобы цветок мог «расти» достаточно долгое время.
Другие варианты	Два участника могут играть на разных инструментах одновременно, «ведя» за собой два цветка. Один из участников может помогать управлять цветком. Можно использовать разные цветы или по-разному окрашенные.

СОЗДАЙ СВОЙ ТАНЕЦ!

Главная цель	Повышение уверенности при исполнении соло на музыкальных инструментах.
Дополнительны цели	Поощрение творчества. Развитие выдержки и совершенствование умения слушать.
Что понадобится	Приблизительно двадцать разноцветных лоскутов, размером около 20 см ² каждый. Портативный синтезатор или музыкальная аудиозапись танцевальной музыки различных стилей.
Количество участников	От 3 до 6.
Основной вариант	Один из участников исполняет соло, а остальные — зрители. Солист раскладывает на полу лоскуты так, как ему нравится, и выбирает музыку. После этого он танцует, импровизируя с лоскутами: прыгая по ним, как по кочкам, или кружась вокруг них. Когда танец завершен, солисту аплодируют, и он передает лоскуты следующему участнику.
Замечания	Если зрители утомляются, им можно предложить присоединиться к танцу, хлопая в ладоши. Некоторые участники могут захотеть выбрать для своего танца определенные музыкальные фрагменты — очень быстрые или очень медленные.
Другие варианты	Зрители могут аккомпанировать танцору на своих инструментах. Два участника могут захотеть танцевать одновременно, или



же солист может пожелать, чтобы ему аккомпанировал на определенном инструменте кто-то из группы.

Если позволяют размеры комнаты, вместо лоскутов в танце можно использовать обручи.

Эта игра может быть удачным продолжением игры «Приклеенная нога» (последняя), в которой все участники танцуют одновременно.

КАЧАЮЩИЕСЯ ОБРУЧИ

Главная цель	Развитие умения распределять роли и предметы.
Дополнительны цели	Совершенствование контроля за движениями и умения удерживать равновесие в сидячем положении.
	Развитие умения слушать
Что понадобится	Обручи для каждой пары участников. Портативный синтезатор или аудиозапись «качающейся» танцевальной музыки
Количество участников	От 4 до 10.
Основной вариант	Участники, разделившись на пары, садятся на пол лицом друг к другу. У каждой пары обруч. Когда зазвучит музыка, пары, держась за обруч с противоположных сторон, начинают раскачиваться вперед-назад. Когда музыка смолкает, движение прекращается.
Замечания	Можно выбирать разные положения сидя, и каждому участнику нужно помочь найти наиболее удобное для него.
Другие варианты	Темп музыки и раскачиваний можно изменять. Раскачиваться участники могут не только вперед-назад, но и из стороны в сторону.

КАТИ ИЛИ КИДАЙ!

Главная цель	Развитие способности к сотрудничеству в группе.
Дополнительны цели	Развитие способности различать звуки. Развитие зрительного контакта. Развитие способности соотносить движения со звуками.
Что понадобится	Два контрастных по звучанию музыкальных инструмента. Один мяч.
Количество участников	От 6 до 10
Основной вариант	Группа садится в круг, а одного участника просят взять инструменты и сесть вне круга. Кто-то из сидящих в кругу берет мяч. Группа решает, каким из инструментов будет подаваться сигнал кидать мяч, а каким — его катить. Участники перебрасывают или перекатывают друг другу мяч в зависимости от того, на каком инструменте играет сидящий вне круга. Во время паузы мяч остается у кого-то из группы.
Замечания	Возможно, ведущему придется напоминать участнику, играющему на музыкальных инструментах, о том, что во время смены инструмента ему следует делать паузу. Играющему вне круга, чтобы не отвлекаться, лучше смотреть в сторону, а не на группу. Может быть, придется напоминать участникам о том, что при всех манипуляциях с мячом им следует оставаться в сидячем

Другие варианты

положении.

Играющий за кругом может петь контрастные по звучанию песни.

Можно использовать мячи разного типа и размера.

Можно использовать и другие предметы, например, мешочки с фасолью или обручи (чтобы перекатывать по полу).

Можно пробовать разные способы передачи мяча, например, ногами.

Можно использовать три или более инструментов.

ТАНЕЦ ШЛЯПЫ

Главная цель	Развитие сотрудничества в группе.
Дополнительны цели	Развитие способности концентрировать внимание. Развитие умения осознавать себя в группе. Развитие ответственности и заботливости.
Что понадобится	Шляпа. Портативный синтезатор или музыкальная аудиозапись.
Количество участников	От 4 до 8
Основной вариант	Группа садится в круг. Когда начинает звучать музыка, участники передают шляпу по кругу, по очереди надевая ее на голову своего соседа. Когда звучание музыки прерывается, ведущий просит участника, у которого в этот момент оказалась шляпа, показать какое-то движение — с тем чтобы все остальные его повторили. Музыка начинает звучать вновь, и игра продолжается
Замечания	Ведущему нужно следить за тем, чтобы передача шляпы происходила именно через надевание, а не стягивание ее с соседа. Темп музыки может влиять на скорость передачи шляпы.
Другие варианты	Можно передавать другие предметы, например, шарф, перчатки, кофту, часы.

ГРУППА В ОБРУЧАХ

Главная цель	Развитие сотрудничества в группе..
Дополнительны цели	Формирование контроля за движениями. Поощрение инициативы.
Что понадобится	Обручи, по одному для каждого участника. Портативный синтезатор или аудиозапись с небыстрой маршевой музыкой.
Количество участников	От 4 до 10
Основной вариант	Каждый берет себе обруч и с его помощью «прицепляется» к другому участнику — и так до тех пор, пока вся группа не окажется сцепленной обручами. Соединившись таким образом, участники стоят тихо в ожидании звучания музыки и затем стараются двигаться так, чтобы сохранять цепочку
Замечания	Ведущий может подсказать участникам разные способы сцепления: за плечи, руки, ноги, голову, туловище и т.д.
Другие варианты	Участники могут, сбившись в кучку, образовать очень маленькую «группу в обручах» или, разойдясь как можно дальше друг от друга, длинную цепочку. Они могут также проявить фантазию и придать группе остrokонечную или округлую форму. Вместо обручей можно использовать небольшие лоскуты (каждый примерно 20 см2). Участники могут «приклеиться» друг к другу — см. «Приклеенная нога». Когда «группа в обручах» образована, каждому участнику можно дать небольшой инструмент, чтобы он подыгрывал звучащей музыке. .

КРАСНАЯ РУКА

Главная цель	Развитие выдержки и навыков сотрудничества.
Дополнительны цели	Развитие осознанного отношения к другим людям. Развитие умения слушать. Формирование способности к лидерству. Упражнение в распознавании цветов.
Что понадобится	Один большой барабан на подставке. Наклейки или краски, подходящие для рук или ногтей.
Количество участников	От 3 до 4.
Основной вариант	Каждый участник спокойно кладет руку на барабан. Тыльная сторона ладони раскрашена у всех разноцветными красками или к ней приклеены наклейки разных цветов. Один из участников ведет игру, называя руки по цвету, например: «Красная рука» — и рука ударяет в барабан один раз. Затем называется другая рука, и игра продолжается.
Замечания	Возможно, участникам следует некоторое время всем вместе поиграть на барабанах, чтобы не утратить интереса к игре в ожидании своей очереди. Участник, ведущий игру, тоже может быть «раскрашенной рукой». Ведущий игру может определять силу удара по барабану, называя руку тихим или громким голосом.

