

Муниципальное автономное общеобразовательное
учреждение гимназия №18

МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИГРЫ

(музыкально-дидактические игры)



Нижний Тагил
2023

УДК 372.878
ББК 74.268.53
Э 67

Энтальцева О.В. Музыкальные игры / МАОУ гимназия №18,
г. Н. Тагил, 2023. – 20 с.

Рецензент:

Пугина Л.В., заместитель директора МАОУ гимназия №18 г. Нижний
Тагил

Методические рекомендации предназначены для педагогов
дополнительного образования и учителей-предметников, содержит
игровые приемы, направленные на развитие музыкальных
способностей обучающихся на основе интеграции урочной и
внеурочной деятельности.

Пособие рассчитано на творческое использование предложенного
материала.

УДК 372.878
ББК 74.268.53

Редактор Е.С. Ключина, учитель русского языка в.к.к. МАОУ гимназия
№18 г. Нижний Тагил

Компьютерная верстка Т.Ф. Кособокова, учитель информатики МАОУ
гимназия №18 г. Нижний Тагил

© Энтальцева О.В., 2023

© Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
гимназия №18

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	5
РАЗДЕЛ 1. «УЧИМ НОТЫ»	7
Игра «Музыкальная графика».....	7
Игра «Ритмослоги».....	7
Творческая работа «Характер нот».....	7
Игра «Дружная семейка».....	8
Творческая работа «Рисуем музыку»	9
Игра «Шумные ноты».....	9
Игра «Запрещённая нота».....	10
Игра «Волшебная ёлочка».....	10
Игра «Горка».....	10
Игра «Весёлые шары».....	10
Игра «Музыкальные ребусы».....	11
Игра «Фото охота»	11
Игра «Помоги распусться цветку».....	11
РАЗДЕЛ 2. «МИР МУЗЫКАЛЬНЫХ ИНСТРУМЕНТОВ»	12
Игра «Загадочный инструмент».....	12
Игра «Живое слово».....	12
Игра «А+Б»	13
Игра «Лидер-инструмент».....	13
Игра «Составь инструмент».....	13
Игра «Кто быстрее?»	14
Игра «Свой оркестр».....	14
РАЗДЕЛ 3. «РАЗВИВАЕМ СЛУХ»	15
Игра «Эхо»	15
Игра «Лисичка, птичка, медведь».....	15

РАЗДЕЛ 4. «РОЛЕВЫЕ ИГРЫ»	16
Ролевая игра «Я сочинитель».....	16
Игра «Эмоции»	16
Игра «Цвет и звук».....	16
РАЗДЕЛ 5. «ПРОБЛЕМНО- МОДЕЛИРУЮЩИЕ ИГРЫ»	17
Игра «Сочинение песни по кругу»	17
Игра «Защита фантастических музыкальных проектов»	17
Игра «Узнавание песни по ритму»	17
РАЗДЕЛ 6. «АССОРТИ»	19
Игра «Знатоки песни».....	19
Игра «Инсценировка»	19
Игра «Сами композиторы».....	19
Игра «Музыкальный поезд».....	20
«Загадки».....	20

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Музыка заставляет волноваться, радоваться, грустить, поэтому необходимо с самого раннего возраста развивать музыкальные способности, совершенствовать музыкальный слух.

Большую помощь в этом могут оказывать музыкально-дидактические игры, которые являются не только средством обучения, но и сенсорного воспитания детей, поскольку формируют их умение различать высоту, тембр, длительность и силу звука.

Для этих игр характерно применение наглядности: сигнальные карточки, сюжетные картинки и карточки с передвижными деталями.

Игровая деятельность наиболее естественна в детском возрасте. Игра на детских музыкальных инструментах - один из видов коллективной исполнительской деятельности учащихся. Её назначение на уроке - способствовать проявлению и развитию музыкальных способностей ребёнка, обогащать художественный опыт младших школьников, развивать их интерес к исполнительской деятельности. При этом важно эмоциональное отношение учащихся к музицированию, восприятие звучания отдельных инструментов (колокольчиков, барабанов, металлофонов, погремушек, бубнов и др.) и усвоение приёмов игры. Выполнению заданий способствуют рассказанные учащимся правила игры и сюжетная подсказка. Игра же создаёт на уроке атмосферу непринуждённости, эмоциональной отзывчивости. Это очень важно, потому что в таких условиях наиболее полно раскрываются творческие возможности детей.

