

КАРТОТЕКА
КУБАНСКИХ

МУЗЫКАЛЬНЫХ ИГР



Игра «Селезень и утка».

Цель игры:

развитие внимания, быстроты, музыкального слуха,
творческой активности.

Правила:

Играющие становятся в круг, рука в руке.

Двое, стоящих на одном краю вереницы, отрываются от нее (это «селезень» и «утка») и бегут, подныривая под руки стоящих в кругу то спереди, то сзади, причём «селезень» догоняет «утку».

В то время, как селезень ловит утку, играющие водят хоровод и поют:

Селезень, утку, загонял

Молодой, серу загонял.

Поди, утица, домой,

Поди, серая, домой

У тебя семеро детей,

Восьмой — селезень,

Девятая — сама,

Поцелуй разок меня.

Та пара, под руками которой «селезень» поймал «утку»,
заменяет их, а они становятся на освободившееся место.



Игра «Петух» (Сон казака).

Цель игры:

развитие наблюдательности, творческой активности.

Правила:

Из играющих выбирается «казак», который становится в середине круга. «Казак» завязывают глаза, или он закрывает их сам.

Дети двигаются по кругу и поют:

*Кто с утра чертей гоняет,
Песни звонкие спивает,
Спать мешает казаку
И кричит «Ку-ка-ре-ку»?*

Один из стоящих в кругу поет по-петушиному, стараясь изменить голос.

Казак, открыв глаза, старается угадать, кто это спел. Если ему это удастся, — забирает поющего в середину круга. Игра продолжается:

*Все коровы во дворе
Размычались на заре.
Не понятно никому,
Почему «Му-Му, Му-Му».*

Стоящий в кругу мычит, изображая корову.

Казак угадывает его и забирает к себе в круг. Игра продолжается:

*Вот казак заснул опять,
Но не долго ему спать.
Утка уточек не зря
Учит крякать «кря-кря-кря».*

Действие повторяется — казак забирает «утку».

*Надоело казаку
«Кря-кря-кря» с «Ку-ка-ре-ку».*

*Я не лягу больше спать,
Вас я буду догонять!*

По окончании слов дети, образующие хоромод, поднимают руки — «воротики», а казак догоняет тех детей, которых он забирал в круг.



Игра «Кривой петух».

Цель игры:

развитие звуковысотного слуха, тембрового слуха, ориентации в пространстве, упражняются в ритмическом хороводном шаге.

Правила:

Дети стоят по кругу. Один — в центре.

Дети: «Кривой петух, на чём стоишь?» (На иголочках)

А как тебе, не колко? (На подковочках)

Дети идут по кругу и поют:

*Ступай в кут,
Там блины пекут,
Там блины пекут,
Тебе блин дадут.*

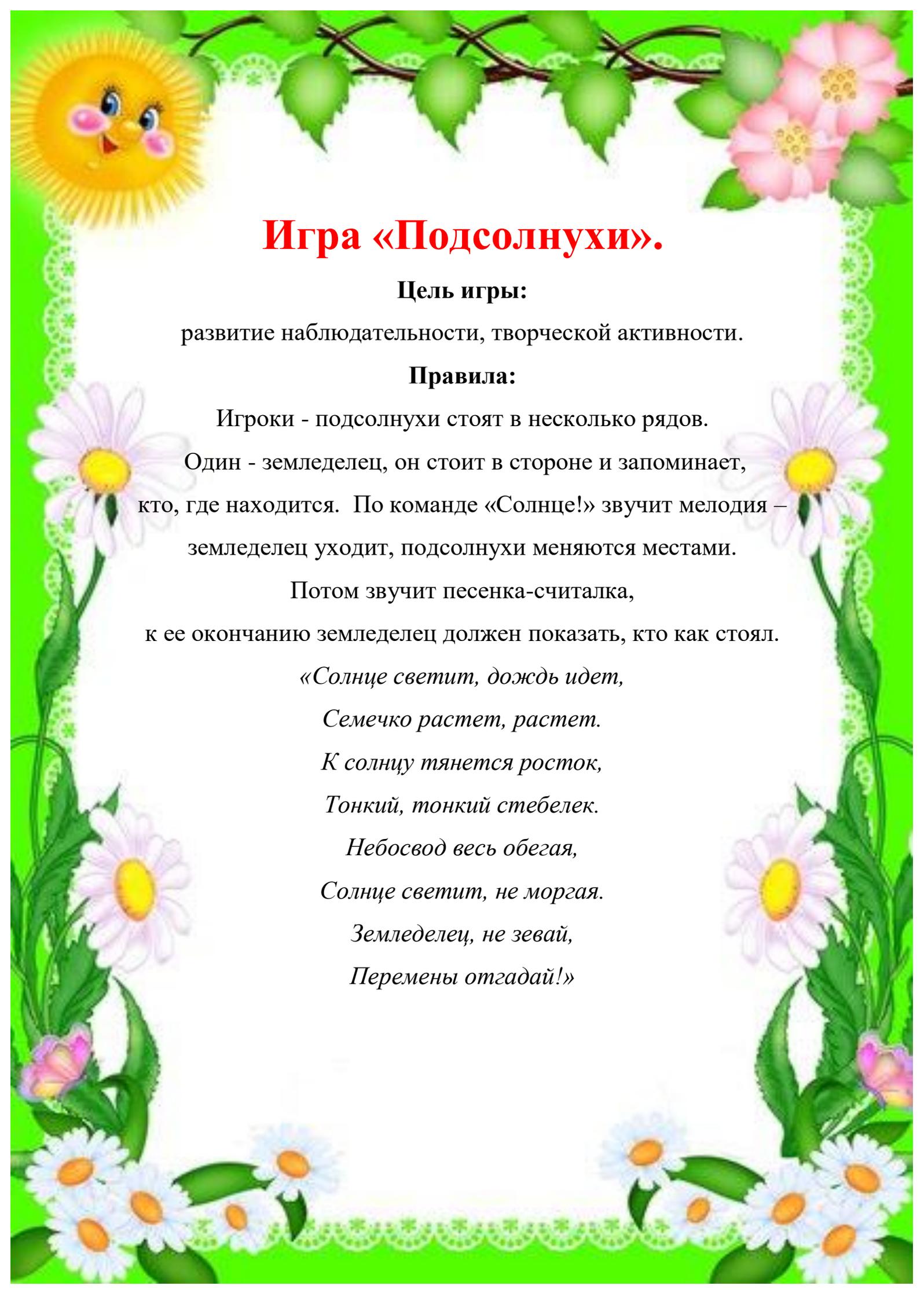
Ребёнок стучит ногой об пол. (3 раза)

Дети: — Кто там?

Это я, Тарас.

Дети: — Лови нас, не открывая глаз.

Кого поймал, должен угадать.



Игра «Подсолнухи».

Цель игры:

развитие наблюдательности, творческой активности.

Правила:

Игроки - подсолнухи стоят в несколько рядов.

Один - земледелец, он стоит в стороне и запоминает, кто, где находится. По команде «Солнце!» звучит мелодия – земледелец уходит, подсолнухи меняются местами.

Потом звучит песенка-считалка,
к ее окончанию земледелец должен показать, кто как стоял.

«Солнце светит, дождь идет,

Семечко растет, растет.

К солнцу тянется росток,

Тонкий, тонкий стебелек.

Небосвод весь обегая,

Солнце светит, не моргая.

Земледелец, не зевай,

Перемены отгадай!»



Игра «Стадо».

Цель игры:

развитие ловкости, ориентации в пространстве,
развитие звуковысотного, тембрового слуха, творческой активности.

Правила:

Играющие выбирают пастуха и волка, а все остальные - овцы.

Дом волка в лесу, а у овец - два дома на противоположных
концах площадки. Овцы громко поют- зовут пастуха:

«Пастушок, пастушок, заиграй в рожок!

Трава мягкая, роса сладкая,

Гони стадо в поле, погулять на воле!»

Пастух выгоняет овец, они ходят, бегают, прыгают,
щиплют травку под музыку.

По сигналу «Волк» - все овцы под музыку бегут в дом
на противоположную сторону площадки.

