

**Картотека музыкально-  
дидактических игр  
(для старшей группы)**

Цель: развитие звуковысотного слуха.

- 1) Музыкальное лото
- 2) Ступеньки
- 3) Музыкальные птенчики
- 4) Домик – крошечка
- 5) Птичий концерт

Цель: развитие чувства ритма.

- 1) Прогулка
- 2) Определи по ритму
- 3) Учись танцевать
- 4) Выполни задание
- 5) Что прогудел пароход?
- 6) Глашенька учит танцевать

Цель: развитие тембрового слуха.

- 1) Определи инструмент
- 2) На чём играю
- 3) Музыкальные загадки

Цель: развитие динамического слуха.

- 1) Громко – тихо запоём

Цель: развитие памяти и музыкального слуха.

- 1) Песня – танец – марш
- 2) Слушаем музыку
- 3) Наши песни
- 4) Какая музыка?

5) Сколько птичек поёт?

6) Музыкальный магазин

Цель: закрепление пройденного музыкального материала.

1) Сладкий колпачок

2) Музыкальный секрет

3) Поможем Дюймовочке

Цель: определение характера музыки.

1) Три цветка

2) Удивительный светофор

3) На лугу

Цель: развитие детского творчества.

1) Музыкальная шкатулка

### «Музыкальное лото»

Цель: развитие звуковысотного слуха.

Игровой материал: карточки по числу играющих, на каждой нарисованы пять линеек (нотный стан), кружочки – ноты, детские музыкальные инструменты (балалайка, металлофон, триола).

Ход игры:

Ребёнок-ведущий играет мелодию на одном из инструментов вверх, вниз или на одном звуке. Дети должны на карточке выложить ноты-кружочки от первой линейки до пятой или от пятой до первой, или на одной линейке.

Игра проводится в свободное от занятий время.

### «Ступеньки»

Цель: развитие звуковысотного слуха.

Игровой материал: лесенка из пяти ступенек, игрушки (матрёшка, мишка, зайчик), детские музыкальные инструменты (аккордеон, металлофон, губная гармошка).

Ход игры:

Ребёнок-ведущий исполняет на любом инструменте мелодию, другой ребёнок определяет движение мелодии вверх, вниз, или на одном звуке и соответственно передвигает игрушку (например, зайчика) по ступенькам лесенки вверх, вниз или постукивает по одной ступеньке. Следующий ребёнок действует другой игрушкой.

В игре участвует несколько детей.

### «Музыкальные пенчики»

Цель: закрепление знаний о высоте звука (высокий и низкий), развитие детского творчества.

Игровой материал.

*Демонстрационный:* картина с изображением дерева, ветки которого расположены в виде нотного стана; птички – 5 шт., набор шапочек для «птичек».

*Раздаточный:* картина с изображением дерева, ветки которого расположены в виде нотного стана; птички – 5 шт. комплект готовится на каждого ребёнка.

### **Ход игры:**

#### **Педагог**

- Наступила весна, вернулись из тёплых краёв птицы, свили гнёзда и вывели птенчиков. Обрадовались птенчики, что научились летать, и стали летать с веточки на веточку порхать, песенки петь.

Педагог выбирает маму-птичку и птенчиков. Надевает на них шапочки и даёт им в руки изображения птиц.

Дети (*поют попевку*):

*Мы птенчики весёлые,  
Умеем мы летать  
И с веточки на веточку  
Нам весело порхать.*

Дети - птенчики, поют свою песенку и раскладывают изображения по верхним веткам дерева, называя по их именам: птенчик РЕ, птенчик СИ и т. д.

*Не хочу к тебе лететь,  
Буду здесь я песни петь.*

Затем свою песенку поёт мама, она «слетает вниз» и зовет к себе малышкой.

*А мамочка волнуется:  
Лети-ка птенчик, вниз!  
Спою я колыбельную,  
И ты уснёшь, малыш!*

Каждый птенчик поочерёдно пропевает свой звук, слетает с дерева и садится рядом с мамой. По окончании игры все дети пропевают имена (названия нот) птенчиков и возвращают их на веточки.

### **«Домик – крошечка»**

**Цель:** закрепление знаний детей о постепенном движении мелодии вверх и вниз.

#### **Игровой материал:**

*Демонстрационный:* игровое поле с изображением домика с крыльцом из семи ступенек. Фигурки зверей: заяц, лягушка, лиса, мышка, петушок, кошка, собака, птичка.