Музыкальная игра влияет на активность процесса музыкального развития: «творческие задания в игре направлены на развитие у детей музыкально- эмоционального переживания музыки по содержанию и более тонкого развития музыкального восприятия музыкального слуха и чувства ритма.» (А.В.Кенеман)

Музыкальные игры - ведущая форма организации ритмических движений. Они соответствуют запросам детей младшего школьного возраста. В основе игры чаще всего используют программную музыку, которая подсказывает ход действия сюжетной игры, музыкальную характеристику персонажей.

Совместные музыкальные игры прекрасно решают многие психологические проблемы и проблемы обучения: застенчивые дети, участвуя в игре могут почувствовать себя в центре жизни класса,

творческие- воплотить свои фантазии. Играя, дети совершенствуют свои музыкальные способности.

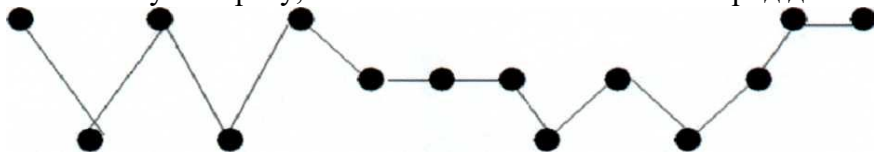
Использование игр на уроках музыки, хора позволяет активизировать внимание, воображение, деятельность каждого ребёнка, развить эстетический вкус, чувство ритма, слуха, творческих способностей.

РАЗДЕЛ 1. «УЧИМ НОТЫ»

Игра «Музыкальная графика»

Знакомство с нотками проходит в игровой форме. Но игра уже несет познавательный характер. Через эту игру идет понятие звуковысотности.

Дети составляют график движения мелодии. Например, песня “Про кузнечика”. Исполняя мелодию, дети показывают рукой высоту звуков (по методике Д. Огородного “Азбука жестов”), а затем составляют вот такой график: (Рисунок № 1). Такой прием очень помогает при интонационной работе в песне. Если какое-то место вызывает затруднение при разучивании, то я обращаюсь к исследованию этого эпизода через составление графика. Это помогает отдохнуть голосовому аппарату, и на какой-то момент сменить род деятельности.



В тра - ве си - дел Куз- не - чик, в тра - ве си - дел Куз- не - чик ...

Рисунок № 1.

Игра «Ритмослоги»

В игре “Ритмослоги” учащиеся составляют ритмическую основу слогов. Эта работа выполняется на определенной ноте, изучаемой на уроке. Например, “Я иду с цветами” - на ноте “Соль”, “Скок, поскок” - на ноте “Ля” и т.д. Таким образом, дети запоминают положение нот играючи, а не специально заучивая.

Творческая работа «Характер нот»

Ребята должны понимать, что каждая нота-это определённый звук. Каждый звук имеет свою окраску, свой характер. Учащиеся с интересом фантазируют, придумывают «прозвища» нотам. Работа красочно оформляется. Вот примерный образец.

ДО - весёлая
РЕ - злюка
МИ - шалунья
ФА - добрая
СОЛЬ - капризная
ЛЯ - болтунья
СИ- вредная

Игра «Дружная семейка»

При изучении “Длительности нот” очень помогает сказка “Дружная семейка” Е.А. Королевой из книги “Музыка в сказках, стихах и картинках”. Слушая сказку учащиеся отстукивают шаги восьмых нот - “ребятишек”, четвертных - “родителей”, половинных - “бабушек”, целую - “прабабушку”. И им без специальных объяснений понятно, насколько восьмые длительности звучат быстрее других.