Пастух защищает овец.

Кого волк поймал, выходит из игры.



Игра «Казачья» (Чапаевцы).

Цель игры:

Формирование осанки, навыков коллективных действий, развития чувства ритма и темпа движений.

Правила:

В игре участвуют только мальчики, они стоят в кругу.

В центре круга стульчик — *«боевой конь»*, верхом на *«коне»* — командир с красным флажком. Дети под музыку скачут на воображаемых лошадках, ноги слегка пружинят в коленях.

Левая рука каждого вытянута вперед, правая поднята вверх.

По сигналу воспитателя командир соскакивает с *«коня»*, кладет флажок и становится в общий круг.

Все остальные под музыку маршируют на месте, затем поворачиваются вправо и идут по кругу за командиром.

Командир делает шаг внутрь круга, берет дудку, и, поворачиваясь кругом, дудит в неё.

Двое мальчиков, около которых он остановился, поворачиваются спиной друг к другу и бегут в противоположные стороны вдоль круга.

Каждый из них старается первым взять флажок и вскочить на *«коня»*. Выигравший становится командиром.



Игра «Мельница».

Цель игры:

Развитие координации движения, ориентации в пространстве,
развитие музыкально-творческих способностей.

Правила:

Играющие встают в круг, и каждый, не сходя с места, кружится.

При этом все поют:

Мели, мели, мельница! Жерновочки вертятся!

Мели, мели, засыпай И в мешочки набивай!

Крутись, крутись, жернов!

Съеден хлеб наш черный,

Съеден белый хлебик.

Мели новый, мельник!

На последнем слове песни все должны остановиться

и стоять не шевелясь.

Кто не сумеет вовремя остановиться, из игры выходит.

Остальные повторяют песню и опять кружатся.

Остается в кругу самый внимательный.

Он и выигрывает.



Игра «Капуста».

Цель игры:

Развитие ловкости, быстроты, музыкальности, творческой активности.

Правила:

Рисуется круг - огород. В его центр играющие складывают кубанки, платки и другие вещи, обозначающие капусту.

Все участники игры стоят за кругом, а один, выбранный хозяином, садится рядом с капустой.

Хозяин, показывая движениями воображаемую работу, поет:

*Я на камушке сижу,
Лозу тешу,
Лозу тешу -
Плеть горожу,
Чтоб капусту не украли,
В огород не прибежали
Коза с козлятами,
Свинья с поросятами,
Утка с утятами,
Курица с цыплятами.*

Играющие пытаются быстро забежать в огород, схватить капусту и убежать. Кого хозяин коснется рукой в огороде, тот в игре больше не участвует. Игрок, который больше всех унесет из огорода капусты, объявляется победителем.



Игра «Заря-заряница».

Цель игры:

Развитие ловкости, быстроты, музыкальности, творческой активности.

Правила:

Один игрок (*ребенок или взрослый*) держит шест с прикрепленными на конце лентами.

Каждый играющий берется за ленту.

Водящий стоит вне круга.

Дети, держась за ленту, идут по кругу и поют:

Заря-заряница,

Казачка-девица

По полю ходила,

Ключи обронила.

