



Музыкальные игры для семейных детских праздников



Кино — фото

Ход игры

Дети танцуют под музыку, придумывая движения танца, по команде «Фото!» все замирают в красивой позе, ведущий ходит и «фотографирует» детей. По команде «Кино» дети продолжают танцевать.

Иголочка и ниточка

Ход игры

Дети берутся за руки — это «ниточка», а первый ребенок в цепочке — «иголочка». Двое детей поднимают сцепленные руки — «воротики». Под музыку «иголочка с ниточкой» проходят в «воротики», с остановкой музыки «воротики» закрываются. Ребенок, который оказался внутри «воротиков», встает вместе с детьми и делает «воротики» с остальными. Под музыку иголочка с ниточкой снова начинает проходить в «воротики» и т. п. до тех пор, пока не останется одна «иголочка».

Сколько нас?

Ход игры

Дети под музыку танцуют, придумывая движения танца, с командой «В пары!» дети встают парами и продолжают танцевать. То же самое можно повторить с командами «В тройки!», «В четверки!», «По одному!»



Ручеек

Ход игры

Дети встают парами и поднимают сцепленные руки — «воротики». Один ребенок остается без пары, он идет вдоль «воротиков», выбирая себе пару. Вместе с выбранным они проходят через «воротики» и встают в «ручеек», поднимая сцепленные руки. Ребенок, который остался без пары, обходит «ручеек», выбирая себе пару, игра повторяется.

Игра со шляпой

Ход игры

Дети встают в круг (или в одну шеренгу) и под музыку делают по очереди следующие движения со шляпой: надевают на голову, приседают и кружатся вокруг себя, затем надевают шляпу на рядом стоящего. На ком шляпа оказалась с окончанием музыки, выходит из игры. Выигрывает тот, кто окажется последним.

Не опоздай

Ход игры

Дети встают в круг и под музыку делают по очереди следующие движения: 1-й — приседает, 2-й — хлопает в ладоши и т. д. Кто ошибается, тот выходит из круга. Побеждает один оставшийся ребенок.

Мышеловка

Ход игры

Все играющие стоят в кругу, взявшись за руки и подняв их. Несколько «мышек» пробегают через «воротики» в центр и из центра круга. С остановкой музыки «воротики-мышеловка» закрываются, и пойманные «мышки» встают в круг к остальным. Победитель — самая ловкая «мышка».



Кто быстрее?

Ход игры

Все играющие встают в круг. На полу в центре круга лежат любые предметы (погремушки, бубен, игрушки и т. п.), на 1—2 предмета меньше, чем играющих. С началом музыки все начинают танцевать, с окончанием музыки играющие должны взять предмет, кому предмет не достался, выходит из игры. Побеждает самый ловкий.

Машинист

Ход игры

Двое детей делают «воротики», держась за руки. Остальные дети встают «паровозиком» друг за другом. 1-й — машинист, он ведет «паровозик» под музыку. С командой «Машинист!» первые двое в цепочке берутся за руки, делая «воротики», 3-й становится «машинистом» и ведет за собой в «воротики» оставшихся игроков.

Угадай звук

Ход игры

Играющие сидят за столом, ведущий (взрослый) за ширмой издаёт звуки различными предметами (музыкальными и немusикальными), играющие по очереди отгадывают звуки. Угадавшему дается фант. Выигрывает тот, у кого окажется больше фантов.

Примеры немusикальных звуков: шуршание газеты, фантика от конфеты, лязг ключей, звон будильника, стук о стеклянный стакан, стук о металлическую крышку и др.

Примеры музыкальных звуков: набор детских музыкальных игрушек (дудочки, бубны, барабаны, металлофоны, ксилофоны), механические музыкальные игрушки (шарманки, пианино), синтезаторы и др.

