

ИГРА И ДЕТИ

ВЕСЁЛЫЕ НОТКИ

Цикл игр для детей дошкольного возраста

О. Кравцова,
музыкальный руководитель
МДОУ д/с №1 «Ромашка»,
Приморский край

В нашем детском саду дошкольники не только приобретают практические музыкальные умения и навыки, но и получают необходимые теоретические знания о музыке. Первое знакомство с музыкальной грамотой мы реализуем через игровые приёмы.

Знакомство детей *МЛАДШЕЙ ГРУППЫ* начинается с рассказа о нотном домике – нотном стане, где живут ноты. Малыши узнают, что высокие звуки располагаются над линейками вверху, а низкие под линейками – внизу. Для закрепления





свойств звуков: низкий — высокий проводим игры:

Игра «Птица и птенцы»

Цель игры: развивать у детей способность различать регистры (высокий, низкий).

Игровое оборудование: оргалитовые дощечки размером 19Х26 см для каждого участника игры, на которых по центру нарисован нотный стан со скрипичным ключом; нотки-горошины (для разнообразия используются фасолины, фисташки, косточки от абрикосов, бобы).

I Вариант

Описание игры: педагог поёт то низким (птица), то высоким звуком (птенец), а дети выкладывают на дощечках, в соответствии со звуком горошины: под линейками — низкий звук, над линейками — высокий звук.

II Вариант

Описание игры: группа детей делится на две команды: одни работают с дощечками, а другие вместе с педагогом изображают голосом «птицу», «кошку», «колокольчики» и т. д. Остальные дети выкладывают на дощечках, в соответствии со звуком фасолины: под линейками — низкий звук, над линейками — высокий звук.

III Вариант

Описание игры: группа детей делится на две команды: одни работают с дощечками, а другие изображают «птиц», «птенцов», «кошек», «котят» и т.д. Педагог озвучивает на фортепиано голос «птиц» или

«птенцов» и т.д. в произвольном порядке, первая команда выкладывает на дощечках фисташки: под линейками — низкий звук, над линейками — высокий звук. Участники второй команды в соответствии с музыкой по очереди «летают» по комнате, изображая «птиц», «птенцов» и т.д.

Игра «Выбери игрушку»

Цель игры: развивать у детей способность различать регистры (высокий, низкий).

Игровое оборудование: несколько игрушек, которые подвешиваются на различной высоте к перекладинам лестницы, шведской стенки.

Описание игры: Воспитатель вызывает детей по очереди, ребёнок подходит и выбирает одну из игрушек. Педагог на фортепиано изображает игрушку высоким или низким звуком, в зависимости от её расположения.

Закреплению навыков звучания в низком и высоком регистрах способствует выразительное чтение вслух русских народных сказок «Волк и семеро козлят», «Маша и медведь». Постарайтесь вместе с детьми выделить голоса волка, козы, Маши, медведя, обыгрывая их и знакомясь с понятием звукового регистра.

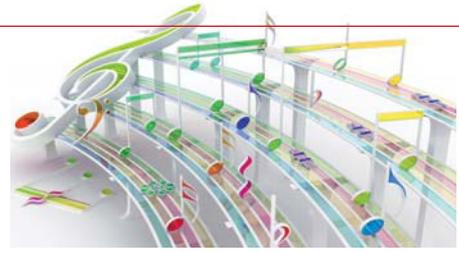
Аналогично проводятся игры «Кошка и котята», «Поют мама и папа», «Песенка колокольчиков» и т.д.