Ключи золотые,

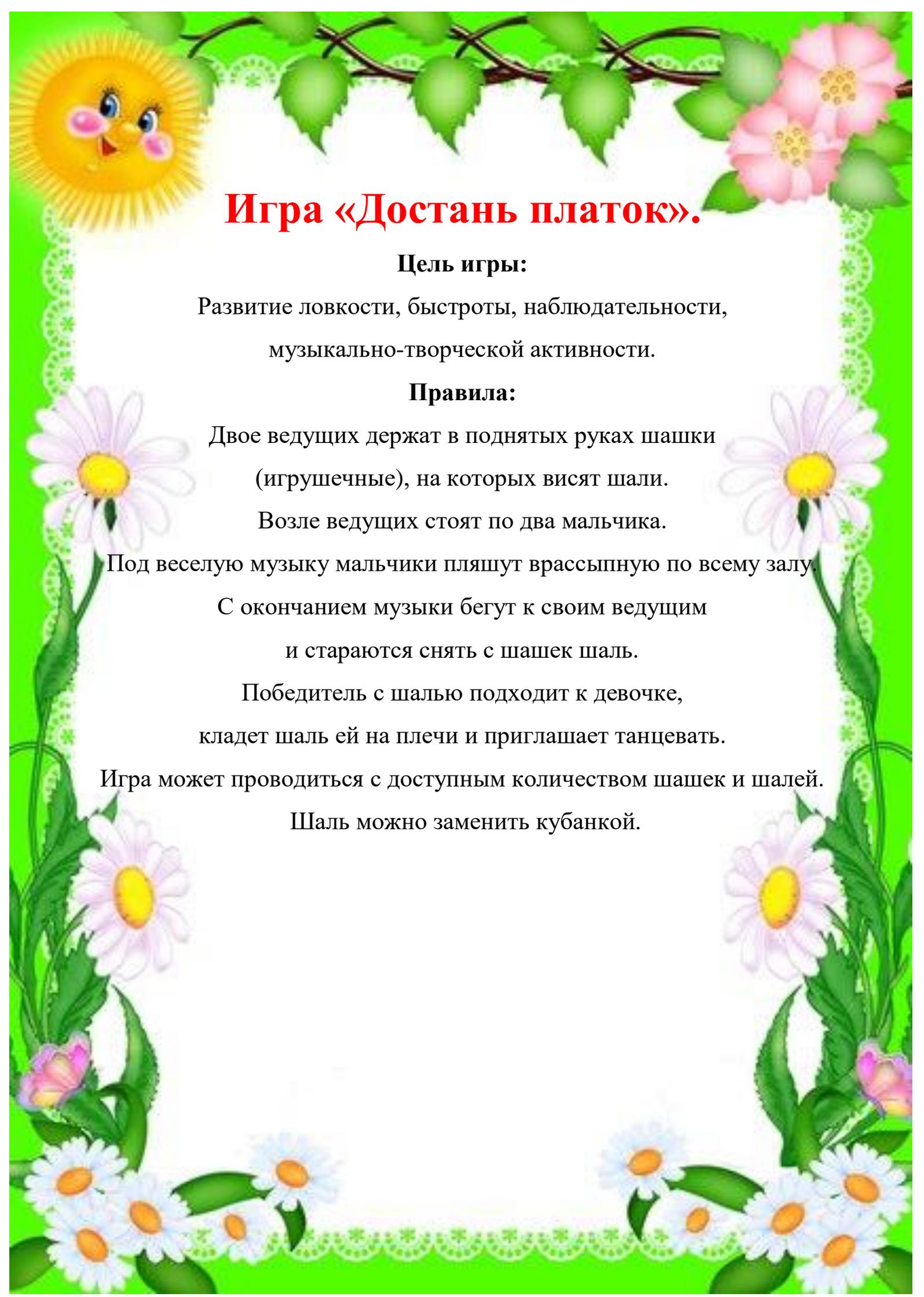
Ленты голубые.

Раз, два - не воронь,

А беги, как огонь!

С последними словами водящий дотрагивается до кого-нибудь из игроков, тот бросает ленту, они вдвоем бегут в разные стороны и оббегают круг. Кто первым схватит оставленную ленту, тот побеждает, а другой становится водящим.

Игра повторяется.



Игра «Достань платок».

Цель игры:

Развитие ловкости, быстроты, наблюдательности,
музыкально-творческой активности.

Правила:

Двое ведущих держат в поднятых руках шашки
(игрушечные), на которых висят шали.

Возле ведущих стоят по два мальчика.

Под веселую музыку мальчики пляшут врассыпную по всему залу.

С окончанием музыки бегут к своим ведущим
и стараются снять с шашек шаль.

Победитель с шалью подходит к девочке,
кладет шаль ей на плечи и приглашает танцевать.

Игра может проводиться с доступным количеством шашек и шалей.

Шаль можно заменить кубанкой.



Игра «Козёл».

Цель игры:

развитие звуковысотного слуха, тембрового слуха,
упражняются в ритмическом хороводном шаге.

музыкально-творческой активности.