### **Ход игры:**

#### **Педагог:**

*Стоит в поле теремок, теремок.  
Как красив он и высок, да высок.  
По ступенькам мы идём, все идём.  
Свою песенку поём, да поём.  
Приходите в теремок, в теремок.  
Будем печь большой пирог, да пирог.*

С помощью считалки выбираются трое детей, каждый берёт себе любую фигурку зверюшки.

Персонаж идёт по ступенькам вверх и поёт первую фразу:

*- По ступенькам я иду...*

Затем, стоя у входа в домик, поёт вторую фразу:

*- В дом чудесный захожу!*

Придумывая свой мотив,- и «заходит» в дом.

Каждый ребёнок, придумывая мотив второй фразы, не должен повторять чужой мотив.

Когда все персонажи «зайдут» в дом, начинается постепенное движение вниз, в обратном порядке.

Персонаж спускается по ступенькам и поёт:

*- По ступенькам вниз иду...*

Затем, стоя у первой ступеньки, допевает вторую фразу:

*- По тропиночке уйду.*

Также придумывая свой мотив этой фразы, и уходит.

## «Птичий концерт»

**Цель:** развитие звуковысотного слуха.

**Игровой материал:** Музыкальный инструмент для подыгрывания (металлофон, фортепиано, флейта).

**Ход игры:**

Дети учатся воспроизводить разные по высоте звуки: в диапазоне секунды, терции, квинты.

*Дети сидят полукругом. Ведущий или воспитатель поет, а дети отвечают.*

**Ведущий**

*На березовой верхушке  
Целый день поет кукушка:*

**Дети**

*Ку-ку, ку-ку, ку-ку!*

**Ведущий**

*А синица целый день  
Поет громко:*

**Дети**

*Тень-тень, тень-тень!*

**Ведущий**

*Вторит дятел им:  
Тук-тук-тук,  
Долбя клювом старый сук.*

**Дети**

*Тук-тук-тук!*

Для создания игрового момента можно использовать шапочки-маски с изображением птиц. Игру можно выполнять по ролям: одни дети имитируют голосом кукушку, другие — синицу, третьи — дятла. Тот, кто лучше выполнил

имитацию, исполняет свободную пляску. В игру можно играть индивидуально с каждым ребенком.

### **«Прогулка»**

**Цель:** развитие чувства ритма.

**Игровой материал:** музыкальные молоточки по числу играющих; фланелеграф и карточки, изображающие короткие и длинные звуки (с обратной стороны карточек наклеена фланель).

#### **Ход игры:**

Дети должны передать ритмический рисунок – выложить на фланелеграфе карточки. Широкие карточки соответствуют редким ударам, узкие – частым. Таня взяла мяч, - говорит воспитатель, - и стала медленно ударять им о землю». Ребёнок медленно стучит музыкальным молоточком о ладошку и выкладывает широкие карточки. «Пошёл частый, сильный дождь», - продолжает воспитатель. Ребёнок быстро стучит молоточком и выкладывает узкие карточки.

Игра проводится в свободное от занятий время.

### **«Определи по ритму»**

**Цель:** развитие чувства ритма.

**Игровой материал:** карточки, на одной половине которых изображен ритмический рисунок знакомой детям песни, другая половина пустая; картинки, иллюстрирующие содержание песни; детские музыкальные инструменты – группа ударных (ложки, угольник, барабан, музыкальный молоточек и др.). Каждому дают по 2 – 3 карточки.

#### **Ход игры:**

Ребёнок-ведущий исполняет ритмический рисунок знакомой песни на одном из инструментов. Дети по ритму определяют песню и картинкой закрывают, пустую половину карточки, (картинку после правильного ответа даёт ведущий).

При повторении игры ведущим становится тот, кто ни разу не ошибся. Одному ребёнку можно дать большее число карточек (3-4).

### **«Учитесь танцевать»**

**Цель:** развитие чувства ритма.

**Игровой материал:** большая матрёшка и маленькие по числу играющих.

#### **Ход игры:**

Игра проводится с подгруппой детей. Все сидят вокруг стола. У воспитателя большая матрёшка, у детей – маленькие. «Большая матрёшка учит танцевать маленьких» – говорит воспитатель и отстукивает своей матрёшкой по столу несложный ритмический рисунок. Все дети одновременно повторяют этот ритм своими матрёшками.