В СРЕДНЕЙ ГРУППЕ работа по музыкальной грамоте «**Весёлые нотки**» продолжается с изучения нотного стана с помощью считалки:



Примерный музыкальный репертуар для детей 4–5 лет (пение)

«Кукушечка», рус. нар. песня, обр. И. Арсеева; «Паучок», «Как на тоненький ледок», «Кисонька-мурысонька», «Где был Иванушка», рус. нар. песни; «Осень», муз. Ю. Чичкова, сл. И. Мазнина; «В лесу родилась ёлочка», муз. Л. Бекмана, сл. Р. Кудашевой; «Голубые санки», муз. М. Иорданского, сл. М. Клоковой; колядки: «Здравствуйте», «С Новым годом»; заклички: «Ой, кулики! Весна поёт!» и «Жворонушки, прилетите!»; песни из детских мультфильмов: «Улыбка», муз. В. Шаинского, сл. М. Плещинского; «Песенка про кузнечика», муз. В. Шаинского, сл. Н. Носова, «Если добрый ты», муз. Б. Савельева, сл. М. Плещинского и т.д.



Пять линеек, ровно пять,
Нужно нам их сосчитать
Раз, два три, четыре, пять!
Раз, два три, четыре, пять!
Пять линеек надо знать,
Снизу доверху считать, —
Раз, два три, четыре, пять!
Раз, два три, четыре, пять!
Пять линеек будем знать,
Нотным станом называть!

средний регистр. В качестве иллюстрации можно использовать музыкальную пьесу И. Арсеева «Три медведя». Для закрепления понятия звукового регистра так же используем русские народные сказки «Колобок», «Теремок», «Репка».

С детьми СТАРШЕЙ ГРУППЫ заучиваем приговорку:

*Звуки выстроились в ряд,
Получился звукоряд.*

И объясняем, что музыкальные звуки располагаются по порядку на ступенях звукоряда. У каждого музыкального звука есть своё место и название: **ДО, РЕ, МИ, ФА, СОЛЬ, ЛЯ, СИ.**



Дети узнают о том, что каждая линейка нотного стана означает определённую высоту звука и что линейки на нотном стане считаются снизу вверх, а также что музыка и голос звучат в высоком, среднем или низком регистре.

Игра «Кто достанет»

Цель игры: развивать способность различать регистры (высокий, средний, низкий).

Игровое оборудование: на ватмане изображены пять горизонтальных линий. Красная линия вверху обозначает высокий регистр, синяя линия внизу — низкий. Посередине зелёная линия — средний регистр. Воздушный шарик, подвешен на шнурке так, чтобы его легко можно поднимать или опускать.

Описание игры: в начале игры шарик висит низко, под синей линией. Воспитатель предлагает кому-нибудь из детей дёрнуть шарик. Одновременно озвучивает движение шарика на фортепиано. Дети по очереди раскачивают шарик и слушают звучание инструмента. Шарик поднимается выше — звук повышается.

Игра повторяется несколько раз. Воспитатель поднимает шарик выше или опускает ниже и спрашивает: Где висит шарик? Как звучит фортепиано?

Продолжается работа по выразительному чтению сказок. Для закрепления низкого и высокого регистра с детьми средней группы прослушивается сказка «Три медведя» Л.Н. Толстого. Определяем с детьми, почему у трёх медведей голоса разные и вводится новое понятие —



Игра «Лесенка»

Цель игры: развивать у детей умение соотносить звуки и название нот по высоте, находить их место в звукоряде.

Игровое оборудование: маленькая игрушка (из киндер сюрприза) и лесенка из семи ступенек, изготовленная из спичечных коробков.

Подготовка к игре. Изучение нот и звуков по высоте. Дети считают количество ступенек на лесенке; дают им названия, соответствующие названию нот.

Описание игры. Дети сидят полукругом. Каждому ребёнку выдаётся игрушка. Воспитатель даёт задание поставить игрушку на заданную ступеньку. Например: Илья, поставь утёнка на ступеньку **РЕ**. Ребёнок встаёт и ставит игрушку на заданную ступеньку.

Игра «Сложи пирамидку»

Цель игры: научить строить звуко-ряд.

Игровое оборудование: пирамидки, соответствующие цвету радуги.

