



# **МУЗЫКАЛЬНО- ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

## **1. «Музыкальные салки».**

Игроки, убегающие от водящего, и сам водящий должны подчиняться музыкальному ритму и темпу (растягивая или убыстряя шаги). Характер же музыки в процессе игры меняется. Если убегающий игрок не подчиняется ритму музыки, руководитель может поменять играющих ролями. Водящий, осаливший игрока не по правилам, продолжает водить.

## **2. «Ручки-ножки, танцуйте».**

Дети делятся на танцоров и зрителей. Первый этап занятия – ребята должны под музыку танцевать только ручками. Публика оценивает их выступление и выбирает лучшего танцора. Затем следует танец только ножками, только головой и только глазами. Побеждает тот, кого зрители признают лучшим по итогам всех туров. Затем танцоры и публика меняются местами.

## **3. «Ритмическая эстафета».**

Играющие распределяются на две команды и выстраиваются в колонны. В 10—15 м от них ставят булавы или кладут набивные мячи. Под определенную музыку первые номера команд выбегают вперед и, выполняя танцевальный шаг, оббегают булаву. Таким же образом они возвращаются и обратно. После пересечения линии старта первым игроком вперед выбегает второй игрок и т. д. В ходе игры музыкальное сопровождение можно менять. Игроки должны на ходу подстраиваться под новую музыкальную мелодию, изменяя характер танцевальных шагов. При определении команды-победительницы учитываются быстрота и четкость выполнения танцевальных шагов.

Участники могут разбиться на пары. В этом случае они, не разъединяя рук, продвигаются вперед и выполняют движения исполняемого танца. В конце своего пути игроки проходят под руками («воротцами») следующей стартующей пары.

## **4. «Музыкальные змейки».**

Игроки трех-четырех команд, построившись в колонны, стоят лицом к воспитателю. Команды получают название: «Вальс», «Полька», «Марш», «Венгерка» и др. Уславливаются, что каждая команда движется в любом направлении по залу только под свою музыкальную мелодию. Когда начинается (внезапно) другой мотив, первая команда останавливается и движение начинает другая музыкальная змейка. Игрок, возглавляющий каждую змейку, должен быть наиболее подготовленным танцором, так как движения, которые он делает под музыку, повторяют остальные участники команды. В ходе игры змейки переплетаются и оказываются в разных участках зала.

Через 3—5 мин. руководитель перебегает в какой-либо конец зала и разводит руки в стороны. Все команды должны по этому сигналу быстро

построиться в колонны в той же последовательности, что и перед началом игры.

### **5. «Парные круги».**

Участники делятся на пары и образуют два круга так, чтобы один круг находился в другом. Выбирают водящего, который становится в центре. У водящего нет пары, и его задача в ходе игры найти себе партнера. По знаку воспитателя играющие в каждом кругу берутся за руки и под музыку польки, галопа или марша один круг движутся вправо, а другой — влево. Внезапно музыка обрывается. По этому сигналу каждый игрок должен встать в пару с тем, с кем стоял в начале игры. Водящий имеет право тоже составить себе пару и встать с любым игроком. Если водящий успеет это сделать, водить начинает игрок, оставшийся без пары.

### **6. «Вальс цветов».**

Игроки встают парами по кругу. Каждая пара в 4—5 шагах одна от другой. Воспитатель подходит к парам и тихо присваивает название цветка каждому игроку в паре. У первых двух стоящих это может быть, например, «Ромашка» и «Василек». Второй паре он дает название двух других цветков («Ландыш» и «Фиалка») и т. д. При этом каждая третья и четвертая пары (в зависимости от числа играющих) должны иметь одинаковые названия цветков.

Начинается вальс, и все пары свободно танцуют по залу. Но как только музыка смолкает, каждый участник начинает искать себе нового партнера, называя громко свой цветок. Затем игроки вновь выстраиваются парами лицом к преподавателю и игра продолжается. Каждый раз право начинать танец предоставляется игроку, первым нашедшему себе партнера.

### **7. "Гори, гори ясно".**

Дети стоят по кругу, взявшись за руки, проговаривая текст:

*Гори, гори ясно, чтобы не погасло,*

*Глянь на небо, птички летят,*

*Колокольчики звенят.*

Дети идут по кругу, одновременно ведущий исполняет подскоки внутри круга, машет платком.

Раз, два, три – музыка заканчивается Дети останавливаются, хлопают в ладоши. Ведущий останавливается возле двух ребят, вытягивая руку с платком между ними. Двое детей разбегаются в разные стороны по внешней стороне круга. Тот, кто первый выхватит у ведущего платок, становится ведущим.