Эти же герои помогают и при теме “Размер”. Учащимся дается задание разместить “жильцов по квартирам”. В одной “комнате - такте” живут два “человека” при размере две четверти, как же разместить три “жильца” при этом же размере? Так же по этой теме можно решать задачки: сколько длительностей можно вместить, например, в целую ноту. Или же вот такие “кроссворды”. Надо подставить длительности так, чтобы и по горизонтали, и по вертикали был размер две четверти из таких же длительностей, которые даны в условии. Такие задания на 5-10 минут активизирует мыслительную деятельность учащихся, способствуют развитию творческих умений, делают тему более доступной и интересной, а главное помогают восприятию музыкального искусства, способствуют более обдуманному и выразительному исполнению песен.

А итогом проверочной работы очень хорошо подходит песня “Робин Бобин” Г. Гладкова. Учащиеся получают задание по содержанию песни показать тяжесть шага “обжоры”: в первом куплете восьмыми долями, во втором - четвертными, в третьем - половинными, по мере его “сытости”.

Так же песня помогает и при изучении темы “Штрихи в музыке”. Помощницей становится песня “Почему медведь зимой спит”. Третье предложение каждого куплета учащиеся исполняют на разные штрихи,

в соответствии с содержанием. “Шел он шел к своей берлоге...” - на нон легато, во втором куплете “На сосне веселый дятел.” - на стаккато, в третьем куплете поем медведю “Колыбельную” на легато.

Творческая работа «Рисуем музыку»

Для ребят начальных классов она трудновата. Но можно им задание несколько упростить. Ребята выбирают любую песню. Но они должны обязательно хорошо знать мелодию. (Покажем на примере песни «Кузнечик»).

Сначала чертим основную линию. С неё мы начинаем рисовать музыку.

Далее ставим на линии точку - это первый звук песни. Далее медленно пропеваем мелодию и на каждый слог ставим точку. Если звук ниже предыдущего, то точка рисуется соответственно. Надо следить за тем, что если в песне встретится такой же звук, как первый, то он тоже должен быть на линии.

И так все ноты. Полученные точки соединяем. Если необходимо, подписываем слова.

Конечно, не все правильно и успешно справляются с работой. Задание трудное, но очень полезное для развития музыкального слуха.

Игра «Шумные ноты»

На доске, на нотном стане написаны взброс ноты. В руках у педагога указка. Учитель показывает на первую ноту. В данном случае это нота-ре. Педагог задаёт ребятам вопросы:

Это нота ми? ... /Дети молчат, мотают головой, т.к. это не нота, названная учителем/

Это нота си?

Это нота ре? ... Да. /Ребята 3 раза хлопают/

Игра «Запрещённая нота»

Перед началом игры выбирается запрещённая нота. Например, «ми». На доске, на нотном стане написана гамма /от До до До/.

Учитель показывает на любую ноту. Учащиеся называют эту ноту и хлопают. Если учитель укажет на запрещённую ноту, ученики молчат. Если кто-то случайно хлопнет или выкрикнет, то данному ряду, где сидит зевака, приписывается штрафное очко.

Игру можно проводить под музыку. Игра развивает внимание, умение следить за игрой.

Игра «Волшебная ёлочка»

На доске или ватмане нарисована ёлочка. На веточках ёлки не дописаны, то есть зашифрованы слова. Надо подобрать к каждому слову игрушку по смыслу, чтобы можно было прочитать слова.

Усложнённый вариант: на игрушках ноты не писать, а располагать на нотном стане. Например, игрушка с нотой ми, а зашифрованное слово на ёлочке домик или игрушка си, а зашифрованное слово такси. Данная игра позволит ребятам без труда и с большим удовольствием запомнить название нот и расположение нот на нотном стане.

Игра «Горка»

На доске или ватмане нарисована горка. Нота ми катается на санках. Выбрала она горку, взбирается вверх, стоит перед каждым словом, читает. А когда едет с горки, тут уж не удержишься - санки летят. Не успевает «ми» прочитать, что за новое слово вышло. Помогите ей!

Ответ: мишка, мимоза, камин, мир, миска. Такие горки можно составлять и с другими нотами.

Игра «Весёлые шары»

На доске или ватмане нарисован человечек с шарами. В шарах зашифрованные слова. Чтобы шары не улетели, надо вставить ноты, чтобы получились слова.