Описание игры. Педагог показывает детям пирамидку и предлагает внимательно рассмотреть её, затем снимает с



неё колечки по очереди. Воспитатель объясняет, что большое кольцо лежит ниже всех, поэтому обозначает самый низкий звук **ДО**. За ним по порядку сложены кольца **РЕ, МИ, ФА** и т.д. Дети запоминают названия колец и складывают пирамидку, называя их по порядку. Какое колечко выше всех? Какой звук самый высокий?

Сказки-игры «Гномики»

1. Цель игры: развивать у детей умение соотносить звуки по высоте и цвету, различать направление движения мелодии.

Подготовка к игре: дети разучивают стихотворение о радуге, где порядковому расположению цветов радуги соответствует начальная буква каждого слова.

Каждый Охотник Желает Знать, Где Сидит Фазан

Игровое оборудование: 7 гномиков с разноцветными колпачками, соответствующие цвету радуги и названию нот, и домик.

Описание игры: в одном игрушечном домике жила большая и дружная семья. Это были семь весёлых, озорных гномиков. Все они были друг на друга похожи, различить их можно было только по цветному колпачку и по голосу. (Гномики выставляются по очереди перед домиком).

Старшего, самого большого гнома называли братцем **ДО**. Он был главным в игрушечном домике и носил фиолетовый колпачок.

Второго гнома звали братцем **РЕ**. Он носил синий колпачок и помогал **ДО** по дому, и любил всё **пЕРЕ**ставлять, **пЕРЕ**страивать и всегда занимался **РЕ**монтом домика.

Братец **МИ** — носил голубой колпачок. Он был очень **МИ**л, он всех **МИ**л, мыл посуду и подметал в **ДО**мике.

Гномик **ФА** носил зелёный колпачок, был большим **ФА**нтазёром. Это **ФА** украсил **ФА**сад домика **ФА**солью и ещё **ФА** научился играть на **ФА**готе.

Младшего братца **СОЛЬ** стали так называть, потому что он по рассеянности вместо сахара сыпал соль. **СОЛЬ** носил жёлтый колпачок.

Маленького гномика звали **ЛЯ**, и носил он оранжевый колпачок. **ЛЯ** любил гулять и петь своим тоненьким голоском **ЛЯ-ЛЯ-ЛЯ!**

А самого весёлого гномика звали **СИ**, достался ему красный колпачок. Весельчак **СИ** любил собирать на лугу **СИ**ние ва**СИ**льки.

С утра все гномики занимались своими делами, а вечерами они собирались в домике все вместе и устраивали весёлые семейные праздники. **ФА** и **СОЛЬ** пекли домашний пирог с **ФА**солью и **ПО**мидорами. **СИ** и **РЕ** приносили из сада букеты **СИ**рени. **ДО** и **МИ** украшали **ДО**мик, а затем садились играть в **ДО**мино. Потом **РЕ** произносил торжественную **РЕ**чь, **ФА** играл на **ФА**готе, **ЛЯ** пел свой **СОЛЬ**ный концерт, а малыш **СИ** угощал всех **СИ**ропом.

Послушав концерт, гномы выстраивались в ряд и принимались петь гаммы. Вот так: «**ДО-РЕ-МИ-ФА-СОЛЬ-ЛЯ-СИ!**» или так: «**СИ-ЛЯ-СОЛЬ-ФА-МИ-РЕ-ДО!**»

(Сыграйте несколько раз восходящую и нисходящую гаммы.)

2. Цель игры: развивать у детей умение соотносить звуки по высоте и цвету, знать название нот.

Игровое оборудование: 7 гномиков с разноцветными колпачками, соответствующими цвету радуги и названию нот.