Другие варианты

Можно играть двумя руками, окрашенными в один и тот же цвет или в разные цвета.

Можно дублировать цвета — с тем чтобы два или более участников играли одновременно.

Можно раскрасить разноцветными красками несколько ногтей или пальцев.

Участники в ожидании своей очереди могут держать руки на коленях, а не на барабане. В этом случае ведущему игру следует запоминать, какие цвета он называет.

ХЛОПАЙ И КАЧАЙСЯ!

D d a e g e A c# e
We are wear - ing differ - ent co - loured hats! We are
a e d e e d d a
wear - ing differ - ent col - oured hats! We are wear - ing
A g e A D
e a d

Главная цель

Формирование контроля за движениями.

Дополнительны цели

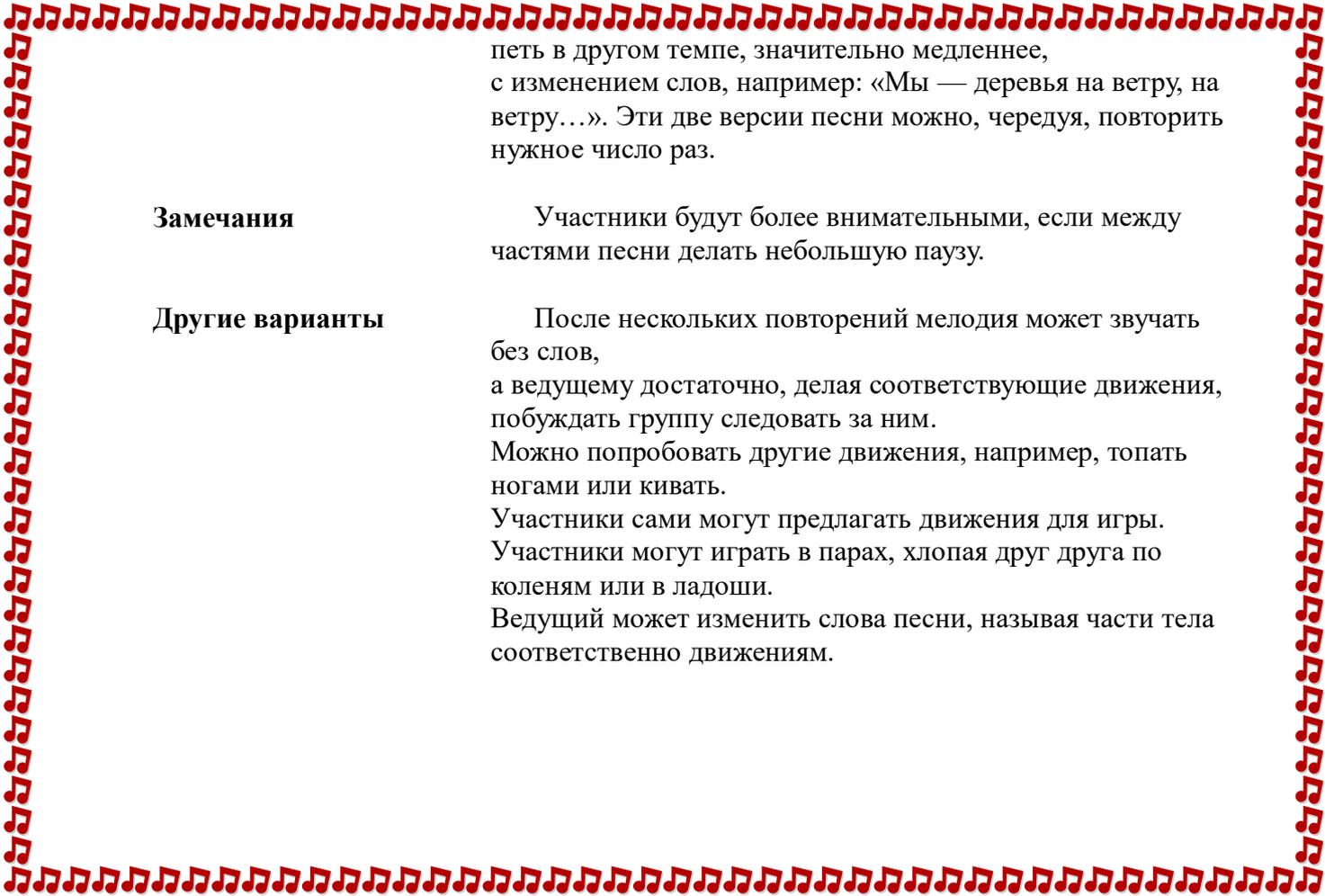
Развитие способности концентрировать внимание.
Развитие умения слушать.
Развитие осознания различных частей своего тела.

Количество участников

От 3 до 10.

Основной вариант

Участники хлопают в ладоши, пока ведущий поет подходящие слова на мелодию песни «Нам не страшен серый волк». Например, такие: «Ну-ка все в ладошки хлоп...» (см. ниже). Закончив фразу, ведущий продолжает



петь в другом темпе, значительно медленнее, с изменением слов, например: «Мы — деревья на ветру, на ветру...». Эти две версии песни можно, чередуя, повторить нужное число раз.