Игра «Музыкальные ребусы»

Ребусы можно писать на доске. У меня заготовлены такие ребусы на листочках. Ребята сами с удовольствием дома делают ребусы и на уроке загадывают ребятам. Например, на карточке, на нотном стане нарисована нота ля, за нотным станом недописанное слово (ляка). Получается, что зашифрованное слово (лялька) или на карточке нарисована нота до, за нотным станом недописанное слово (рога). Получается, что зашифрованное слово (дорога).

Игра «Фото охота»

Заготавливаются фотографии с изображением животных. Они разрезаются на 2 части.

С обратной стороны открытки на одной части нарисована нота на нотном стане, на другой - её название. Таких заготовок несколько. Ученик берёт половинку, где нарисована нота. Затем выбирает её название. Если название выбрано, верно, то при совмещении частей, когда перевернём открытку, получится картинка с изображением животного.

Игра «Помоги распуститься цветку»

Заготовка: серединка листка-цветочка, на которой надпись-гамма. Отдельно заготавливаются лепестки, на которых написаны ноты на нотном стане. Задача в правильном порядке прикрепить лепестки, чтобы получилась гамма.

Если задание сделано, верно, из букв на лепестках можно составить слово.

РАЗДЕЛ 2. «МИР МУЗЫКАЛЬНЫХ ИНСТРУМЕНТОВ»

Игра «Загадочный инструмент»

Играющие выбирают водящего. Он выходит из класса. А все остальные загадывают какой-нибудь музыкальный инструмент (например, скрипка)

Водящий возвращается в класс и подходит по очереди к каждому игроку. Каждый участник говорит какой-нибудь признак загадочного инструмента.

деревянная основа
имеет струны
средних размеров
играть с помощью смычка.
имеет певучие звучание.

Скрипка, догадывается водящий. Ответ верный. Новым водящим становится игрок, назвавший последний признак. В данном случае: имеет певучее звучание. Идеально было бы иметь картинки с изображением музыкальных инструментов и запись их звучания на диске или кассете.

Игра «Живое слово»

Участвуют 2 команды. Учитель раздаёт каждому игроку заранее заготовленные буквы.

Буквы имеют 2 цвета. Участники сначала должны собраться в команды /каждая команда имеет свой цвет/, а затем составить из букв название музыкального инструмента, построиться так, чтобы можно было прочитать слово. Выигрывает команда, сделавшая задание быстрее.

Примечание: участников столько, сколько кол-во букв.

Игра «А+Б»

Играют 2 команды по 5 человек. Команды загадывают по одному музыкальному инструменту. Затем сначала одна команда громко вместе произносит 1-й слог загаданного слова. Противоположная команда думает 3 секунды и говорит окончание слова. Например: скри...пка; ро...яль; ма...ракасы. Затем вторая команда предлагает своё название. А противоположная команда должна дружно досказать слово.

Выигрывает команда, допустившая меньше ошибок.

Игра «Лидер-инструмент»

Выбирается водящий, он выходит из класса. Все остальные загадывают музыкальный инструмент. Например, треугольник. Репетируют «игру» на данном инструменте. А кто-то один из игроков /об этом договариваются/ является лидером, т.е. он солирует на каком-то ином инструменте, допустим на дудочке.

Когда заходит водящий, все игроки играют на одном инструменте, а лидер на своём. Задача водящего найти лидера. Если лидер найден верно, водящий должен сказать на каком инструменте играл он, на каких все остальные ребята. Лидер становится новым водящим.

Игра «Составь инструмент»

Ученикам надо составить название музыкального инструмента из первых букв следующих слов, которые назовёт учитель. Например, учитель называет слова: 1) лиса, олень, жук, курица, индюк. 2) сом, кот, рот, изюм, пони, крот, аист.

Учащиеся составляют из первых букв слово:

1) ложки, 2) скрипка.

Игра «Кто быстрее?»

С каждого ряда выбирается по одному представителю. Они встают в одну линию. Задание: каждый участник друг за другом делает шаг вперёд и говорит название музыкальных инструментов.