Правила:

Дети идут по кругу, взявшись за руки, и поют:

Шел козел дорогою,

Дорогою широкою.

Нашел козел безрогую,

Безрогую козу.

Выходит мальчик-«козел», обходит круг,
выбирает «козу», кланяется, делая «рога».

Давай, коза, попрыгаем,

Попрыгаем, попрыгаем,

Печаль-тоску прогоним мы,

Прогоним мы тоску.

Мальчик и девочка пляшут, дети хлопают в ладоши.

Хоровод повторяется, девочка остается в роли козы.



Игра «Игровая».

Цель игры:

развитие звуковысотного слуха, тембрового слуха,
упражняются в ритмическом хороводном шаге.

музыкально-творческой активности.

Правила:

Играющие встают в круг, берутся за руки.

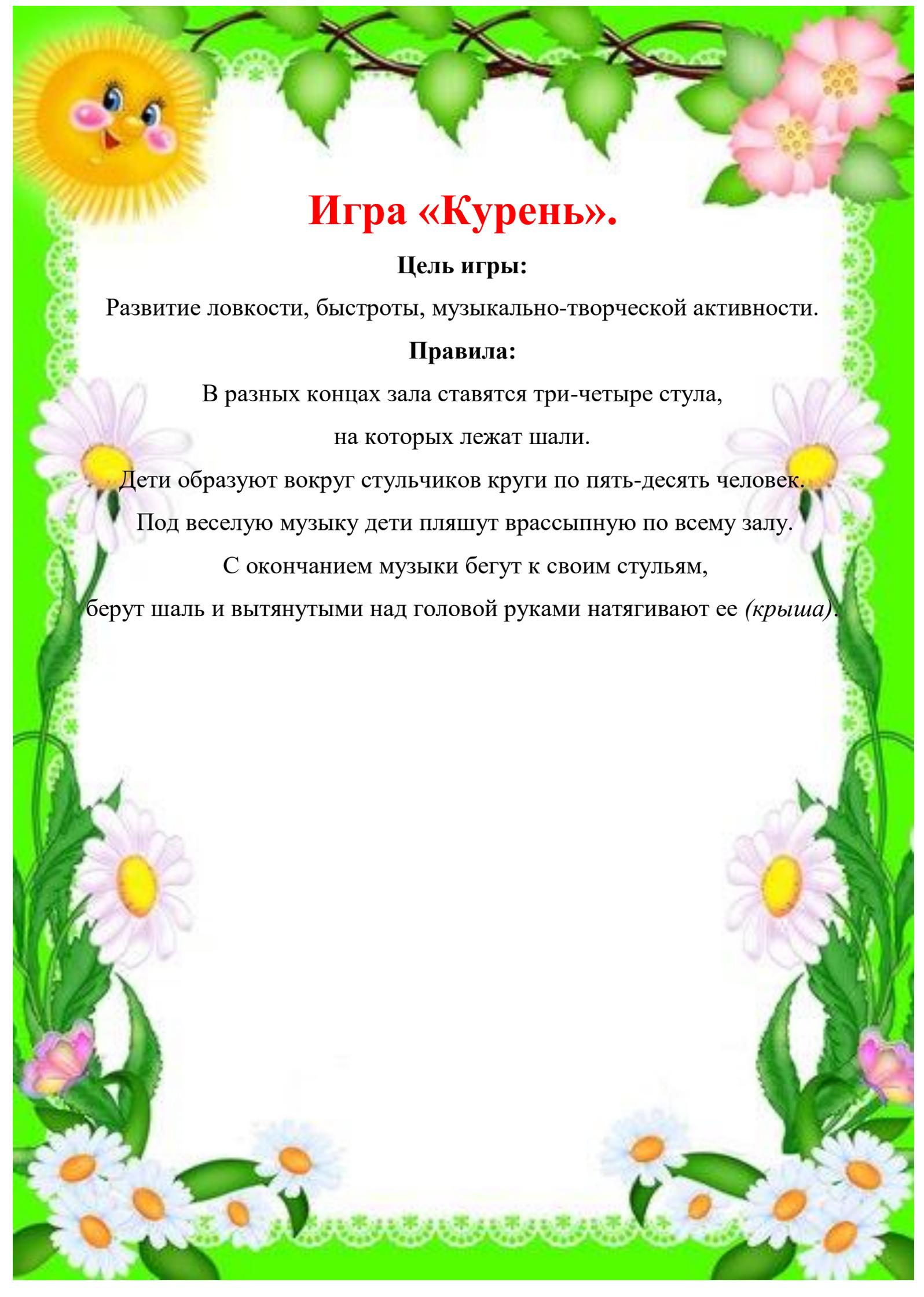
В центре - ведущий. Играющие ходят по кругу. Ведущий поет:

*У казака Трифона
Было семеро детей,
Семеро сыновей.
Они не тили, не ели,
Друг на друга смотрели,
Разом делали, как я!*

Ведущий показывает разные движения под **музыку**,

а все играющие повторяют за ним.

Тот, кто повторил движения лучше и выразительнее всех,
становится новым ведущим. Игра повторяется.



Игра «Курень».

Цель игры:

Развитие ловкости, быстроты, музыкально-творческой активности.

Правила:

В разных концах зала ставятся три-четыре стула,
на которых лежат шали.

Дети образуют вокруг стульчиков круги по пять-десять человек.

Под веселую музыку дети пляшут врасыпную по всему залу.

С окончанием музыки бегут к своим стульям,
берут шаль и вытянутыми над головой руками натягивают ее (*крыша*).



Игра «Золотые ворота» (1 вариант)

Цель игры:

Развитие ловкости, быстроты, музыкально-творческой активности.

Правила:

Играющие берутся за руки, образуя круг.

В центре его встают двое играющих, берутся за руки и поднимают их вверх — делают «золотые ворота».

Рядом с «воротами» втыкают ветку.

Один из участников игры — водящий.

Он проходит через «золотые ворота», подходит к кругу и ребром ладони разрывает руки одной из стоящих там пар. При этом все поют:

В золотые ворота проходите господа:

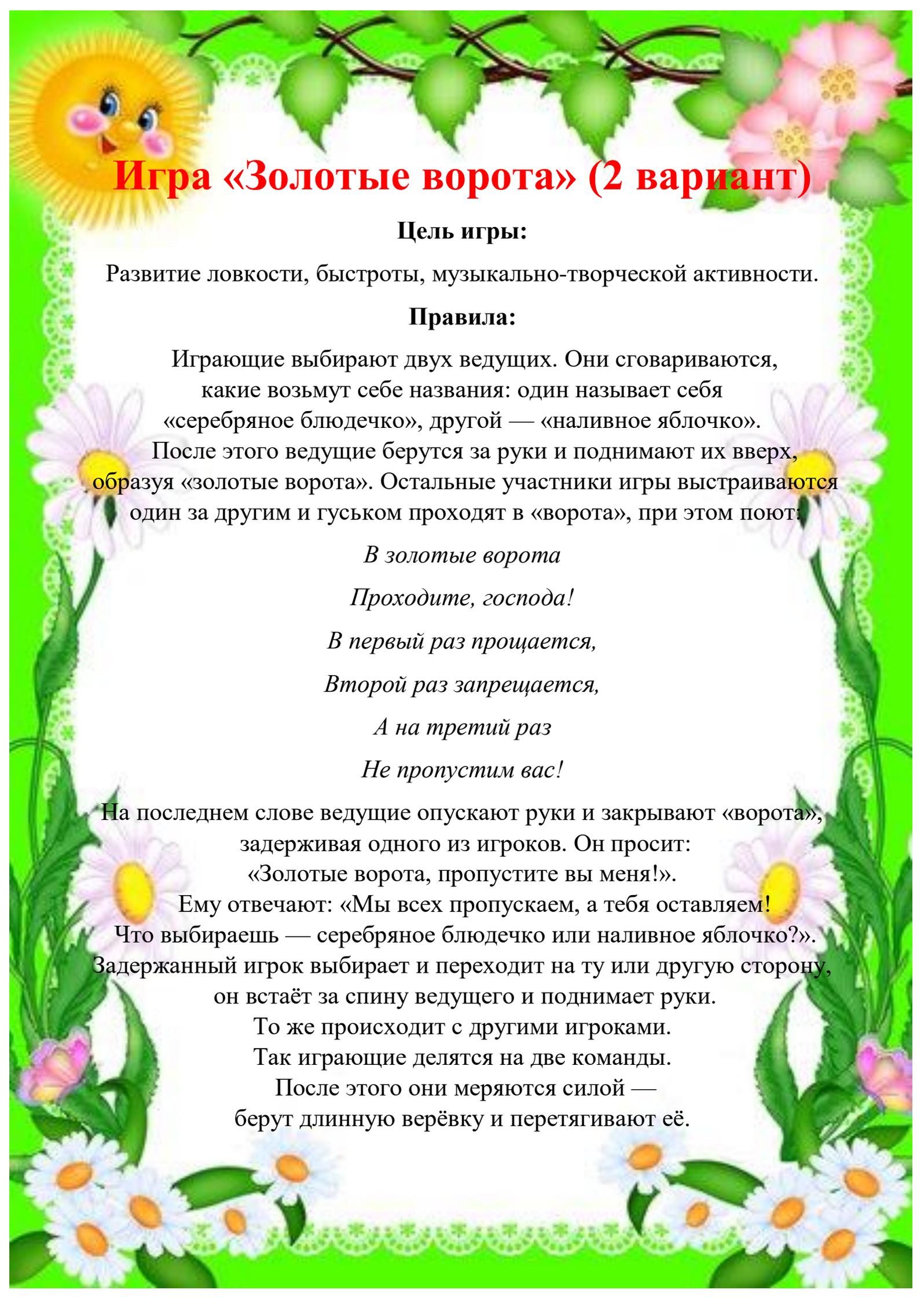
В первый раз — прощается,

Второй — запрещается,

А на третий раз не пропустим вас!

Играющие, руки которых разъединил водящий, бегут в разные стороны по кругу к воткнутой в его центре ветке.

Первый, выдернувший ветку, идёт в «золотые ворота», а проигравший встает в пару с водящим в круг.



Игра «Золотые ворота» (2 вариант)

Цель игры:

Развитие ловкости, быстроты, музыкально-творческой активности.

Правила:

Играющие выбирают двух ведущих. Они договариваются, какие возьмут себе названия: один называет себя «серебряное блюдечко», другой — «наливное яблочко».

После этого ведущие берутся за руки и поднимают их вверх, образуя «золотые ворота». Остальные участники игры выстраиваются один за другим и гуськом проходят в «ворота», при этом поют:

*В золотые ворота
Проходите, господа!
В первый раз прощается,
Второй раз запрещается,
А на третий раз
Не пропустим вас!*

На последнем слове ведущие опускают руки и закрывают «ворота», задерживая одного из игроков. Он просит: «Золотые ворота, пропустите вы меня!».

Ему отвечают: «Мы всех пропускаем, а тебя оставляем!».