Замечания

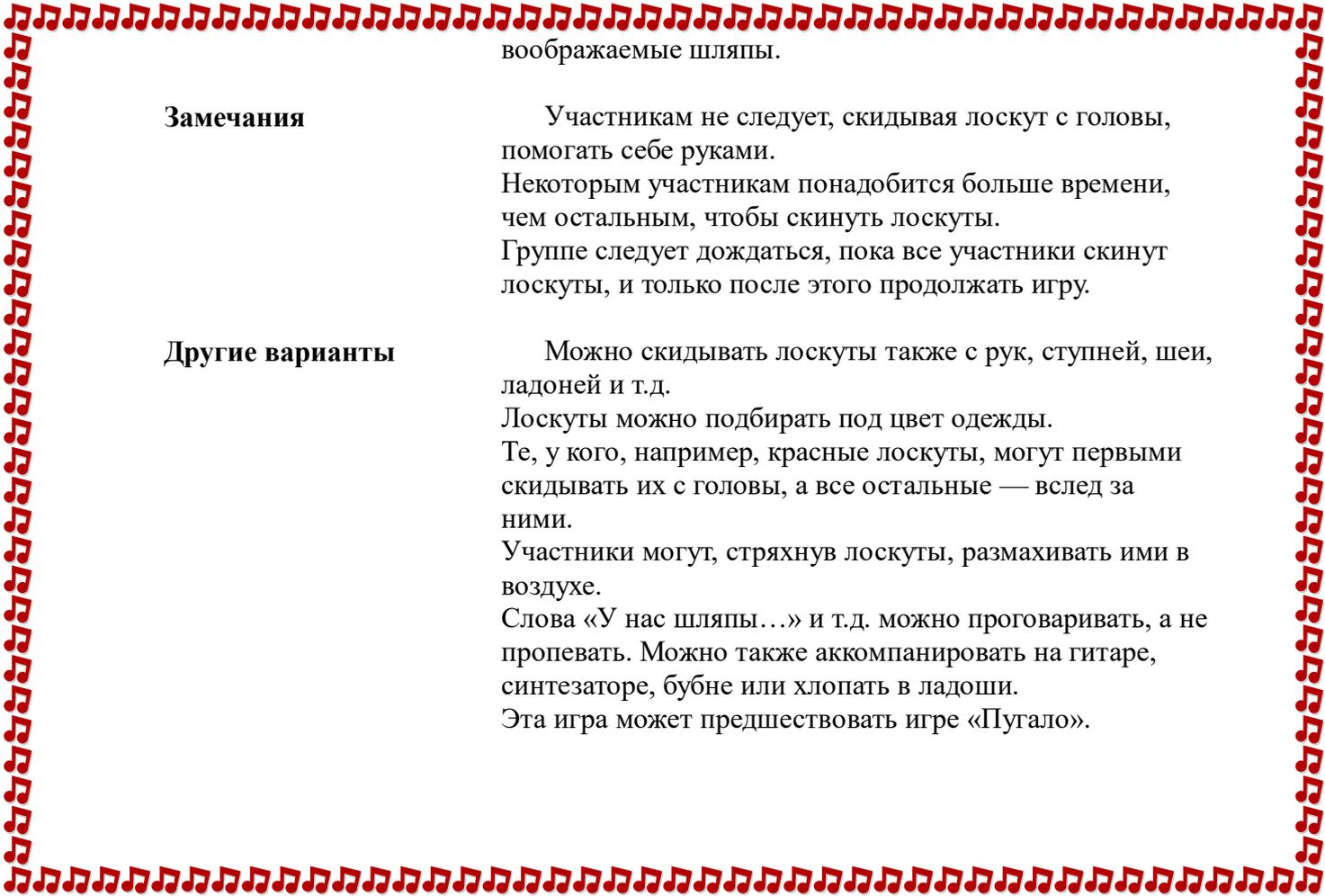
Участники будут более внимательными, если между частями песни делать небольшую паузу.

Другие варианты

После нескольких повторений мелодия может звучать без слов, а ведущему достаточно, делая соответствующие движения, побуждать группу следовать за ним. Можно попробовать другие движения, например, топтать ногами или кивать. Участники сами могут предлагать движения для игры. Участники могут играть в парах, хлопая друг друга по коленям или в ладоши. Ведущий может изменить слова песни, называя части тела соответственно движениям.

ЦВЕТНЫЕ ШЛЯПЫ

Главная цель	Формирование контроля за движениями.
Дополнительны цели	Совершенствование умения слушать. Развитие выдержки и способности прогнозировать события.
Что понадобится	Небольшие цветные лоскуты (примерно 20 см ²) — по меньшей мере по одному для каждого участника.
Количество участников	От 3 до 10.
Основной вариант	Каждый участник выбирает себе лоскут и кладет на голову, как шляпу. Ведущий начинает петь: «У нас шляпы, шляпы всех цветов!», повторяя эту строчку несколько раз, а затем в конце: «Раз, два, три — стряхни!» (см. мелодию ниже) — при этом ведущий мотает головой, скидывая лоскут. В то же время, повторяя за ведущим, все участники скидывают с себя



воображаемые шляпы.

Замечания

Участникам не следует, скидывая лоскут с головы, помогать себе руками.

Некоторым участникам понадобится больше времени, чем остальным, чтобы скинуть лоскуты.

Группе следует дождаться, пока все участники скинут лоскуты, и только после этого продолжать игру.

Другие варианты

Можно скидывать лоскуты также с рук, ступней, шеи, ладоней и т.д.

Лоскуты можно подбирать под цвет одежды.

Те, у кого, например, красные лоскуты, могут первыми скидывать их с головы, а все остальные — вслед за ними.

Участники могут, стряхнув лоскуты, размахивать ими в воздухе.

Слова «У нас шляпы...» и т.д. можно проговаривать, а не пропевать. Можно также аккомпанировать на гитаре, синтезаторе, бубне или хлопать в ладоши.

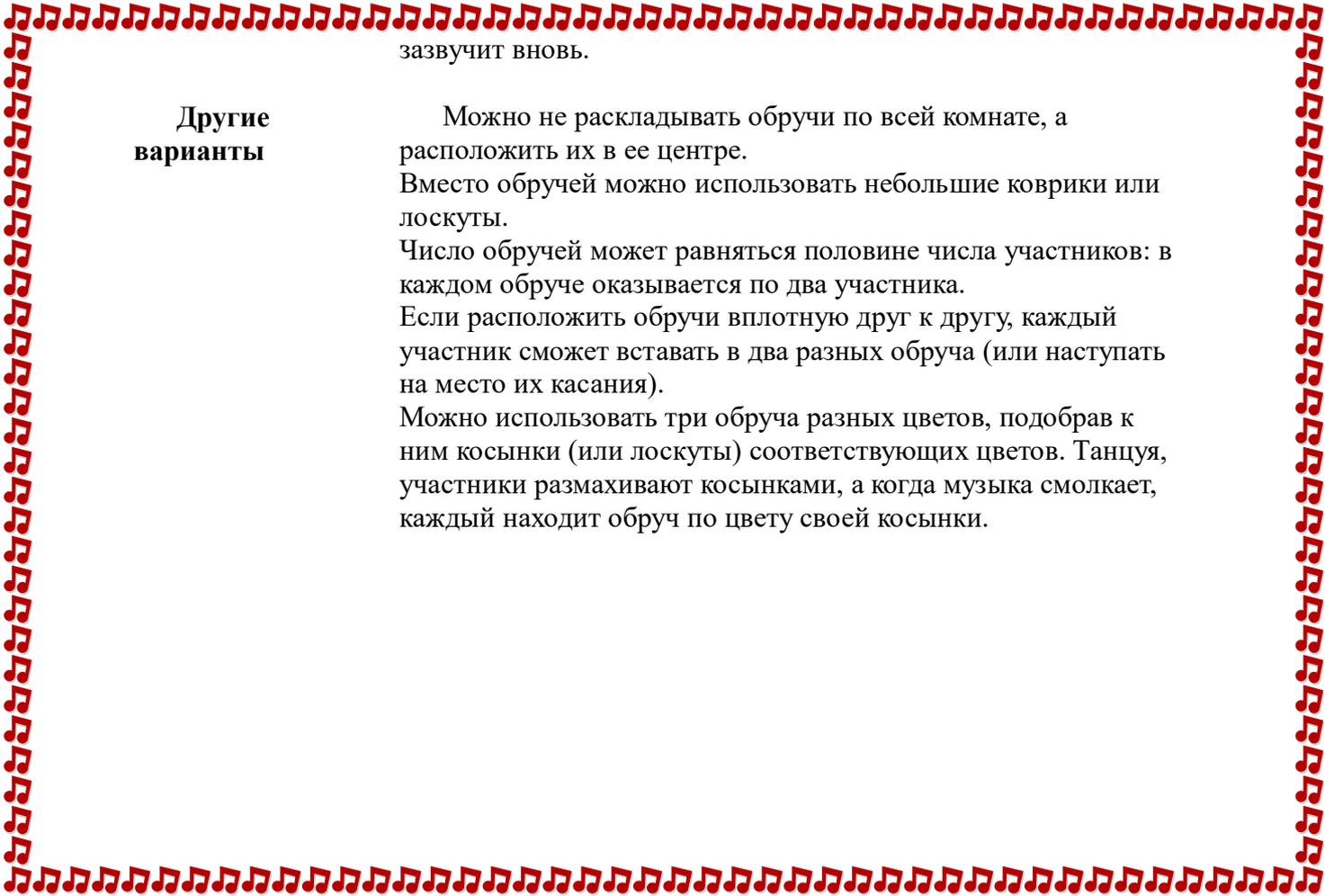
Эта игра может предшествовать игре «Пугало».