Правило: повторять дважды одно слово нельзя, думать более 5 секунд нельзя. Если время истекло участник остаётся на месте. Выигрывает тот, кто быстрее дошёл до «финиша».

Игра «Свой оркестр»

Для игры понадобятся открытки с изображением музыкальных инструментов. Учитель включает любую веселую музыку и показывает открытки, чередуя друг с другом.

Какой инструмент изображен на рисунке, на таком инструменте «играют ребята». Для оживления игры иногда учитель очень быстро меняет открытки. Некоторые ребята не могут быстро сориентироваться, путаются. Это вносит нотки юмора, оживление в игру. Если учитель открытки не показывает, ученики просто сидят и слушают музыку.

РАЗДЕЛ 3. «РАЗВИВАЕМ СЛУХ»

Игра «Эхо»

Учитель громко, отчетливо поет отдельные ноты и соединения. А ученики тихо повторяют данные звуки, как отголосок эха.

Можно игру проводить несколько иначе. Учитель поёт звук громко. Ученики 1-го ряда повторяют этот же звук не очень громко. За ними ребята 2-го ряда повторяют этот звук не очень тихо. А ученики с 3-го ряда повторяют очень тихо. Таким образом, ребята одновременно знакомятся с оттенками, знакомятся с их условными обозначениями.

Игра «Лисичка, птичка, медведь»

1-й вариант: учитель играет на инструменте вразброс звуки. Учащиеся записывают ответы с помощью условных обозначений. Низкий звук сравниваем с образом медведя, поэтому обозначаем условно М. Средний звук сравниваем с озорным легким бегом зайчишки, обозначаем буквой З. А высокие звуки - это, конечно же, звонкое щебетание птичек, обозначаем П.

2-й вариант больше похож на творческую работу. Учитель играет различные комбинации нот в разном темпе. Ученики пытаются оживить музыку. Они думают, какому животному подойдет эта мелодия. Быстрая, легкая музыка - может быть это пробежал ёжик? Лукавая, острая музыка схожа с проказами хитрой лисы.

А ведь каждая нота имеет свой цвет. «ДО» звучит как опора, некоторые сравнивают звук с синим цветом. Для кого-то синий цвет кажется мрачноватым, считают, что более подойдет голубой. А нота «СИ», согласитесь, звучит неуютно. Скорее всего схожа с оранжевым цветом.

Это только несколько вариантов. А ведь ноты можно сравнивать с цветами и даже с характерами самих ребят.

РАЗДЕЛ 4. «РОЛЕВЫЕ ИГРЫ»

Ролевая игра «Я сочинитель»

Детям предлагается, опираясь на поэтический текст, сочинить мелодию приближая ее к «мелодии» стихотворения.

Ученикам предлагается самим сочинить свои мелодии в определенном стиле, жанре, форме (старшие классы), образе (младшие классы) или на заданный текст.

Ритмизация литературных текстов исходя из выразительности слова. Заданный размер (старшие классы); заданные длинные и короткие звуки (младшие классы).

Игра «Эмоции»

Для проведения игры используются карточки с обозначенными на них эмоциональными характеристиками (радость, горе, ярость, нежность...). Карточки раздаются участникам. Каждый пытается озвучить и передать в движении или мимикой ту или иную эмоцию. Остальные дети пытаются определить услышанное или увиденное.

Игра «Цвет и звук»

Карточки различного цвета раскладываются по классу. Детям предлагается выбрать цвет, соответствующий их внутреннему настроению и выполнить следующие задания:

- по очереди голосом озвучить цвет, каким они его слышат;
- зазвучать всем вместе (одновременно) и каждому по-своему;
- создать звуковое произведение и исполнить под управлением дирижера.

Перевод музыки на язык другого вида искусства. Предлагается перевести «переинтонировать» услышанный музыкальный образ на конкретные или абстрактное его выражение в живописи, танце, литературе, пантомиме.

РАЗДЕЛ 5. «ПРОБЛЕМНО-МОДЕЛИРУЮЩИЕ ИГРЫ»

Игра «Сочинение песни по кругу»

Первый по цепочке ребёнок поёт фразу, второй придумывает продолжение и т. д. так, чтобы последний в цепочке закончил предложение.

