**ТВОРЧЕСКИЕ ИГРЫ**

**СТАРШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ**

**Название игры:**«Звукоимитация»

**Цель**: Развивать начальную ориентировку в песенном творчестве, развивать умение соотносить настроение игровой ситуации со звукоподражанием.

**Оборудование:** маски поросёнка, котёнка, утёнка, 2 султанчика, магнитофон, диск с музыкальным оформлением.

**Описание игры**.

Детям предлагается поиграть в превращения. Участники игры выстраиваются в ряд или круг. Педагог проходит перед ними, указывая на каждого рукой и называя: «Поросёнок, котёнок, утёнок». Игрокам нужно запомнить, какой персонаж им достался, и определить, каким голосом говорят персонажи, пребывая в определённом настроении.

Ситуации могут быть различными:

-детёныши потерялись;

-детёныши удивились находке;

-детёныши радуются встрече с мамой, и т.д.

Например, ситуация первая: «Детёныши потерялись».

Дети расходятся по залу в разных направлениях, затем по знаку педагога, мяукая, крякая, хрюкая с соответствующим настроением, ищут своих товарищей по команде. Задача - как можно скорей собраться вместе «поросятами» (первая команда), утятами (вторая команда), «котятами» (третья команда). При этом переговариваться обыкновенными словами нельзя. Игроки должны найти друг друга , издавая только звукоподражания нужным тоном, соответствующим ситуации. Побеждает та команда, игроки которой  первыми сумеют найти своих  «собратьев».

**Название игры:** «Мини-рассказы» (с элементами звукоподражаний  и песенных импровизаций).

**Цели:**помогать детям создавать песенные импровизации, соответствующие настроению и характеру действий персонажей; развивать  внимание дошкольников.

**Оборудование:** фортепиано, ноты

**Ход игры:**

Педагог рассказывает историю. Задача детей - в нужных местах исполнить  вокальные импровизации. Вот примеры таких рассказов:

а) Настало утро, пропел радостно петушок -… . Часы пробили шесть часов- … .Стало слышно, как пастух заиграл на рожке, созывая стадо,- … . Коровы начали собираться и довольно замычали- … .

б) Дети собирались идти на день рождения к другу. Они бегом спустились по лестнице -…. И пешком пошли по улице - … . Когда они пришли к другу, каждый поздравил его.

Игровые задания на произнесение именс различной эмоциональной окраской и интонацией (нежно, ласково, сердито, весело, испуганно и т.д., и с различной силой звука).

**Название игры**: «Музыкальное знакомство»

**Цель:** Формировать умение использовать знакомые способы песенной импровизации в новой игровой ситуации.

**Оборудование:** фортепиано, ноты, скрипичный ключ.

**Ход игры**. Пример выполнения задания демонстрирует педагог, пропевая свое имя и отчество. Затем он обращается к детям с просьбой дать свои ответы на его музыкальный вопрос «Как тебя зовут?» (на звуках тонического трезвучия-ля-ля, фа-фа, ре). Ребенок ( у него скрипичный ключ), называя себя не может повторить мелодию педагога, так как  по ритму и продолжительности не совпадает с нужным ответом. Поэтому вокальные фразы детей произвольны и характеризуются элементами творчества. Далее задание усложняется, предложив детям дать полный ответ: «Меня зовут + имя». Задание можно усложнить, добавляя в него другую информацию о ребенке.

**Название игры: «Времена года в цвете и звуке»**

**Цель:** формировать способы импровизации - окончание мелодии, начатой взрослым; развивать чувство лада и музыкальной вопросно-ответной формы.

**Оборудование:** прямоугольники разного цвета, музыкальные инструменты или инструменты сделанные из бросового материала.

**Ход игры:** Четыре времени года - это прямоугольники разного цвета. Ребенку предлагают исполнить песню, соответствующую времени года, которую он выберет. При этом можно себе аккомпанировать на любом музыкальном инструменте. Можно исполнять на слог, а остальные дети определяют, о каком времени года пелось.