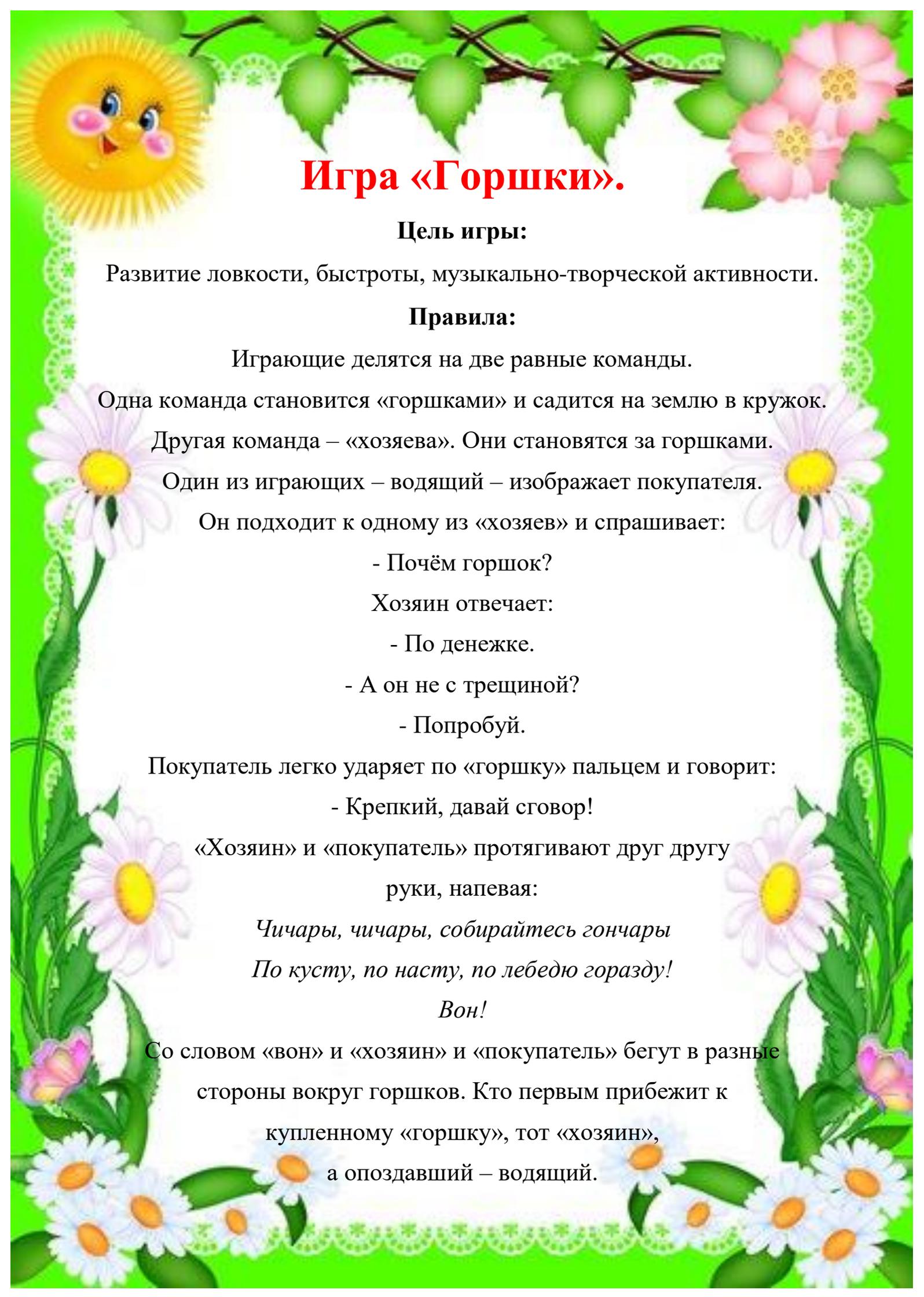
Что выбираешь — серебряное блюдечко или наливное яблочко?».

Задержанный игрок выбирает и переходит на ту или другую сторону, он встаёт за спину ведущего и поднимает руки.

То же происходит с другими игроками.

Так играющие делятся на две команды.

После этого они меряются силой — берут длинную верёвку и перетягивают её.



Игра «Горшки».

Цель игры:

Развитие ловкости, быстроты, музыкально-творческой активности.

Правила:

Играющие делятся на две равные команды.

Одна команда становится «горшками» и садится на землю в кружок.

Другая команда – «хозяева». Они становятся за горшками.

Один из играющих – водящий – изображает покупателя.

Он подходит к одному из «хозяев» и спрашивает:

- Почём горшок?

Хозяин отвечает:

- По денежке.

- А он не с трещиной?

- Попробуй.

Покупатель легко ударяет по «горшку» пальцем и говорит:

- Крепкий, давай сговор!

«Хозяин» и «покупатель» протягивают друг другу

руки, напевая:

Чичары, чичары, собирайтесь гончары

По кусту, по насту, по лебедю горазду!

Вон!

Со словом «вон» и «хозяин» и «покупатель» бегут в разные стороны вокруг горшков. Кто первым прибежит к

купленному «горшку», тот «хозяин»,

а опоздавший – водящий.