Описание игры. Педагог ставит на стол семь гномиков и предлагает познакомиться с ними. Называет имена гномиков: **ДО** — с фиолетовым колпачком, **РЕ** — с синим колпачком, **МИ** носит голубой, **ФА** надел зелёный колпачок, **СОЛЬ** подарили жёлтый колпачок, **ЛЯ** сшил оранжевый, а **СИ** достался красный колпачок. Дети повторяют имена гномиков. После чего педагог убирает одного из



Примерный музыкальный репертуар для детей 6–7 лет

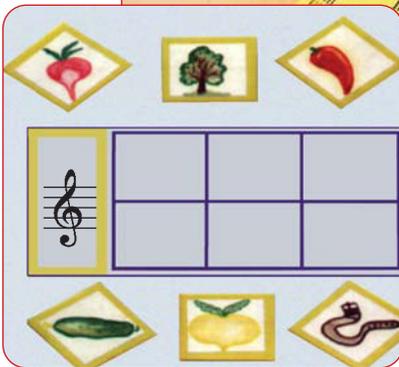
М. Глинка «Детская полька»;
П. Чайковский «Безнадежная кукла», «Новая кукла», «Камаринская», «Песня жаворонка», «Зимнее утро» из детского альбома;
Н. Римский-Корсаков «Белка», «Море», «Пляска птиц»;
А. Драгомыжский «Табакерочный вальс»;
С. Рахманинов «Итальянская полька»; М. Мусоргский «Рассвет на Москва-реке»;
С. Прокофьев «Марш»;
А. Хачатурян «Танец с саблями»;
Г. Свиридов «Тройка», «Зима пришла», «Весна и осень», «Старинный танец», «Грустная песня»;
Д. Шостакович «Танец», «Полька», «Гавот», «Вальс-шутка», «Шарманка» из альбома «Танцы кукол»;
Д. Кабалевский «Кавалерийская».





гномиков и спрашивает: «Какого гномика не стало? Как его зовут?» Дети отвечают. Педагог вызывает кого-нибудь из детей, ребёнок прячет одного из гномиков. Педагог спрашивает: «Какой гномик ушёл?» Дети угадывают.

Занятия для *подготовительной группы* продолжают пройденный материал.



Игра «Какого гномика вещи?»

Цель игры: развивать умение находить в словах названия музыкальных нот (слоги).

Подготовка к игре: повторение цветов радуги и соотношение цветов колпачков гномиков названию нот: нота **ДО** — с фиолетовым колпачком, **РЕ** — с синим колпачком, **МИ** носит голубой колпачок, **ФА** — одет в зелёный колпачок, **СОЛЬ** — подарили жёлтый колпачок, **ЛЯ** — сшил оранжевый, а **СИ** — достался красный колпачок.

Игровое оборудование: 7 гномиков с разноцветными колпачками, соот-

ветствующими цвету радуги и названию нот; карточки с изображением предметов, в словах которых есть названия нот.

Описание игры. Педагог раздаёт детям гномиков, берёт карточку и произносит чётко название изображённого рисунка. Участники игры должны слушать ведущего внимательно и в названии предметов находить названия нот, характерных только для их гномика. Побеждает тот, кто соберёт больше карточек.

Игра-лото «Нотки»

Цель игры: закреплять знания о расположении нот на нотном стане; формировать сплочённость и выдержку; развивать умение находить в словах названия музыкальных нот (слоги); способствовать выявлению лидерских качеств.

Игровое оборудование: 7 карточек 11 × 18, с изображением на нотном стане одной из семи нот в левом углу и с 6 пустыми квадратами 5 × 5. Мешочек с квадратными карточками 5 × 5, на которых изображены предметы, в слова которых входят названия нот. Каждой карточке, с изображением ноты, соответствует 6 маленьких квадратных карточек.

Описание игры. Игроки располагаются за столом, выбирается ведущий. Количество участников определяется количеством карточек (2–7 чел.) Ведущий достаёт из мешочка карточку, называет чётко изображение на ней. Участники игры должны слушать ведущего внимательно и в названии предметов находить названия нот, характерных только для их карточки. Побеждает тот, кто быстрее закроет всё поле своей карточки. ●

