**Примеры музыкальных игр с детьми дошкольного возраста.**

**1. Игры, развивающие контроль за движениями.**

**1. «Остановки» («Во лузях»).**

**Игровые действия.** Участники игры произвольно танцуют, выполняя движения в народном стиле. Пауза. **Задание:** достать пальчиком до пола, показать пальцем, ногой, коленом, где находятся те или иные предметы (двери, люстры и так далее). **Задача:** научить ориентироваться в пространстве, познакомить с новым помещением. **Примечание:** вместо песни «Во лузях» можно использовать мелодию новой песни, новой музыки для слушания, используя метод активного слушания.

**2. «Скульптуры».**

**Игровые действия.** Среди участников игры выбираются желающие изобразить три «застывшие фигуры». Остальные произвольно танцуют, выполняя движения под музыку. Через некоторое время кто-то из танцующих фиксирует любую из фигур. «Фигура» оживает, танцует вместе со всеми, а новая «фигура» ждет следующего участника.

**3. «Замри».**

**Игровые действия.** Участники игры произвольно танцуют до тех пор, пока кто-нибудь не остановиться. Все замирают. Игра продолжается.

**4. «Как я!».**

**Игровые действия.** Участники игры произвольно танцуют. Через некоторое время кто-то из них громко говорит: «Как я!» и начинает показывать свое движение. Все за ним повторяют, пока кто-то не крикнет: «Как я!» Игра продолжается. Все показывают новое движение.

**5. «Фотограф».**

**Игровые действия.** Воспитатель выбирает ребенка – «фотографа», который приходит на «полянку» (середину зала) фотографировать животных, птиц, сказочных существ. Дети двигаются в соответствии с задуманным образом. По сигналу воспитателя (любой музыкальный инструмент) дети останавливаются, замирают в различных позах. «Фотограф» обходит детей, фотографируя пальцами и издавая при этом характерный сигнал: «Мяу!» («гав», «чик – чирик», «му», «хрю – хрю»).

**6. «Путешествуем на паровозе».**

**Игровые действия.** Дети становятся друг за другом «паровозиком». Ребенок, стоящий впереди, ведет «паровоз», останавливает его по сигналу воспитателя и называет «полянку», на которую все прибыли. Названия он придумывает сам: «поляна белочек», «поляна зайчиков», «поляна птиц», «поляна сказочных гномов» и т. д. Воспитатель говорит: «Поезд отправляется!». Дети строятся «паровозиком», ведущий уходит в конец цепочки. Игра повторяется.

**7. «Паровоз».**

**Игровые действия.**

Участники игры изображают, как едут машины, мотоциклы.

Участники объединяются в пары (водитель, пассажир). Участники меняются местами.

Все объединяются в большой паровоз.

Участники делятся на несколько поездов (определить названия, товар, пассажиров).

Сделать станции (положить инструмент на стул). Пока звучит 1 куплет «поезд» едет. Затем, ведущий останавливается, садится на стул и играет на инструменте. Игра, пение и движение «поезда» продолжается, пока все инструменты не окажутся в руках участников игры. В заключении, все участники поют песню, поддерживая себя игрой на музыкальных инструментах.

**8.«Игры с ложками»**

(игры на координацию движений).

**Вращения в руках** (перебирание в руках вправо, влево).

**«Машина»** (имитируем губами звук мотора, катаем ложки на коленях).

**«Пчелка»** (ложки складываем вместе. Одна смотрит вверх, а другая - вниз, крутим в руках, помогаем звуками «ж» и «з»).

**«Ложки - путешественники»** (ставим ложки ручками вниз, опираясь на колени, ведем их вверх и вниз).

**«Ложки в цирке»** (ставим ложку на ложку).

**«Массаж ложками»** (катаем ложки по спине соседнего ребенка).

**«Ложки шутят»** (с помощью ложек изображаем зайчика, кошку, собачку, козлика, летчика, космонавта, инопланетянина).

**Движения с ложками** (показ пульса, свои шаги, шаги друга и так далее).

**2. Игры, развивающие социальные навыки.**

**9. «Домик».**

**Игровые действия.** Участники игры стоят парами лицом внутрь круга. Один человек бежит (выполняет подскоки, другие танцевальные шаги) по кругу, выбирая себе партнера, стоящего впереди любой пары, уводит его в свой «домик», ставит позади себя. Тот, кто остался без пары, бежит по кругу и выбирает себе новую пару, уводит в свой «домик». Игра продолжается.

**10. «Помоги мне танцевать».**

**Исполнение танца.** Группа садятся в круг. Кукла (игрушка) передается участниками игры по кругу (от участника к участнику). Пока кукла «танцует», группа поет песню (например, «Мишка с куклой пляшут полечку»). Когда песня допета, участник, который последний принимает ее, помогает ей «станцевать» у себя на коленях. Игра продолжается.

**11. «Сороконожка».**

**Игровые действия.** Все дети идут по комнате друг за другом. Ведущий обходит воображаемые препятствия, перепрыгивая через «рвы», выполняет самые разнообразные действия и движения, а остальные повторяют его движения. По команде организатора игры, ведущий уходит в хвост, а второй становится новым ведущим.