Задания на импровизацию музыкальных вопросов и ответов, певческую перекличку.

 Педагог задает «музыкальный вопрос», а ребенок импровизирует музыкальный ответ».  Тексты вопросов и ответов могут предлагаться. Например, «Что-то Машеньки не слышно?» - «Погулять наверно вышла». «Мышка, мышка, что не спишь, что соломкою шуршишь?» - «Я боюсь уснуть, сестрица - кот усатый мне присниться». А могут быть ответы, придуманные самим ребенком.

Вопросы могут быть разными, например: «Ты куда идешь?», «Ау ты где?» «Зайка, зайка, где бывал?». Также дети могут вести певческую перекличку, например: «Ау, где ты?» - «Я здесь!». «Иди ко мне» - «Иду, иду».

**Название игры «Перекличка»**

**Цель**: помочь детям найти способы творческой деятельности в пении и движении; закреплять исполнительские навыки.

**Оборудование:** муляжи грибов, корзинки, бумажные цветы, магнитофон с музыкальными произведениями.

**Описание игры.**

Педагог предлагает детям «прогуляться в лес». Дети двигаются в любых направлениях, «собирая грибы», «наблюдая за птицами»и.т.д. На призыв педагога, пропеваемый им на произвольный мотив, дети дают ответ: где они или чем занимаются. Вокальные фразы ребят произвольны.

Педагог. Костя, ау, где ты, что делаешь?

Ребенок. Я около дуба, собираю желуди.

Педагог. Ау, Лена, где ты?

Ребенок. Я на лесной полянке. И т. д.

При повторе игры роль водящего, перекликающегося с игроками, может взять любой ребенок.

**Название игры**: «**Музыкальное лото»**

**Цель:** Учить импровизировать и сочинять короткие мелодии (1-2 ноты) на заданный текст.

**Оборудование:** карточки лото изображены 1-2-3 картинки, (мишка, лягушка, машина, гусь, петух, фортепиано, ноты, карточки дублекаты.

**Ход игры**: На карточках лото изображены 1-2-3 картинки, (мишка, лягушка, машина, гусь, петух и т.д.). Ребенок, выбравший одну, две карточки, сочиняет по содержанию картинки на карточке песню на заданный текст. Например: «Утром на опушке квакали лягушки». Ребенок, у которого на карточке лягушка, пробует сочинить попевку, после чего получает от ведущего карточку-дубликат и закрывает на карточке лягушку. Игра продолжается. Если ребенок не сочинил, дубликат не отдается. Правила игры - тот, кто первым закроет карточку (не менее двух картинок), становятся ведущим.

**Название игры: «Поем знакомые стихи»**

**Цель**: Учить детей импровизировать, сочинять мелодии к песенкам (1-2 ноты).

**Оборудование:** игрушка бычок, кукла, металлофон, детское пианино.

**Ход игры:**

Основой для импровизаций  могут стать поэтические циклы авторов, например «Игрушки» А. Барто.

1) «Спать пора, уснул бычок»

2) «Наша Таня громко плачет»

Начало стихотворений определяют заданность характера. Можно брать из сборников детских песен, загадок и т.д.

**Игра: «Сочини музыку для мишки»**

**Цель:**Способствовать развитию песенного творчества в определенном жанре.

**Оборудование:** плюшевый медведь, красный бант, музыкальные инструменты, фортепиано или магнитофон.

**Ход игры:**

К детям приходит мишка, который просит ребят помочь сочинить песни для своих медвежат.

Педагог предлагает детям текст.

К нам пришел сегодня Мишка

С ярким праздничным бантом.

С нами вместе поиграть,

С нами вместе поплясать.

Дети сочиняют плясовую. Или сочиняют для Мишки колыбельную:

Спать не хочет бурый Мишка-

Уж такой он шалунишка.

Я мишутку покачаю:

баю-баю, баю-баю.