"СПЯЩИЙ" БУБЕН

Главная цель	Формирование контроля за движениями и развитие способности концентрировать внимание.
Дополнительны цели	Развитие сотрудничества в группе. Развитие чувства ответственности.
Что понадобится	Один бубен с тарелочками.
Количество участников	От 3 до 10.
Основной вариант	Группа садится в круг. Ведущий очень осторожно берет бубен и бесшумно передает его своему соседу. Так участники передают «спящий» бубен по кругу, стараясь делать это как можно тише.
Замечания	Ведущий может побуждать участников следить за движением бубна, а не просто ждать своей очереди. Эта игра может быть полезна как противовес более шумным играм.
Другие варианты	Направление, в котором передается бубен, можно изменять в любой момент. Можно использовать другие музыкальные инструменты, такие, как марака или любая погремушка. Можно передавать два музыкальных инструмента одновременно.

МУЗЫКАЛЬНЫЕ ОБРУЧИ

Главная цель	Развитие умения слушать..
Дополнительны цели	Повышение скорости реакции. Побуждение к сотрудничеству в группе.
Что понадобится	Обручи, по одному для каждого участника. Портативный синтезатор или музыкальная аудиозапись
Количество участников	От 3 до 10.
Основной вариант	Ведущий раскладывает обручи на полу в большой комнате. Как только начинает звучать музыка, участники начинают ходить, танцевать или прыгать вокруг обручей. Как только музыка смолкает, каждый находит себе обруч и встает в него.
Замечания	Участникам не следует вставать в обруч, пока звучит музыка. Ведущему следует продлевать паузу настолько, чтобы у каждого участника было время найти себе обруч до того, как музыка



зазвучит вновь.

Другие варианты

Можно не раскладывать обручи по всей комнате, а расположить их в ее центре.

Вместо обручей можно использовать небольшие коврики или лоскуты.

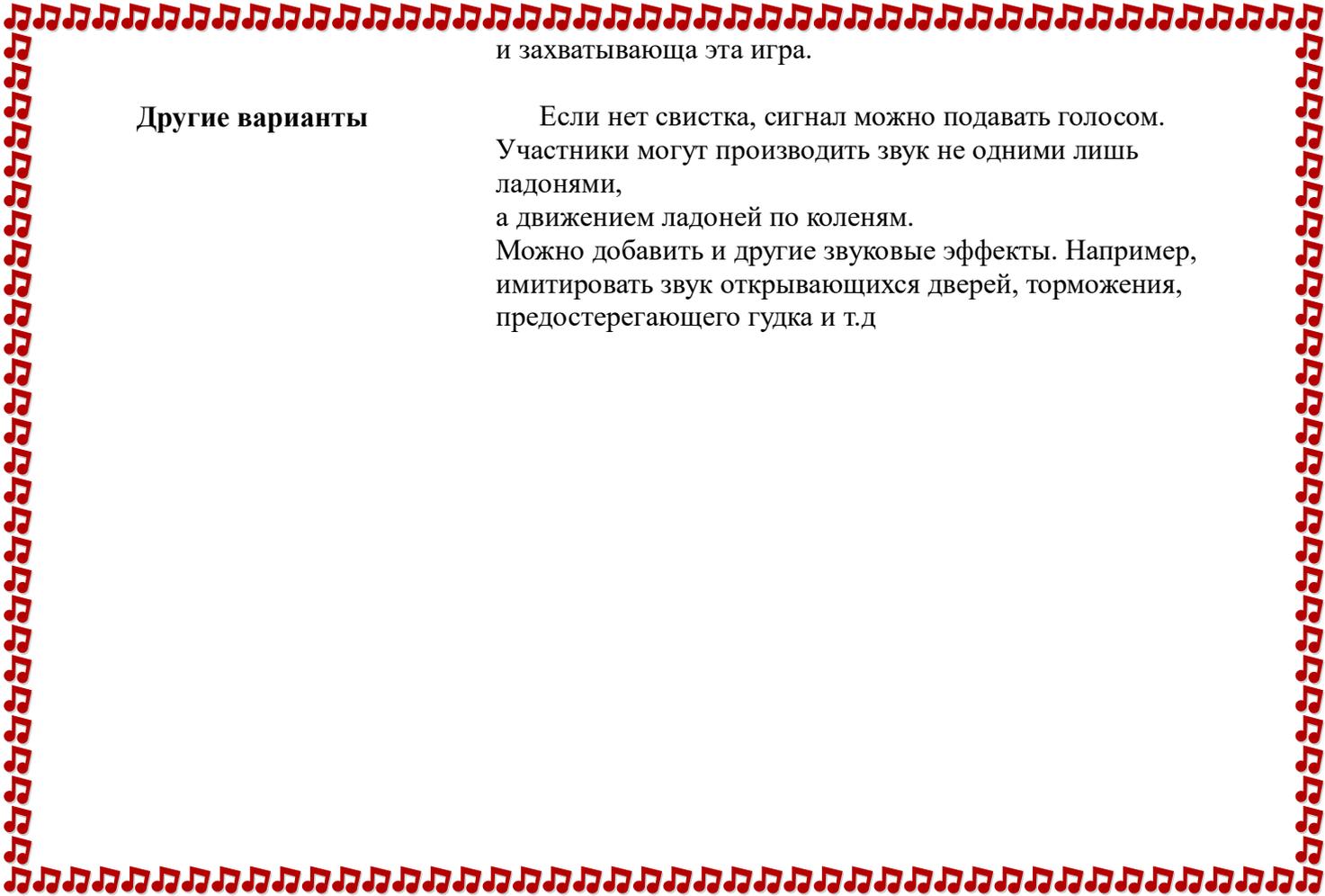
Число обручей может равняться половине числа участников: в каждом обруче оказывается по два участника.

