Дидактические игры на уроках музык

«Музыкальная мозаика»

«Поиграй со мной!» - как часто слышим мы эту просьбу от своих детей. И сколько радости они получают, когда мы уделяем им хоть несколько минут.

Однако игра-это не только удовольствие и радость для ребёнка, что само по себе очень важно. С её помощью можно развивать внимание, память, мышление, воображение ребёнка, т.е. те качества, которые необходимы для дальнейшей жизни. Играя, ребёнок может приобретать новые знания, умения, навыки, развивать способности, подчас не догадываясь об этом. В этом дидактическом материале представлены музыкальные игры.

Почти каждая игра может быть проведена в упрощённом или усложнённом варианте. Поэтому, организуя игры с детьми надо внимательно присмотреться к ним, оценить их индивидуальные особенности. Если ребята быстро и легко справляются с заданиями, можно предлагать им более сложные и, наоборот, в случае затруднений, лучше подольше задержаться на простых. Ни в коем случае нельзя упрекать ребёнка в том, что он что- либо не умеет, даже если это с лёгкостью делают его сверстники.

Важно не только научить ребёнка чему-либо, но и вселить в него уверенность в себе, сформировать умение отстаивать свою идею, своё решение. Особенно это касается выполнения творческих заданий. Нужно научить ребёнка принимать критику без обид и выдвигать новые идеи.

И опять-таки тут важны индивидуальные черты ребёнка. Если он смел и уверен в себе, можно начинать учить его критически оценивать свои ответы. Если застенчив, нерешителен, лучше сначала подбодрить его и поддержать любую инициативу.

Каждая игра-это общение ребёнка со взрослыми, с другими детьми; это школа сотрудничества, в которой он учиться и радоваться успеху сверстника, и стойко переносить свои неудачи. Доброжелательность, поддержка, радостная обстановка выдумки и фантазии – только в этом случае игры будут полезны для развития ребёнка.

Радость, которую учитель доставит ученикам, станет и его радостью, а проведенные вместе приятные минуты помогут сделать интересней, занимательней и веселей уроки. Так давайте поиграем!

ЧУДЕСНЫЙ ПЛАН (подсказка)

Перед занятием я всегда знакомлю ребят с планом урока. Но не просто перечисляю задания. На доске рисую план с помощью условных знаков. Эти обозначения ребята легко запоминают. Они сразу знают, какую работу надо сделать на уроке. Более занимательные, интересные задания предлагаю в конце урока. Поэтому у ребят есть стимул работать более организованно, активно, чтобы успеть поработать над интересными заданиями. И учителю удобно. Не надо постоянно заглядывать в тетрадь, боясь что-либо упустить.

Вот некоторые из условных обозначений:

(лицо человечка со знаком вопроса над головой) - разучиваем новую песню

(лицо человечка) - повторение выученной песни

(любой музыкальный инструмент) - играем на музыкальных инструментах

(лицо человечка с большим ухом) - слушаем произведение

(знак вопроса) - узнаём что- то новое

(человечек с мячиком в одной руке и нотой в другой руке) - музыкально-физкультурная разминка

(цветик – семицветик) - музыкальные ребусы, загадки, кроссворды.

(скрипичный ключ) - работа в нотной тетради

(театральная маска) - инсценировка песни

(ритмический рисунок) - музыкальные игры

(перо) - творческая работа

(пятёрка) - выставление оценок

(домик) - домашнее задание

Раздел № 1. УЧИМ НОТЫ

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

СОЛЬ - капризная

РЕ - злюка

ЛЯ - болтунья

МИ – шалунья

СИ- вредная

ФА – добрая

«Рисуем музыку»

Это творческая работа. Для ребят начальных классов она трудновата. Но можно им задание несколько упростить. Ребята выбирают любую песню. Но они должны обязательно хорошо знать мелодию. (Покажем напримере песни «Кузнечика»)

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.

«Шумные ноты»

На доске, на нотном стане написаны вразброс 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/

Подобные опросы проводятся и со следующими нотами.

Выигрывает ряд, где будет допущено меньше ошибок.

«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. Выигрывает ряд, который получит меньше штрафных очков. Игру можно проводить под музыку. В данном варианте ребята всё время хлопают. Но как только учитель укажет на запрещённую ноту, ребята перестают хлопать. Игра развивает внимание, умение следить за игрой.

«Волшебная ёлочка»

На доске или ватмане нарисована ёлочка. На веточках ёлки недописаны, 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.

«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 задержишься – 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.

«Весёлые шары»

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

«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 (лька). Получается, что зашифрованное слово (лялька) или на карточке нарисована нота до, за нотным станом недописанное слово (рога). Получается, что зашифрованное слово (дорога)

«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.

«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

«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.

«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.

«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.

«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.

«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.

«Кто быстрей?»

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».

Примечание: задачу можно усложнить например: участники должны называть инструменты симфонического оркестра или народного или духового.

«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.

Игра воспитывает внимательность, наблюдательность, умение быстро переключаться.

Раздел № 3 РАЗВИВАЕМ СЛУХ

«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.

«Лисичка, птичка, медведь»

Это несколько условное название. На самом деле можно придумать множество вариантов этой игры.

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. Вот так легко ребята могут ознакомиться с темой «Высота звуков».

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 АССОРТИ

В этом разделе будет рассказано о различных играх на разную тематику. Эти игры развивают память, нестандартное мышление, внимание, творческие способности. Поэтому и называется «АССОРТИ», то есть всего понемножку.

«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.

«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…

«Музыкальный поезд»

Игру можно проводить при изучении темы «Ритм». Учитель- машинист. Один из учеников - помощник машиниста. 3 ряда- 3 вагончика.

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

Ребята должны уметь хорошо выстукивать этот простейший ритм. Умея это делать, они смогут прохлопать более трудный ритм. Выигрывает вагончик- ряд, который допустит меньше ошибок.

«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, можете не сомневаться, ребята прекрасно сыграют свою роль.

«Загадки»

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

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

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

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

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

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