**Название игры:** на сочинение попевок в определенном жанре: «Помоги сороке».

**Цель:** Повторение и закрепление дошкольниками музыкальных жанров.

**Оборудование:** письмо, картинки с изображением трёх китов музыки, платочек, флажки, магнитофон, диск с музыкой.

**Ход игры:**Педагог сообщает детям, что сегодня в группу пришло письмо от сороки, в котором сообщается, что ее птенцы хотят поступить в музыкальную школу, но для этого им нужно спеть колыбельную, плясовую и марш, а какая мелодия в этих песнях должна быть они не знают. Просят ребят помочь.

Педагог предлагает детям тексты для сочинения мелодий.

1)Спят и травы, и цветы,

  Баю, баю спи и ты.

2)Я притопну каблучком, я махну платочком.

   Полечу я ветерком, закружусь листочком.

3) Мы идем, крепче шаг. Мы несем Российский флаг.

Дети сочиняют музыку в разных жанрах. Педагог записывает их сочинения на кассету и обещает по почте отправить сороке.

**Название игры:** «Море волнуется».

**Цель:** формировать умение составлять танцевально-образные композиции, согласуя их с характеристиками музыкальных произведений.

**Оборудование:** картинки с обитателями моря и реки, магнитофон со звуками прибоя.

**Описание игры.**

Педагог просит детей вспомнить, каких обитателей рек и морей они знают.

Педагог. Сейчас мы все вместе будем петь вступительную песню. Но перед её исполнением нужно выбрать, какого морского или речного жителя каждый из вас будет изображать с помощью жестов и танцевальных движений. Итак, напеваем общую песенку:

          Море волнуется - раз,

          Море волнуется - два,

          Море волнуется - три,

          Морская фигура, спляши!

После исполнения песенки педагог подходит к одному из участников игры и называет его имя или касается руки. В ответ ребёнок должен исполнить «танец» своего персонажа в том характере музыки, который ему кажется наиболее подходящим.

*Стихи-подсказки.*

*Краб (марш).*

Это - неуклюжий краб,

Он и ходит кое-как,

Вперевалку меж камней

Он торопится скорей.

*Золотая рыбка (вальс).*

На золотую рыбку

Мы смотрим все с улыбкой.

Хвостиком виляет,

К танцу приглашает.

*Морской конёк (полька).*

Погляди, морской конёк,

Как лошадка- прыг да скок,

Вместо ножек- завитушка,

Сам как детская игрушка.

*Медуза (песня).*

Медуза словно парашют,

И под водой она, как шут,

То стоит, а то колышется,

Будто песенка нам слышится.

**СРЕДНИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ**

**Название игры:** «Слонёнок»

**Цель:** Учить удерживать в памяти заданную последовательность действий, развивать воображение, чувство ритма.

**Оборудование:** магнитофон с записями, картинки с изображением слоника.

**Описание:** Детислушают песню, и музыкальный руководитель даёт указание запомнить действия слонёнка.

Рано утром слон проснулся,

Сразу в воду окунулся.

И плескался, отдувался.

На песочке кувыркался.

Хвостик, уши обливал.

И на солнце загорал.

Подремал, часок поспал.

И к слонятам побежал.

Дети составляют композицию движений, изображая слона под ритмичную музыку. Дети танцуют, проявляя творчество и выдумку.

**Название игры:** «Танец»

**Цель:** развивать эмоциональность и творческое воображение

**Оборудование:** маски животных и сказочных персонажей, атрибуты к сказочным персонажам, магнитофон и диски.

**Ход игры:** 1. Вариант: Детям нужно придумать свой образ и станцевать его под определённую музыку.

2. Вариант: Один ребёнок (без маски и атрибутов) придумывает под определённую музыку танец персонажа, остальные дети должны отгадать.

Усложнение – передать в танце чувства («радость», «страх», «удивление» и т.д.)