При повторении игры ведущим может стать ребёнок, правильно выполнивший задание.

### **«Выполни задание»**

**Цель:** развитие чувства ритма.

**Игровой материал:** фланелеграф, карточки с изображением коротких и длинных звуков, детские музыкальные инструменты (металлофон, арфа, баян, триола).

**Ход игры:**

Музыкальный руководитель – ведущий проигрывает на одном из инструментов ритмический рисунок. Ребёнок должен выложить его карточками на фланелеграфе.

Количество карточек можно увеличить. В этом случае каждый играющий будет выкладывать ритмический рисунок на столе.

### **«Что прогудел пароход?»**

**Цель:** развитие чувства ритма.

**Игровой материал.**

*Демонстрационный:* фланелеграф, рисунки паровоза и парохода.

*Раздаточный:* карточки (30х9см) и по три полоски из картона: широкие (3х6см) – долгий звук, узкие (1,5х6см) – короткий. Один комплект готовится на каждого ребёнка.

**Ход игры:**

**Педагог:**

Смотрите, ребята, какой красивый пароход плывёт по морю. Он хочет вас поприветствовать своим весёлым гудком. (Прикрепляет пароход на фланелеграф). Вот так! (изображает на фортепиано ритмический рисунок).

Дети отхлопывают ритм и выкладывают его полосками у себя на карточках.

Аналогично игра проводится с паровозом.

### **«Глашенька учит танцевать»**

**Цель:** развитие чувства ритма.

**Игровой материал:**

*Демонстрационный:* большая куколка, разрисованная в русском стиле. Она вырезана из фанеры и закреплена на подставке, высота ее 65 см. Одна рука прикреплена так, что может двигаться вправо-влево. Внизу у кисти приделан кубик, так, чтобы он стучал по краю сарафана. Можно также сделать и другую руку, чтобы работать ими одновременно или поочередно.

**Ход игры:**

*Звучит русская народная мелодия «Ах, ты береза».*

**Педагог:**

Сегодня, ребята, я познакомлю вас с удивительной куколкой Глашенькой. Ох, и плясать-то она искусница! Сама умеет и вас научит! Как она похлопает, так вы и повторяйте.

Дети повторяют ритмический рисунок хлопками, ногами. Можно взять в руки ложки, кубики, палочки, бубен. Если разделить детей по подгруппам и дать разные предметы, то получится оркестр.

### **«Определи инструмент»**

**Цель:** развитие тембрового слуха.

**Игровой материал:** металлофон, колокольчики, ложки, палочки...

#### **Ход игры:**

Двое детей сидят спиной друг к другу. Перед ними на столах лежат одинаковые инструменты.

Один из играющих исполняет на любом инструменте ритмический рисунок, другой повторяет его на таком же инструменте. Если ребёнок правильно выполняет музыкальное задание, то все дети хлопают. После правильного ответа играющий имеет право загадать следующую загадку.

Если ребёнок ошибся, то он сам слушает задание.

Игра проводится в свободное от занятий время.

### **«На чём играю?»**

**Цель:** развитие тембрового слуха.

**Игровой материал:** карточки (по числу играющих), на одной половине которых изображение детских музыкальных инструментов, другая половина пустая; фишки и детские музыкальные инструменты.

#### **Ход игры:**

Детям раздают несколько карточек (3 - 4). Ребёнок – ведущий проигрывает мелодию или ритмический рисунок, на каком – либо инструменте (перед ведущим небольшая ширма). Дети определяют звучание инструмента и закрывают фишкой вторую половину карточки.

Игру можно провести по типу лото. На одной большой карточке, разделённой на 4 – 6 квадратов, даётся изображение различных инструментов (4 – 6) . маленьких карточек с изображением таких же инструментов должно быть больше и равно количеству больших карт. Каждому ребёнку дают по одной большой карте и 4 – 6 маленьких.

Игра проводится так же, но только дети закрывают маленькой карточкой соответствующее изображение на большой.

### **«Музыкальные загадки»**

**Цель:** развитие тембрового слуха.

**Игровой материал:** металлофон, треугольник, бубенчики, бубен, арфа, цимбалы.

#### **Ход игры:**

Дети сидят полукругом перед ширмой, за которой на столе находятся музыкальные инструменты и игрушки. Ребёнок – ведущий проигрывает мелодию или ритмический рисунок, на каком – либо инструменте. Дети отгадывают. За правильный ответ ребёнок получает фишку. Выигрывает тот, у кого окажется большее количество фишек.