Если расположить обручи вплотную друг к другу, каждый участник сможет встать в два разных обруча (или наступать на место их касания).

Можно использовать три обруча разных цветов, подобрав к ним косынки (или лоскуты) соответствующих цветов. Танцуя, участники размахивают косынками, а когда музыка смолкает, каждый находит обруч по цвету своей косынки.

ПУТЕШЕСТВИЕ НА ПОЕЗДЕ

Главная цель	Доречевая вокализация..
Дополнительны цели	Развитие сотрудничества в группе. Контролируемый выход энергии
Что понадобится	Один железнодорожный свисток..
Количество участников	От 4 до 10.
Основной вариант	Группа садится в круг. У одного из участников имеется свисток. Ведущий начинает «путешествие на поезде», отбивая ладонями характерный ритм «тух-тух-тух». Группа присоединяется к нему — вначале в медленном темпе и ритмично, и затем равномерно убыстряя движение. Когда «поезд достигает максимальной скорости», участник со свистком дает сигнал. Свист означает, что поезд должен так же равномерно сбавлять скорость и в конце концов остановиться
Замечания	Чем медленнее начинается «движение поезда», тем более интересна



и захватывающа эта игра.

Другие варианты

Если нет свистка, сигнал можно подавать голосом. Участники могут производить звук не одними лишь ладонями, а движением ладоней по коленям. Можно добавить и другие звуковые эффекты. Например, имитировать звук открывающихся дверей, торможения, предостерегающего гудка и т.д

СЛУШАЙ И БЕГИ!

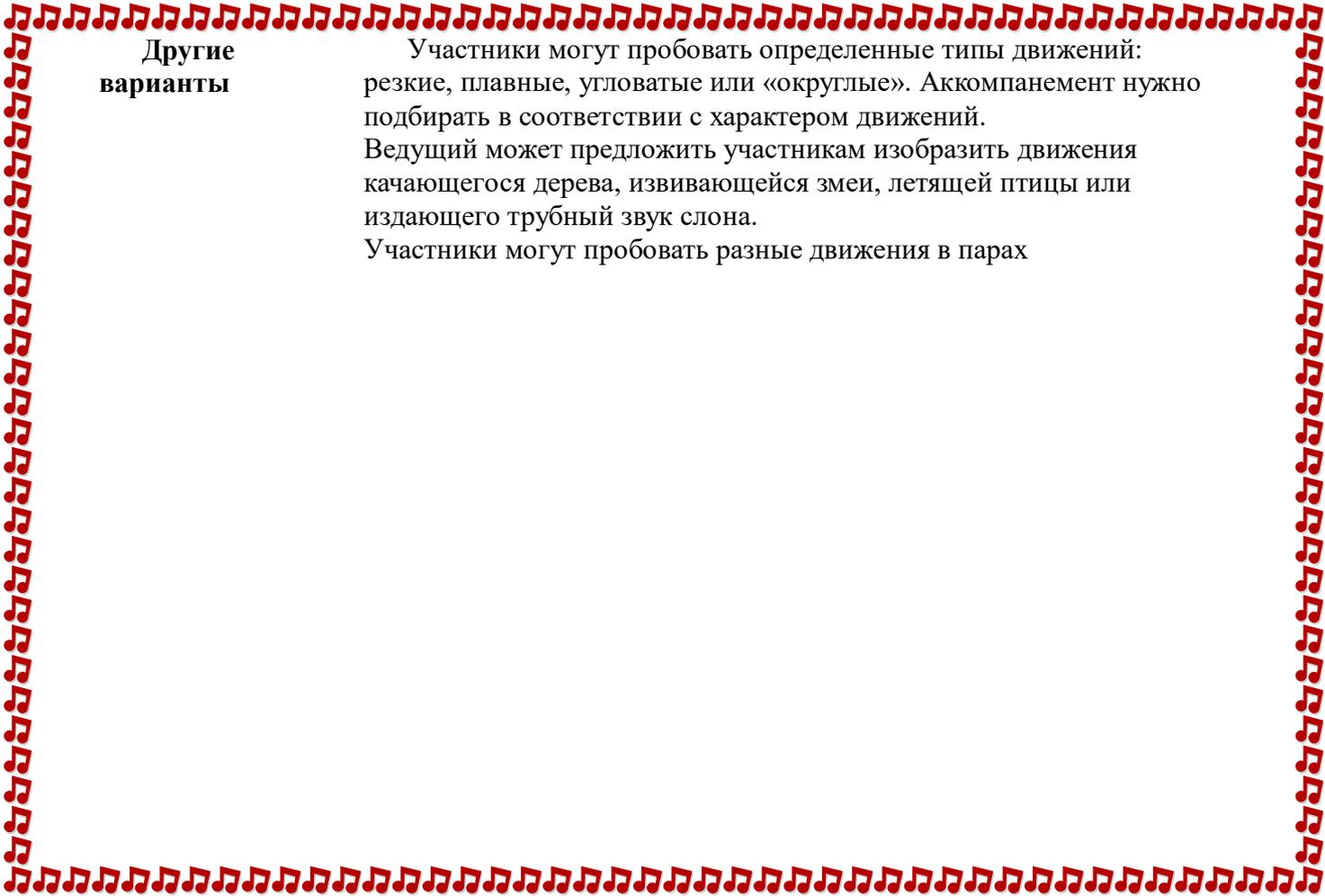
Главная цель	Развитие умения координировать слуховое восприятие с двигательной активностью.
Дополнительны цели	Повышение скорости реакции. Побуждение к сотрудничеству в группе.
Что понадобится	Несколько больших ударных инструментов, например, барабанов или тарелок, по одному.
Количество участников	От 3 до 4.
Основной вариант	Ведущий расставляет ударные инструменты как можно дальше друг от друга в разных углах просторной комнаты. Когда зазвучит музыка, каждый участник находит для себя инструмент и начинает на нем играть. При наступлении тишины все участники разбегаются и занимают места возле новых инструментов в ожидании, что музыка зазвучит вновь и они продолжат игру.
Замечания	Прежде чем убежать от инструмента, участникам следует оставить возле него палочки. Когда чередуются тихие и громкие музыкальные фрагменты, участники слушают более внимательно.
Другие варианты	Можно использовать музыкальные инструменты меньшего размера, разложив их на столе или на стульях. Один из участников может с помощью свистка подавать группе сигнал поменяться инструментами

ПЕРЕВЕРНИСЬ И ПОЗДОРОВАЙСЯ!