**Название игры:** «Волшебник»

**Цель:** развивать эмоциональность и творческое воображение

**Оборудование:** волшебная палочка, колпак волшебника, магнитофон и диск.

**Ход игры:** Выбирается «волшебник», ему выдается волшебная палочка, с помощью которой «волшебник» может превращать всех остальных детей в разные предметы или животных.

Прикоснувшись к ребенку, «волшебник» должен сказать, например: «превращаю тебя в машинку» и т.д. Превращенный ребенок должен изобразить того, в кого его превратил «волшебник».

**Название игры:** «Лесная тропинка»

**Цель игры:** научить улавливать особенности образного характера музыки и передавать его в движении.

**Оборудование:** музыкальные записи — русская народная мелодия «Заинька» в обработке Н. Римского-Корсакова; «Медведь» В. Ребикова (или музыкальная пьеса Г. Галынина с тем же названием).

**Ход игры**. Взрослый приглашает детей на прогулку в воображаемый лес. Показывает им тропинку, по которой за день пробегает много разных зверей. Звучит пьеса. Дети должны изобразить того зверя, которого подсказала им музыка. Прослушав русскую народную мелодию в обработке Н. Римского-Корсакова «Заинька», они изображают прыгающего по тропинке зайчонка и т. п.

**Примечание**. Игра может проводиться как с одним ребенком, так и с группой детей, не только в помещении, но и на свежем воздухе.

**Название игры:** «Измени голос»

**Цель:** развитие внимания, наблюдательности, воображения детей.

**Оборудование:** костюмы и атрибуты животных, маски, магнитофон и диск с аудиозаписями.

**Ход игры:** Дети приветствуют друг друга от имени любого придуманного или сказочного персонажа (лисы, зайца, волка), надевают (по желанию) костюмы и рассказывают,

на кого они стали похожи. Педагог помогает им изобразить выбранных героев через выразительные движения, мимику, голос.

**Название игры:** «Изобрази героя»

**Цель:** развитие выразительности движений, жестов, мимики, голоса.

**Оборудование:** маски, костюмы животных, магнитофон или пианино, диск и ноты.

**Ход игры:**

Ведущий предлагает изобразить сказочных персонажей, напоминая, что у каждого из них свои особенности, по которым их легко узнать:

Лиса, лисонька-лиса,

Шубка очень хороша!

Рыжий хвост, хитры глаза,

- Люблю курочек – да-да!

Петя, Петя-петушок!

Золоченый гребешок!

Как увидишь ты зарю,

Закричишь: «Ку-ка-ре-ку!»

Вышли зайки погулять,

Стали прыгать и играть.

Неуклюжий, косолапый

Ходит по лесу медведь.

Если спросят. Что он любит,

Скажет: «Меду бы поесть!»

Дети изображают разных персонажей.

**Название игры: «Изобрази вкус яблока»**

**Цель:** развитие выразительности мимики, воображения.

**Оборудование:** магнитофон с диском, картинки с изображением яблок

**Ход игры:** Педагог предлагает детям имитировать, как они кусают яблоко, изображая

мимикой, какое оно, по их мнению, на вкус. Причем первым начинает взрослый, а дети отгадывают (кислое, сладкое, горькое, вкусное и т.д.). Педагог нацеливает детей на то, что каждому может показаться яблоко на вкус разным, и от этого будет зависеть мимика.

**Название игры: «Далеко-близко, высоко-низко»**

**Цель:** Развивать песенное творчество, знакомить детей со взаимосвязью динамических средств муз. Выразительности и жизненных  ассоциативно-пространственных представлений.

**Оборудование:** настольный театр для сказки «Теремок», музыкальные инструменты, магнитофон, аудиокассеты с русской народной музыкой.

**Ход игры:**Педагог предлагает разыграть сказку «Теремок» с использованием игрушек настольного театра и «Музыкальной лесенки».Дети самостоятельно выбирают персонажей, производят действия и озвучивают героев в соответствии с их пространственными перемещениями.