Игра «Защита фантастических музыкальных проектов»

Учащиеся придумывают фантастическую ситуацию. Например, из жизни музыкальных инструментов, и пытаются доказать их жизнеспособность.

Игра «Узнавание песни по ритму»

Проблемные задания:

1. «Синтезация различных образных решений в пределах одного и того же сюжета».

Например, «Тема мира у П. Пикассо и С. Прокофьева», «Весна в произведениях П. Чайковского, С. Рахманиного, К. Дебюсси. И. Стравинского».

2. «Сравнение романсов разных композиторов, написанных на один и тот же текст и т. д.»

3. «Составление художественных коллекций из произведений различных видов искусства с целью развития умения видеть их эмоциональную общность»

4. «Подбор соответствующих литературных, поэтических эпиграфов музыки к картинкам»

5. «Нахождение различного в сходном»

Сравнение, сопоставление музыкальных, литературных и художественных произведений для развития способности находить эмоциональные внутренние связи (а не только сюжетные) в различных творениях искусства, близких по замыслу и в то же время отличающихся образным решением.

6. «Сравнение различных способов художественного воплощения одного и того же сюжета». Например, «Руслан и Людмила» А. Пушкина и М. Глинки, а также его исполнительских интерпретаций.
 7. «Цветное моделирование музыки»
 8. «Словесное рисование»
- Сочинение литературных портретов к изучаемым произведениям.

РАЗДЕЛ 6. «АССОРТИ»

В этом разделе - различные игры на разную тематику. Эти игры развивают память, нестандартное мышление, внимание, творческие способности.

Поэтому и называется «АССОРТИ», то есть всего понемножку.

Игра «Знатоки песни»

Ребята поют хорошо известную им песню. Когда песня закончится, учитель быстро подходит к одному из учащихся и говорит какое-либо слово или строку из песни. Тот, к кому учитель обращается, должен сейчас же сказать следующее слово или строку песни. Кто из ребят ошибается- встает. Победители те, кто остался после окончания игры сидеть на местах.

Игра «Инсценировка»

Здесь особо описывать нечего. Многие знают, что ребята очень любят выступать в роли артистов. А почему бы им не предоставить эту возможность на уроках музыки?

Прекрасные примеры для инсценировки - песни «Почему медведь спит зимой», «Любитель-рыболов». Сильно усложнять игру не следует. Надо просто разъяснить некоторые моменты, а уж дальше ребята прекрасно сыграют свою роль.

Игра «Сами композиторы»

Учитель пишет на отдельных листках строчки из стихотворений и раздает ребятам. Задача играющих - придумать мелодию для данных слов. Не обязательно специально придумывать рифму. Можно использовать известные детские стихотворения, например,

«Наша Таня громко плачет,

Уронила в речку мячик...»

«Мишка шел, шел, шел,

Земляничку нашел,
Ах, какая вкусная ягодка...»

Игра «Музыкальный поезд»

Учитель- машинист. Один из учеников - помощник машиниста. 3 ряда - 3 вагончика.

Помощник хлопает ритм и произносит. «Вагончики» за ним повторяют. Учитель-машинист контролирует обстановку. Ритмические рисунки изображены на доске.

Ребята должны уметь хорошо выстукивать этот простейший ритм. Умея это делать, они смогут прохлопать более трудный ритм.

«Загадки»

Ребята с удовольствием отгадывают загадки. Они помогают активизировать внимание, развивают мышление. Загадки, разумеется, связаны с музыкой.

1. Сам пустой, голос густой, дробь отбивает, шагать помогает (барабан).

2. Ящик на коленях пляшет, то поет, то горько плачет (гармонь).

3. Пять ступенек - лесенка, на ступеньках - песенка (ноты).

4. Кто без нот и без свирели лучше всех выводит трели, голосистой и нежней? Кто же это? (Соловей).

5. Целый день он спать не прочь, но едва наступит ночь, запоет его смычок. Музыканта звать... (сверчок).