Главная цель	Развитие умения поворачиваться лежа.
Дополнительны цели	Побуждение к социальным контактам. Привлечение внимания к тактильным ощущениям.
Что понадобится	Большой мат или толстый ковер, на котором можно лежать
Количество участников	От 4 до 10.
Основной вариант	Участники ложатся на маты. Лежа на спине, образуют круг таким образом, чтобы их руки оказались в центре. Все вместе поют песню (см. ниже), и каждый участник перекачивается на бок (или ему помогают это сделать) и дотягивается до своего соседа, который тоже разворачивается в его сторону, и они приветствуют друг друга прикосновением. После этого каждый перекачивается на другой бок, чтобы «поздороваться» с еще одним соседом. Допев песню, участники меняются местами, и игра продолжается уже с новыми партнерами.
Замечания	В некоторых группах необходимо оговорить направление поворота для каждого участника до того, как начнется игра. Возможно, ведущему придется замедлять или ускорять темп песни в зависимости от того, как скоро участники смогли поприветствовать друг друга.
Другие варианты	Участники могут, повернувшись к соседу, сразу прикоснуться к его лицу, рукам, ладоням. Участники могут держать небольшие музыкальные инструменты и, повернувшись к соседу, приветствовать его, играя на инструменте.

ПОВТОРЯЙ МОЙ ТАНЕЦ!

Главная цель	Развитие способности наблюдать и подражать.
Дополнительны цели	Улучшение координации движений. Изучение различных типов движения и танца. Развитие инициативы и уверенности в себе. Развитие зрительного контакта и способности концентрировать внимание.
Что понадобится	Портативный синтезатор или музыкальная аудиозапись.
Количество участников	От 6 до 10.
Основной вариант	Участники свободно танцуют под музыку. Ведущий несколько минут наблюдает за группой и затем останавливает музыку. Он предлагает всем танцевать, копируя танец одного из участников. Этот участник показывает свой танец, и группа начинает танцевать, подражая его манере. Затем ведущий выбирает участника, танцующего в другой манере, и группа снова подражает. Игра продолжается до тех пор, пока все желающие не покажут свой танец.
Замечания	Ведущий может познакомить участников с этой игрой, предложив копировать под музыку его собственный танец. Ведущий может выбрать для показа группе самые простые движения (например, покачивание головой) или более сложные (например, состоящие из трех или четырех простых).



Другие варианты

Участники могут пробовать определенные типы движений: резкие, плавные, угловатые или «округлые». Аккомпанемент нужно подбирать в соответствии с характером движений.

Ведущий может предложить участникам изобразить движения качающегося дерева, извивающейся змеи, летящей птицы или издающего трубный звук слона.

Участники могут пробовать разные движения в парах

КОНЦЕРТ

Главная цель	Формирование контроля за движениями.
Дополнительны цели	Развитие уверенности в себе. Развитие сотрудничества в группе. Поощрение выдержки
Что понадобится	Бубен (с тарелочками или без них) для каждого участника, кроме водящего. Портативный синтезатор или музыкальная аудиозапись.
Количество участников	От 4 до 10..
Основной вариант	Одному участнику предлагают быть солистом и встать в центр круга. Остальные берут бубны. Звучит музыка, и все танцуют вокруг солиста, играя на своих инструментах. Все это время солист стоит не двигаясь. Внезапно музыка обрывается, и танцующие замирают, как статуи, держа инструменты на вытянутой руке в любом удобном для них положении. Тогда солист подходит к каждому и играет на всех инструментах по очереди.
Замечания	Нового солиста может выбирать предыдущий. Предпочтительно, чтобы участники двигались по всей комнате, а не только в кругу.
Другие варианты	Солистами могут быть два участника одновременно. Можно использовать другие небольшие ударные инструменты. Ведущий может аккомпанировать солисту, исполняя контрастную по характеру музыку.

ЗА ЗВУКОВЫМ БАРЬЕРОМ

Главная цель	Развитие умения координировать слуховое восприятие с двигательной активностью.
Дополнительны цели	Предоставление возможности высвободить энергию. Побуждение к сотрудничеству в группе. Развитие способности концентрировать внимание. Формирование пространственных представлений.
Что понадобится	Тарелка на подставке.
Количество участников	От 4 до 6.
Основной вариант	Ведущий ставит стул у стены зала. Группа располагается возле тарелки у противоположной стены. Один участник готовится бежать, другой — ударить по тарелке (один раз, громко). В момент удара «бегун» несется к стулу, обегает его и возвращается к группе. Запыхавшись, он садится и слушает затихающий звук тарелки.
Замечания	Всем участникам следует слушать, как угасает звук, не дотрагиваясь до тарелки.
Другие варианты	Можно использовать другие инструменты, обладающие продолжительным звуком, такие, как аккордовая цитра, металлофон или пластинчатые колокольчики. На пластинчатых колокольчиках ведущему следует выбрать самый низкий звук, чтобы увеличить продолжительность звучания. «Бегуну» может быть дано дополнительное задание: определить, по какому из двух пластинчатых колокольчиков ударили палочкой. «Бегун» сам может ударить по инструменту, перед тем как бросится бежать.

РАДУГА

Главная цель	Формирование контроля за движениями.
Дополнительны цели	Развитие сотрудничества в группе. Улучшение распознавания цветов и развитие памяти.
Что понадобится	Небольшие лоскуты желтого, красного, голубого и зеленого цветов — каждый примерно 20 см ² . Портативный синтезатор или музыкальная аудиозапись.
Количество участников	От 4 до 10.
Основной вариант	Каждый участник выбирает желтый, красный, голубой или зеленый лоскут и кладет его себе на голову. Ведущий раскладывает лоскуты разного цвета во всех углах комнаты. Когда зазвучит музыка, все начинают танцевать, следя за тем, чтобы лоскуты не упали. Когда музыка смолкает, участники расходятся по разным углам комнаты в соответствии с цветом лоскутов. Затем участники могут обменяться лоскутами и продолжить игру.
Замечания	Возможно, ведущему придется напоминать участникам, какого цвета у них лоскуты.
Другие варианты	Участники могут балансировать, стараясь удержать лоскуты на руках, плечах, кистях рук и т.д. Ведущий может предложить участникам вместо танцев бегать или прыгать, чтобы спровоцировать необходимость, балансируя, удерживать лоскуты. Участники могут танцевать в парах.

ВЕДИ ВЕДУЩЕГО!

Главная цель	Формирование контроля за движениями.
Дополнительны цели	Повышение уверенности при исполнении соло на музыкальных инструментах. Развитие способности концентрировать внимание. Обучение ассоциации идеи и действия. Повышение скорости реакции.
Что понадобится	Бубенцы, барабан, тарелка на подставке и несколько палочек. Стол, на котором можно разложить музыкальные инструменты и палочки.
Количество участников	От 3 до 6.
Основной вариант	Ведущий раскладывает музыкальные инструменты на столе близко друг к другу — так, чтобы колокольчики и палочки легко было достать. Затем он объясняет участникам, что каждому инструменту соответствует какое-то движение. Например, мотание головой ассоциируется с бубенцами, поднятие рук — с тарелкой, прыжки — с барабаном. Один из участников играет по очереди на всех инструментах, а ведущий, стоя или сидя напротив, выполняет соответствующие движения. Затем игра продолжается с другим участником.
Замечания	Может быть, полезно поэкспериментировать с разными

Другие варианты

движениями до начала игры. См., например, «Повторяй мой танец!»).

Выполнять движения может один из участников, а на инструментах играть вся группа.

Выполнять движения может вся группа, а на инструментах играть один участник.