**12. Игра «Знакомство».**

**Игровые действия.** Ведущий берет в руки игрушку, идет внутри круга детей, напевая любую мелодию. Мелодия заканчивается, он останавливается, говорит ребенку: «Никита, это – лисичка, а у тебя кто?» - «Это – медвежонок!» - тот отвечает. Ведущий и ребенок обмениваются игрушками, продолжают двигаться вместе с ними, напевая мелодию. Они подходят к другим детям, знакомят с игрушками, обмениваются, двигаются дальше и так далее. Постепенно песня запоминается и повторяется детьми.

**13.** **«Танец игрушек».**

**Исполнение танца.** Дети танцуют, выбирая себе пару. Игрушки в танце можно прижать друг к другу.

**14. Игра «Спиной к спине».**

Двум желающим предлагается встать спиной друг к другу. Ведущий просит их играть по очереди, поддерживая музыкальный диалог. По завершению диалога их место занимает новая пара. Игра проводится 2-3 раза. (Необходимы салфетки.)

**3. Игры, развивающие осознанное отношение к себе и другим людям.**

**15. «Мотоциклист».**

**Игровые действия.** Одного из участников игры выбирают на роль мотоциклиста, который будет кружиться по комнате на воображаемом мотоцикле. Другой участник игры имитирует звуки мотоцикла: момент запуска, ускорение, замедление. Мотоциклист вслушивается в эти звуки и соответствующим образом «ведет» мотоцикл. Эта игра может служить поводом для разговора о безопасности на дорогах. Кстати, мотоциклистов может быть и больше.

**16. «Игрушечный магазин».**

**Игровые действия.** Ведущий выбирает несколько детей, «превращает» их в разные «игрушки»: машину, куклу, мячик, коляску и т. п. (при этом он шепчет на ушко каждому ребенку, в какую «игрушку» он «превращается»). Ребята изображают их, а остальные дети угадывают, во что они «превратились». На следующем этапе игры можно предложить детям самим придумать, во что «превратиться». На заключительном этапе можно предложить детям поиграть с «игрушками», выполнить с ними какие-нибудь действия (погладить куклу, покатать машину).

**17. «Выставка механических игрушек».**

**Игровые действия.** Игра может проходить в концертной праздничной форме. Каждый «экспонат»» выставки поочередно выходит на «сцену» и показывает свое механическое действие. Паузы между показом очередной игрушки могут быть заполнены ритмичной музыкой. Механическую игрушку лучше показывать вдвоем. Она должна иметь название. Дети выходят вперед, объявляют название игрушки, затем заводятся ключиком и начинают действовать. Названия игрушек могут быть разные: медведи – дровосеки, обезьянки – акробаты, клоуны, мышки – норушки и пр. Каждая игрушка выступает на сцене 1-2 минуты.

**4. Игры, развивающие умение слушать и концентрировать внимание.**

**18. «Где бубенцы?».**

**Игровые действия.** Играющие, сидя на полу, образуют тесный круг. Убрав руки за спину, начинают петь простую незатейливую песенку и в то же время за спиной передавать друг другу бубенцы (можно в разных направлениях, можно играть двумя парами бубенцов). Кроме этого, ведущий может намеренно запутывать играющих, имитируя передачу инструмента. Когда песня кончается, бубенцы остаются в руках одного из участников, который старается себя не обнаружить. Ведущий по очереди спрашивает играющих, у кого, по их мнению, теперь бубенцы.

**19. «Встречная передача».**

**Игровые действия.** Группа садится в круг, и двоим участникам, сидящим рядом, дают музыкальные инструменты. В большой группе можно передавать одновременно несколько инструментов. Как только зазвучит музыка (лучше двухчастная: спокойная по характеру и веселая танцевальная), инструменты начинают передавать по кругу в противоположных направлениях. Когда музыка смолкает (или меняется ее характер на веселый танцевальный), участники, в руках у которых оказались инструменты, начинают играть. После окончания их дуэта (или при звучании первой части музыки) инструменты опять начинают передавать по кругу.

**20. «Бубны и бубенцы».**

**Игровые действия.** Дети делятся на группы соответственно типам инструментов: в одной группе – с бубнами, в другой – с бубенцами. Игра может стать захватывающей, если задействовать не два, а три вида инструментов (например, деревянные). Когда начинает звучать музыка, все танцуют, свободно передвигаясь по комнате. Музыка смолкает, участники образуют две (три) группы (с бубнами, с бубенцами, с деревянными инструментами). Музыка звучит вновь, группы смешиваются и все танцуют. Игра продолжается.

**21. «Волшебная дудочка».**

**Исполнение танца.** Два участники игры стоят лицом друг к другу. Одному из них (по желанию) завязывают глаза платком и просят внимательно слушать, как его партнер играет на музыкальном инструменте (лучше, на флейте). Играющий на инструменте все время медленно движется назад. Второй играющий с завязанными глазами идет на звук, следуя за первым по всей комнате, но до него не дотрагиваясь. Когда музыка смолкает, оба участника останавливаются. В основе игры лежит легенда о Крысолове из Гаммельна.