Игра проводится в свободное от занятий время

### **«Громко, тихо запоем»**

**Цель:** развитие динамического слуха.

**Игровой материал:** любая игрушка

**Ход игры:**

Дети выбирают водящего. Он уходит из комнаты. Все договариваются, куда спрятать игрушку. Водящий должен найти её, руководствуясь громкостью звучания песни, которую поют все дети: звучание усиливается по мере приближения к месту, где находится игрушка, или ослабевает по мере удаления от неё. Если ребёнок успешно справился с заданием, при повторении игры он имеет право спрятать игрушку.

Игру можно провести как развлечение.

### **«Песня – танец – марш»**

**Цель:** развитие памяти и музыкального слуха.

**Игровой материал:** на планшете изображены сказочные домики с открывающимися ставнями. В окошках домиков находятся рисунки, соответствующие музыке: танец, марш и колыбельная. Проигрыватель с пластинками и поощрительные значки.

**Ход игры:**

Педагог-ведущий предлагает детям послушать музыку и угадать, что происходит в домике. Музыкальный руководитель играет на фортепиано (или звучит мелодия в грамзаписи). По музыке дети узнают, например, «Детскую польку» М.Глинки. Ребёнок говорит: «В домике танцуют». Для проверки ему разрешается открыть ставни домика, в окошке рисунок с изображением танцующих детей. За правильный ответ он получает поощрительный значок. Выигрывает тот, кто получит большее число значков.

Игра проводится на занятии и в свободное от занятий время.

### **«Слушаем музыку»**

**Цель:** развитие памяти и музыкального слуха.

**Игровой материал:** 4-5 картинок, иллюстрирующих содержание знакомых детям музыкальных произведений (это могут быть и инструментальные пьесы), магнитофон.

**Ход игры:**

Дети сидят полукругом.

Перед ними на столе располагают картинки так, чтобы они были видны всем играющим. Проигрывают какое – либо музыкальное произведение. Вызванный ребёнок должен найти соответствующую картинку, назвать произведение и композитора, написавшего эту музыку. Если ответ правильный все хлопают.

Игра проводится на музыкальном занятии и в свободное от занятий время.

### **«Наши песни»**

**Цель:** развитие памяти и музыкального слуха.

**Игровой материал:** карточки-картинки (по числу играющих), иллюстрирующие содержание знакомых детям песен, металлофон, магнитофон, фишки.

#### **Ход игры:**

Детям раздают по 2-3 карточки. Исполняется мелодия песни на металлофоне или в аудиозаписи. Дети узнают песню и закрывают фишкой нужную карточку. Выигрывает тот, кто правильно закроет все карточки.

Игра проводится в свободное от занятий время.

### **«Какая музыка?»**

**Цель:** развитие памяти и музыкального слуха.

**Игровой материал:** магнитофон, записи вальса, пляски, польки; карточки с изображением танцующих вальс, народную пляску и польку.

#### **Ход игры:**

Детям раздают карточки. Педагог проигрывает аудиозапись музыкальных пьес, соответствующие содержанию рисунков на карточках. Дети узнают произведение и поднимают нужную карточку.

### **«Сколько птичек поет»**

**Цель:** развитие у детей музыкального слуха.

**Игровой материал:** Большая карточка размером 5x15 см и три маленькие карточки размером 5x5 см с изображением птичек (на каждого ребенка).

#### **Ход игры:**

Дети сидят за столами. Когда звучит один звук, ребенок выкладывает на большую карточку одну птичку; когда звучит два звука, выкладывает две карточки и т.д.

Для создания игрового момента деятельности можно рассказать детям сказку, в которой ставится задача-стимул. Ее решение способствует выполнению дидактической цели игры. Например: «В одном сказочном лесу жили маленькие гномы. Они любили приходить к большому раскидистому дубу и слушать пение птиц. Однажды вместе с ними пришел самый маленький гном и стал слушать пение птиц. Когда пела одна птичка, он ее хорошо слышал. Но вдруг запело несколько птиц, и он не смог услышать и определить, сколько птиц поет. Он очень расстроился и даже стал плакать от досады». Давайте все вместе поможем ему отгадать, сколько поет птичек.