**Пример**: Вот по полю мышка бежит( издалека приближается к теремку: топ-топ-топ-от тихого к громкому звучанию).

У дверей остановилась и стучит(мышка поднимается по «Музыкальной лесенке» к теремку, громко стучит и поет в высоком регистре: «Кто-кто в теремочке живет? Кто-кто в невысоком живет?».И.т.д.

Сказку можно озвучивать не только голосом, но и при помощи музыкальных инструментов.

**Название игры:** «Поле чудес»

**Цель:** развивать детское творчество.

**Оборудование:** планшет со стрелкой, рисунки с героями из детских песен, магнитофон, флешка с детскими песнями.

*Игровой материал*. К планшету прикреплена вращающаяся стрелка. Вокруг помещены рисунки, передающие содержание знакомых детям песен.

**Ход игры:** Дети сидят полукругом, перед ними «поле чудес». Педагог объясняет, что они могут заказать какую-либо песню – она будет исполнена. Выходит ребенок, вращает стрелку. На какую картинку показывает стрелка, ту песню дети исполняют.

**Название игры:** «Музыкальная карусель»

**Цель:** развивать детское творчество.

Оборудование: Карусель – подвижный шестигранник, рисунки с музыкальными инструментами, магнитофон, флешка с детскими песнями.

*Игровой материал*. Карусель – подвижный шестигранник, на каждой стороне которого крепится рисунок, характеризующий один из видов детской деятельности.

**Ход игры.** Дети садятся по кругу, ведущий в центре за столом, на котором устанавливается карусель дети загадывают, кто будет первым играть на металлофоне. Ведущий раскручивает карусель. Когда она останавливается, дети определяют, кто сидит перед картинкой с изображением играющего на металлофоне. Этот ребенок должен исполнить на металлофоне какую-либо мелодию. Таким образом дети определяют, кто будет петь, танцевать, читать стихи.

**МЛАДШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ**

**Название игры***:* «Капельки».

**Цель**: **развивать** эмоциональную отзывчивость на **музыку**, **творчество в игре на музыкальных инструментах**.

**Оборудование:** музыкальные инструменты, магнитофон, магнитофонная запись со звуками дождя.

**Ход игры**: Несколько **детей** в игре назначаются капельками, остальные дети сопровождают их действия звукоподражаниями «Кап» на **музыку М**. Раухвергера «Дождик». Дети разучивают стишок:

Дождь по крыше заплясал,

Капельками застучал,

Вот одна, а вот другая,

Третья, пятая, восьмая.

При последующих повторениях **игры участники меняются**. Дети совместно с педагогом импровизируют мелодию на колокольчиках.

**Название игры***:* «К нам гости пришли».

**Цель:** закреплять название **музыкальных инструментов**, **развивать творчество в игре на бубне**, металлофоне, колокольчике.

**Оборудование:** бубен, куклы би-ба-бо, металлофон**.**

**Ход игры**: Педагог сообщает детям, что к ним в гости придут игрушки. Слышится стук в дверь. Взрослый подходит к двери и надевает на руку мишку: «Здравствуйте, дети, я пришел к вам в гости, чтобы с вами играть и плясать. Оля сыграй мне на бубне, я попляшу». Ребенок импровизирует на бубне, мишка в руках взрослого ритмично переступает с ноги на ногу. Остальные принимающие в игре участие дети хлопают.

Аналогичным образом взрослый обыгрывает приход других игрушек. Зайчик прыгает под быстрые удары молоточком на металлофоне или барабане, птичка летит под звон колокольчика. Затем педагог предлагает детям всем вместе сыграть на **музыкальных инструментах музыку для гостей**.

**Название игры***:* «Тихо вокруг».

**Цель:** **Развивать тембровый слух**, **творчество на детских музыкальных инструментах**.

**Оборудование:** бубен, фортепиано, ноты

**Ход игры**: Педагог читает стишок, дети импровизируют на **музыкальных инструментах**, соответственно тексту:

Тихо, тихо все вокруг слышен где-то слабый звук.

Колокольчик прозвенел, ложки застучали,

Бубен песенку пропел – тихо все играли.