Можно использовать разные инструменты и движения.

Играть могут трое участников, каждый на своем инструменте.

ХОДЯЧИЕ СТУЛЬЯ

Главная цель	Развитие умения координировать движения с процессом слушания.
Дополнительны цели	Повышение скорости реакций. Побуждение к сотрудничеству в группе.
Что понадобится	Несколько прочных, но легких стульев, по одному для каждого участника. Портативный синтезатор или музыкальная аудиозапись..
Количество участников	От 3 до 4.
Основной вариант	Участники садятся в ряд на стулья в большой свободной комнате. Когда зазвучит музыка, участники начинают двигаться вперед, держась обеими руками за сиденье своего стула. Когда музыка смолкает, они останавливаются и садятся.
Замечания	Участникам следует прислушиваться к музыке и начинать двигаться быстро или медленно в зависимости от темпа музыки. Участникам следует быть осторожными, чтобы не столкнуться и не приблизиться друг к другу настолько, чтобы помешать соседям двигаться.
Другие варианты	Каждый раз, когда музыка смолкает, ведущий может давать краткие указания участникам, как им двигаться: назад, в сторону и т.д. Участники могут также обмениваться стульями, ходить вокруг стульев, вставать на них и т.д.

ЗЕРКАЛЬНОЕ ОТРАЖЕНИЕ

Главная цель	Совершенствование контроля за движениями.
Дополнительны цели	Развитие способности концентрировать внимание. Развитие воображения. Развитие умения наблюдать.
Что понадобится	Две мараки. Портативный синтезатор или музыкальная аудиозапись.
Количество участников	От 4 до 10.
Основной вариант	Два участника становятся лицом друг к другу, держа каждый свою мараку — один в левой, а другой в правой руке. Остальные наблюдают за ними и слушают. Солисты решают, кто из них будет ведущим в паре. Когда зазвучит музыка, ведущий солист делает движение маракой, а его напарник старается в точности повторить движение. Музыка смолкает, и солисты останавливаются. Когда музыка зазвучит вновь, они продолжают игру, поменявшись ролями, или же их место занимают два других участника.
Замечания	Возможно, понадобится помочь ведущему в паре начать с медленных движений. Стоит сказать о том, что какие бы движения ни делали солисты, они должны все время видеть друг друга. Так как марака довольно хрупкий инструмент, разумно,

Другие варианты

чтобы в правила игры входил запрет прикасаться инструментом к чему бы то ни было.

Можно воспользоваться другими маленькими инструментами, такими, как бубен с тарелочками или кастаньеты.

Один участник может встать перед группой, которая будет повторять его движения.

Можно попробовать танцевальную музыку разных стилей.

"ПРИКЛЕЕННАЯ" НОГА

Главная цель	Формирование контроля за движениями.
Дополнительны цели	Развитие сотрудничества в группе. Повышение уверенности при исполнении лидирующей роли.
Что понадобится	Небольшие разноцветные лоскуты, каждый размером приблизительно 20 см ² , по одному для каждого участника. Портативный синтезатор или аудиозапись музыкальных фрагментов разных стилей.
Количество участников	От 4 до 10.
Основной вариант	Каждый участник выбирает себе лоскут и место для него на полу. Поставив на лоскут одну ногу, участник как бы приклеивает ее к полу. Звучит музыка, и все танцуют в свободной манере, не отрывая, однако, от пола «приклеенную» ногу. Ведущий наблюдает за танцующими и предлагает кому-то из них станцевать для всей группы, чтобы группа подражала его манере. Игра продолжается, и участники представляют разные танцы.
Замечания	Может быть, ведущему придется напоминать участникам об их «приклеенной» ноге. Когда музыка смолкает, участникам следует

Другие варианты

оставаться на своих местах и сохранять тишину.

Можно «приклеивать» к полу разные части тела, например, колени или ладони.

Если позволяют размеры комнаты, вместо лоскутов можно использовать обручи. Участники могут «приклеиться» к обручу сбоку или встав внутрь него. Удачным продолжением этой игры может быть игра «Создай свой танец!»

Развитие слухового восприятия.

ЧТО ЗА ШУМ.

ЦЕЛЬ: развитие слухового восприятия.

МАТЕРИАЛ: аудиозапись с разнообразными шумами, например, звонок телефона, шипение

кипящего чайника, звон бьющегося стекла, звук льющейся из крана воды, звук пишущего на доске мела и др.

Ведущий демонстрирует детям шум, они должны его отгадать. Если шумы озвучиваются голосом или подручными средствами, можно устроить соревнование, кто точнее их воспроизведет и угадает.

НУ – КА, ПРИСЛУШАЙСЯ!

ЦЕЛЬ: развитие слухового восприятия.

Один из игроков заходит за ширму и с помощью находящихся там предметов производит какой-либо звук: бросает предметы на пол, ударяет по предмету, трет один предмет о другой и т.д. Остальные игроки должны определить, с помощью каких предметов он произвел звук. Если предмет указан правильно, игрок выходит из-за ширмы и на виду у всех производит тот же звук, а отгадавший становится ведущим.

ЧЕМ ИГРАЕМ?

ЦЕЛЬ: развитие слухового восприятия.

МАТЕРИАЛ: набор “звучащих” предметов: колокольчик, бубен, метроном, погремушка,

свисток, деревянные и металлические ложки и др.

Для первой игры используется набор самых простых звуков, хорошо знакомых детям. При последующем проведении игры необходимо добавлять звучание новых предметов, причем с каждым новым звуком детей следует предварительно познакомить.

Из числа играющих выбирают водящего, который становится спиной к игрокам на расстоянии двух-трех метров. Несколько игроков (три – четыре) по сигналу ведущего подходят к нему поближе со словами “Чем играем?” начинают производить звуки. Водящий должен определить, какими предметами издаются звуки. Если он угадал верно, то может перейти в группу играющих, а игроки выбирают нового водящего. Если же нет, то он продолжает водить до тех пор, пока не даст верный ответ.

МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ.