### **«Музыкальный магазин»**

**Цель:** развитие восприятия музыки и музыкальной памяти.

**Игровой материал:** игрушечный проигрыватель с вращающимся диском, пластинки с иллюстрациями к знакомым песням, инструменты (металлофон, арфа, аккордеон, баян, губная гармошка и т. д.).

### **Ход игры:**

Покупатель просит прослушать звучание инструмента, который он хочет купить. Ребёнок – продавец должен сыграть на этом инструменте несложный ритмический рисунок или мелодию знакомой песни. Если же покупают пластинку, то продавец ставит её на вращающийся диск проигрывателя и голосом воспроизводит мелодию. От его исполнения зависит, будет ли куплена данная пластинка. Иногда сами покупатели могут попробовать звучание инструмента.

Игра помогает развитию самостоятельной деятельности детей и проводится в свободное от занятий время.

### **«Сладкий колпачок»**

**Цель:** закрепление пройденного музыкального 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, прочитайте стихи). 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 (взрослый или кукла би-ба-бо). Он приготовил детям сладкое угощение, положил под колпачок, а под какой – забыл. Надо колпачок обязательно найти! Педагог предлагает Петрушке подойти к любому колпачку (кроме того, где лежит сюрприз), и дети выполняют задание. Найденное под ним. Под последним колпачком – угощение. Колпачок с угощением может находиться не только в поле зрения детей. Но и быть где-то спрятан. Эту игру можно проводить в дни после праздничных утренников, используя музыкальные номера этих утренников.

### **«Музыкальный секрет»**

**Цель:** закрепление пройденного материала по пению, слушанию музыки и определение жанров (танец, марш, песня) и характера музыкальных произведений.

#### **Игровой материал:**

*Демонстрационный:* игровое панно, изображающее карту местности «камни», прикрепленные на липучке, с обратной стороны которых написано задание; колокольчик.

#### **Ход игры:**

*Педагог* рассказывает детям об интересном путешествии, которое сегодня им предстоит совершить. Только нужно взять с собой волшебный колокольчик. Он будет указывать путь. Музыкальный руководитель переносит колокольчик вдоль по тропинке на игровом поле, над определенным «камнем» он звенит.

Сняв и перевернув «камень», музыкальный руководитель читает задание и исполняет его. Дети определяют жанр, характер, называют произведение и имя композитора.

Затем в конце пути колокольчик находит корзинку с угощением, открытками или небольшими сувенирами, спрятанную в помещении группы.

Эту игру предлагается проводить в свободное от занятий время.

### **«Поможем Дюймовочке»**

**Цель:** закрепление пройденного музыкального материала.

**Игровой материал:**

*Демонстрационный:* цветок — тюльпан оригами или бумажный объемный цветок, лепестки которого разрезаны и соединены наверху. Внутри него находится маленькая куколка. Это — Дюймовочка. Плоские небольшие бумажные цветочки, на обратной стороне каждого — музыкальное задание и нарисованная куколка — эльф с крылышками). Эльф прикрепляется так, что, когда цветок переворачивается, фигурка эльфа приподнимается перпендикулярно цветку.

**Ход игры:**

*Тихо звучит музыка Э. Грига «Утро»*

**Педагог:**

Вы помните, ребята, чудесную сказку про Дюймовочку? (*Дети отвечают.*) Посмотрите, какой перед вами красивый цветок! Может быть, мы найдем ее там, внутри? (*Раскрывает лепестки и вынимает куколку.*) Вот иона! (*Сажает ее между цветами, которые лежат в рассыпанную на столе.*)

Помните, в сказке Дюймовочка мечтала о стране эльфов? Мы поможем ей попасть туда, если выполним все музыкальные задания, которые находятся под этими цветами.

Переворачивая каждый цветок, детям предлагают исполнить знакомый танец, песню или оркестровое произведение, стихи. В конце игры Дюймовочка оказывается среди эльфов и выбирает себе из них принца.

Эту игру хорошо проводить после утренника, в свободное вечернее время. В задания включаются произведения прошедшего утренника.

Можно включить в задание определение характера музыки незнакомых произведений. Дети могут рассказать о своих чувствах и фантазиях, возникающих при прослушивании произведения.