**Название игры***:* «Игра с машиной»

**Цель:** **развивать у детей песенное творчество**.

**Оборудование:** большая и маленькая машина, фортепиано и ноты, игрушечные рули машины.

**Ход** **игры**: Педагог предлагает ребенку поиграть с автомобилем. Ребенок возит его и гудит: «Би,би,би!» Педагог дает ребенку разные по величине машины, предлагает показать, как гудит большая и маленькая машина, повторяет наиболее удачные сочетания звуков, отличающихся по высоте.

**Название игры***:* «Игра с лошадкой»

**Цель:** **развивать** предпосылки песенного **творчество у детей**.

**Оборудование:** 2 лошадки (большая и маленькая), упряжки, фортепиано и ноты.

**Ход игры**: Педагог просит ребенка показать, как скачет небольшая игрушечная лошадка, проговаривая «цок» в разном темпе и ритме. Дать пояснения: лошадка сначала скачет торопливо, а потом идет медленно, устало.

**Название игры***:* «Колыбельная кукле»

Цель: **развивать у детей** предпосылки песенного **творчества**.

**Оборудование:** куклы, коляски, погремушки, фортепиано и ноты.

**Ход игры**: Педагог предлагает ребенку покачать куклу, напевая ей колыбельную на слог «баю». Сам слушает и подпевает, закрепляя сочиненную ребенком интонацию.

**Название игры***:* «Кукла танцует»

**Цель**: формировать первоначальные **музыкально-творческие проявления у детей**.

**Оборудование:** кукла, бантики, магнитофон с песнями из мультфильмов.

**Ход игры**: Педагог просит ребенка показать, как кукла танцует или шагает, напевая свою интонацию на слог «ля».

**Название игры:** «Нам игрушки принесли»

**Цель:** развивать музыкальный слух, ритм и музыкальное творчество. Учить играть на музыкальных инструментах.

**Оборудование:** музыкальные инструменты: дудочка, колокольчик, музыкальный молоточек, мягкая игрушка-кошка, коробочка с лентой.

**Ход игры:** Музыкальный руководитель берёт коробку, перевязанную лентой, достаёт оттуда коку и поёт песню «Серенькая кошечка» В. Витлина. Затем говорит, что в коробке лежат музыкальные инструменты, которые кошка даст детям, если они узнают их по звучанию. Педагог незаметно от детей (за небольшой ширмой) играет на музыкальных инструментах. Дети узнают их. Кошка даёт игрушки ребёнку, тот звенит колокольчиком или постукивает молоточком. Затем кошка передаёт игрушку другому ребёнку.

**Название игры:** «Смелые мышки»

**Цель:** развитие выразительности жестов и мимики.

**Оборудование:** маски мышек, бубенчики, фортепиано, ноты.

Сначала дети слушают стихотворение:

Вышли мышки как-то раз

Посмотреть который час.

Раз-два-три-четыре –

Мышки дернули за гири.

Вдруг раздался страшный звон…

Убежали мышки вон.

Педагог предлагает детям превратиться в мышек и выразительно изобразить их, используя жесты и мимику.

**Название игры:** «Изобрази героя»

**Цель:** развитие выразительности движений, жестов, мимики, голоса.

**Оборудование:** маски, магнитофон или пианино, диск и ноты.

**Ход игры:**

Ведущий предлагает изобразить сказочных персонажей, напоминая, что у каждого из них свои особенности, по которым их легко узнать:

Лиса, лисонька-лиса,

Шубка очень хороша!

Рыжий хвост, хитры глаза,

- Люблю курочек – да-да!

Петя, Петя-петушок!

Золоченый гребешок!

Как увидишь ты зарю,

Закричишь: «Ку-ка-ре-ку!»

Вышли зайки погулять,

Стали прыгать и играть.

Неуклюжий, косолапый

Ходит по лесу медведь.

Если спросят. Что он любит,

Скажет: «Меду бы поесть!»

Дети изображают разных персонажей.