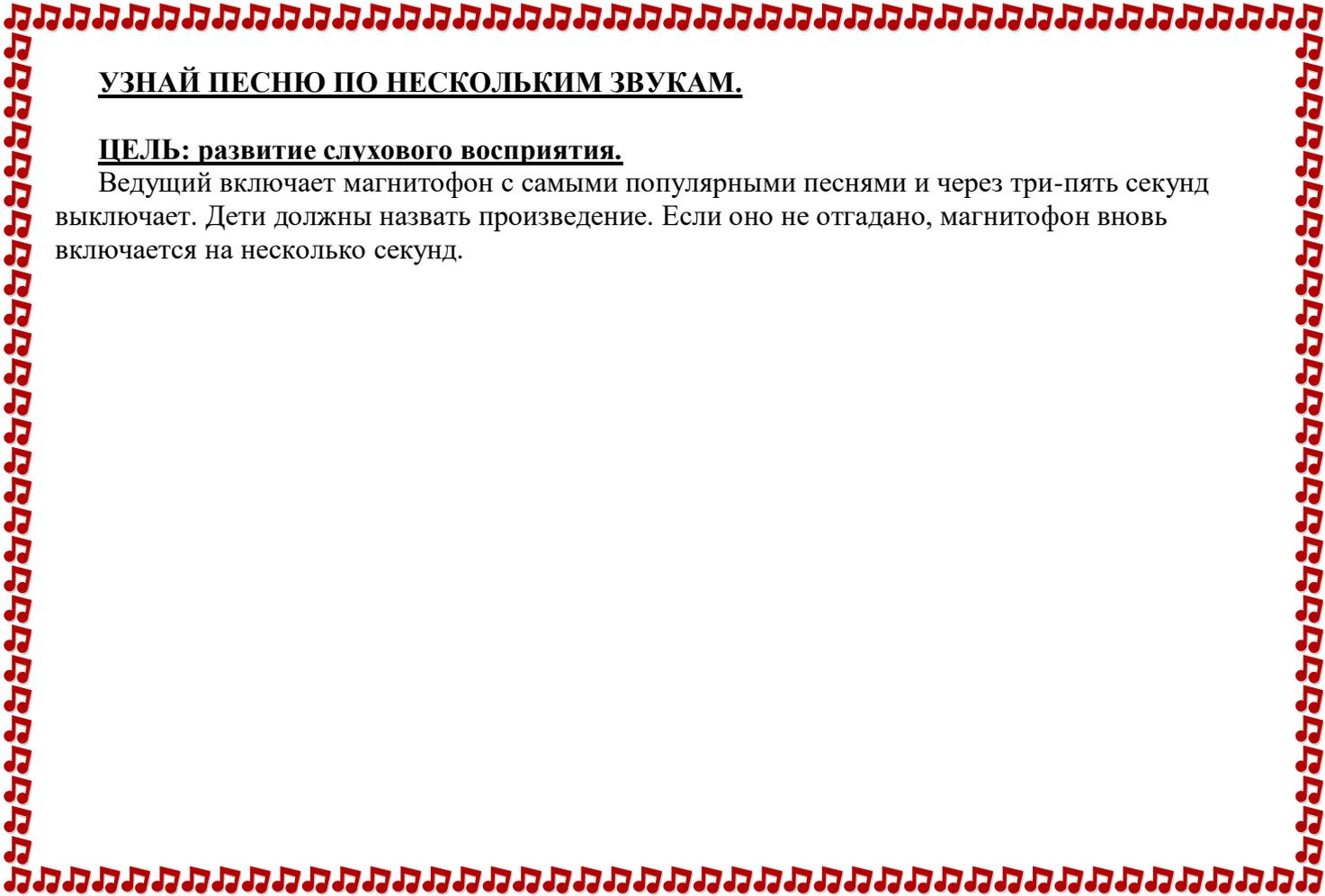
ЦЕЛЬ: развитие слухового восприятия.

МАТЕРИАЛ: аудиозапись музыкальных инструментов, либо сами музыкальные инструменты.

Картинки с их изображением. На каждой картинке написано название инструмента.

Детям дается послушать музыкальный отрывок в исполнении одного из музыкальных инструментов, отгадать, звучание какого из них они слышали, показать его на картинке.

Если инструменты детям достаточно хорошо знакомы (они их неоднократно слышали), то можно провести другой, немного шуточный вариант игры. Один игрок озвучивает (своим голосом) задуманный им музыкальный инструмент, а другие отгадывают его. Затем игроки меняются ролями и игра продолжается.



УЗНАЙ ПЕСНЮ ПО НЕСКОЛЬКИМ ЗВУКАМ.

ЦЕЛЬ: развитие слухового восприятия.

Ведущий включает магнитофон с самыми популярными песнями и через три-пять секунд выключает. Дети должны назвать произведение. Если оно не отгадано, магнитофон вновь включается на несколько секунд.

ШУМЯЩИЕ КОЛРОБОЧКИ.

ЦЕЛЬ: развитие слухового восприятия.

МАТЕРИАЛ: 10 – 12 коробочек от Киндер-сюрпризов, наполненные разными сыпучими, гремящими, стучащими и шуршащими материалами, например, горохом, гречневой крупой, речным песком, фасолью, мелкими камешками и др.

Участники игры должны найти среди всех коробочек две одинаково звучащие. Главный принцип заполнения коробочек – материал в парных коробочках должен быть не только идентичным, но и примерно одинаковым по весу и количеству, только тогда они будут звучать одинаково.

ОПРЕДЕЛИ ПО ЗВУКУ.

ЦЕЛЬ: развитие слухового восприятия.

МАТЕРИАЛ: 3 – 5 стаканов или какая-то другая емкость, в которую наливают воду. Уровень

воды в каждой емкости различен: четверть, половина, больше половины, полная (или просто пустая, без воды).

Взрослый – организатор игры – несколько раз стучит по емкостям, демонстрируя, как звучит каждая из них. Затем выбирается водящий – ребенок, который отворачивается, а взрослый или кто-то из детей в это время стучит по той или иной емкости. Ребенок должен определить, по какой именно емкости стучали. При правильном ответе меняется водящий и игра продолжается. Выигрывает тот, кто даст в игре больше всех правильных ответов.

ПТИЦЕЛОВ.

ЦЕЛЬ: развитие слухового восприятия.

Каждый играющий сам выбирает себе роль птицы, крику которой он может подражать.

Птицелов стоит в центре игровой площадки с завязанными глазами, а игроки кружатся вокруг него и нараспев хором приговаривают:

В лесу во лесочке,

На зеленом дубочке

Птички весело поют.

Ай! Птицелов идет!

Он в неволю нас возьмет!

Птицы, улетайте!

Птицы разбегаются по площадке. Птицелов хлопает в ладоши – птицы замирают на своих местах, а он начинает (с завязанными глазами) их искать. Как только птицелов коснулся какой-либо птицы, она издает характерный для нее крик. Птицелов должен отгадать название птицы и имя игрока. Если он угадал, узанный становится птицеловом, если нет – игра повторяется с тем же птицеловом.

УГАДАЙ, КОГО Я ПОЗОВУ.

ЦЕЛЬ: развитие слухового восприятия.

Педагог предлагает встать тем детям, чьи имена состоят из такого количества слогов, сколько хлопков он сделает.

Например, педагог хлопает три раза, дети считают (про себя) количество хлопков, после чего встать должны Се-ре-жа, Ма-ри-на, Ок-са-на. Та-ма-ра и др

ЧТО САЖАЮТ В ОГОРОДЕ.

ЦЕЛЬ: развитие внимания, мыслительной операции конкретизации.

Взрослый спрашивает детей:

- Вы знаете, что сажают в огороде? Давайте поиграем в такую игру: я буду называть разные предметы, а вы внимательно слушайте – если я назову то, что сажают в огороде, вы поете “до”, а если же то, что в огороде не растет, вы поете “ми”. Кто ошибается тот проигрывает. Морковь, свекла, сливы...

По этому же принципу могут быть построены игры “Накроем стол для гостей”, “Посадим сад”, “Одежда” и др.