### **«Три цветка»**

**Цель:** определение характера музыки.

**Игровой материал:**

*Демонстрационный:* три цветка из картона (в середине цветка нарисовано «лицо» — спящее, плачущее или веселое), изображающих три типа характера музыки:

- добрая, ласковая, убаюкивающая (колыбельная);
- грустная, жалобная;

- веселая, радостная, плясовая, задорная.

Можно изготовить не цветы, а три солнышка, три тучки, три звездочки и т. д. Раздаточный: у каждого ребенка — один цветок, отражающий характер музыки.

### **Ход игры:**

#### **I вариант.**

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

#### **II вариант.**

Перед каждым ребенком лежит один из трех цветков. Педагог проигрывает произведение, и дети, чьи цветы соответствуют характеру музыки, поднимают их.

## **«Удивительный светофор»**

**Цель:** определение характера музыки.

### **Игровой материал:**

*Демонстрационный:* фланелеграф, большой светофор.

*Раздаточный:* карточки на каждого ребенка с изображением светофора и три фишки. Внутри кружочков-фонарей на светофорах дети, выполняющие три действия: спят, маршируют, пляшут.

### **Ход игры:**

Педагог (*показывает большой светофор*)

*Вот горит светофор.*

*С ним, дружок мой, ты не спорь!*

*Что покажет он — узнай,*

*А захочешь — выполняй!*

Дети сидят за столами. Перед ними карточки и фишки. Педагог проигрывает произведение, дети закрывают фишкой соответствующий кружок на светофоре. Затем вызванный ребенок показывает нужное изображение на большом светофоре и имитирует действие. Дети называют произведение, определяют характер музыки.

Под музыкальные произведения, условно относящиеся к зеленому сигналу светофора, дети могут передвигаться в пространстве, проявляя свое творчество в движении. Игру можно проводить на музыкальном занятии или в свободное время.

## **«На лугу»**

**Цель:** учить детей реагировать на характер музыкального произведения; передавать движениями музыкальный образ насекомых: шмеля, стрекозы, бабочки; реагировать на окончание музыки.

**Игровой материал:** Трафареты полевых цветов и различных трав. Шапочки разных насекомых (на каждого ребенка).

**Ход игры:**

На полу разложены трафареты полевых цветов и различных трав. Под музыку дети изображают, как летают бабочки, стрекозы, шмели. С окончанием музыки каждый ребенок должен закончить движение и «опуститься на цветок».

Для того чтобы вызвать интерес к игре, целесообразно создать образную игровую ситуацию: предложить детям вспомнить лето и представить поляну, на которой растут разные цветы, куда всегда прилетают насекомые, чтобы весело порхать с цветка на цветок. Например: «Жарким летним утром на полянке расцвели сразу разные красивые полевые цветы. Здесь были красавица ромашка, ароматная ярко-красная розочка и звонкий синий колокольчик. Все цветы просыпались рано утром и умывались росой. Нежный ветерок раскачивал их головки из стороны в сторону. Цветы ждали, когда же проснутся и прилетят шмели, стрекозы, красавицы бабочки, а также прискачет музыкант-кузнечик. Самыми нетерпеливыми были гвоздички. Они возмущенно говорили своим соседкам-ромашкам: "Когда же прилетят шмели, стрекозы, бабочки? Ведь очень весело, когда вокруг тебя кружатся красивые насекомые". Самым первым на полянке появился кузнечик и стал играть 13веселую мелодию на своей скрипке. И сразу же прилетели бабочки, стрекозы и шмели. Насекомые кружились, порхали, жужжали. Но неожиданно кузнечик перестал играть, и музыка смолкла. Тут же насекомые опустились на цветы. Но стоило кузнечику заиграть снова, как все вокруг приходило в движение». Давайте, ребята, представим себя насекомыми и изобразим, как они веселятся, летают на цветочной полянке.

**«Музыкальная шкатулка»**

**Цель:** развитие детского творчества.

**Игровой материал:** Красочно оформленная шкатулка, карточки с рисунками, иллюстрирующими содержание знакомых песен (на обороте карточки для контроля указывается название песни и композитор).

**Ход игры:**

В шкатулке помещаются 5-6 карточек. Дети по очереди вынимают карточки и передают их ведущему, называя музыкальное произведение и композитора. Песни исполняются без музыкального сопровождения всей группой детей или индивидуально.

В дальнейшем игра проводится как концерт.