### **8. "Танец розы".**

Под красивую мелодию исполняется этюд на развитие пластики рук, или танец удивительно прекрасного цветка – розы. Ребенок сам придумывает

к нему движения. Внезапно музыка прекращается – это порыв северного ветра “заморозил прекрасную розу”. Ребенок застывает в любой, придуманной им позе. Чем богаче воображение, тем интереснее движения танца и поза “застывшей, замерзшей розы”.

### **9. "Музыка для игрушки".**

Перед детьми находятся разные игрушки. Начинает звучать музыка, ребенок выбирает игрушку. Он должен объяснить свой выбор и исполнить танец или отдельные движения под музыку, которые бы соответствовали выбранной игрушке и музыке.

### **10. "Воробьишки".**

Дети стоят в шеренге( или на своих местах-" в гнездах"). Утром воробьишки просыпаются - потягиваются, расправляют крылышки, чистят клювики, выпрыгивают из гнездышек и летят. По команде " Полетели" звучит музыка, и воробьишки свободно под музыку летают по залу. Как только музыка прекращается, звучит команда " В гнезда", и дети быстро занимают свои места.

### **11. «Чей бубен?»**

Дети стоят в кругу. Воспитатель дает одному из игроков бубен, под музыку дети передают его по кругу. Как только музыка прекращается, ребенок, у которого в руках остался бубен, выходит в центр и исполняет танец или отдельные танцевальные движения.

### **12. "Музыкальные стулья"**

Все играющие сидят на стульях по кругу спиной к центру. У водящего стула нет.

За каждым участником закрепляется по две или три мелодии (детские песни)

Водящий идет по кругу. если звучит первая мелодия, за ним идут те ребята, чья эта музыка. Затем музыка меняется, встают другие и двигаются за водящим, а первые садятся на стулья и т.д. Но вдруг зазвучал марш, все быстро должны встать со своих стульев и пойти за водящим по круг. Затем музыка прекращает, и дети бегут занимать стулья. Оставшийся без стула становится водящим.

### **13. "Пятнашки".**

Играющие свободно располагаются в зале. Один из участников- водящий. Ему в руки дают платочек, который он поднимает вверх и громко говорит "Я пятнашки!" (водящий). После этого он старается догнать и коснуться рукой кого-нибудь из играющих. Тот, кому передается платочек, громко говорит: " Я водящий!", и игра продолжается. Во врем догонялок нужно включить музыку соответствующего характера.

#### **14. "Серый волк"**

Перед игрой выбирают водящего – серый волк, он должен спрятаться. По сигналу дети начинают бегать по залу под музыку. После окончания песенки из своего укрытия выбегает серый волк и начинает ловить детей. Кто оказался пойманным выбывает из игры, а волк снова прячется. После нескольких кругов игры выбирается новый водящий.

#### **15. "Группа смирно!"**

Играющие стоят в одной шеренге. Воспитатель, стоя лицом к играющим, подает команды. Команду нужно выполнять только в том случае, если руководитель начал ее со слова " группа". Тот, кто ошибся, делает шаг вперед, но продолжает играть. В игре отмечают две ошибки: первая - играющий выполнил команду без предварительного слова группа, втора - играющий не выполнил команды, хотя она была подана правильно. Если сделавший шаг вперед вновь ошибку, то он делает еще шаг вперед .В конце игры отмечают дети, не совершившие ошибки.

#### **16. "К своим флажкам".**

Все играющие стоят в кружках по 6-8 человек. В центре каждого круга - водящий, который в поднятой руке держит флажок. Под музыку все играющие, кроме водящих с флажками, выполняют заданные танцевальные движения. С окончанием музыки дети бегут к границам зала, встают спиной к центру и закрывают глаза. В это время водящие с флажками меняются местами. По команде " Все к своим флажкам" играющие открывают глаза, бегут к своему флажку и образуют круг. Побеждает та команда, которая раньше всех нашла "свой" флажок, построила круг и правильно исполнила под музыку заданные движения. Водящих с флажками можно менять после каждого повторения игры.

#### **17. "Гулливер и лилипут".**

Все дети стоят в шеренге. Играющим читается текст из книжки Д. Свиста "Путешествие Гулливера". " К вечеру вокруг Гулливера столпилось по крайней мере триста тысяч лилипутов. Каждому хотелось посмотреть что такое -Человек- гора. Гулливера охраняла стража. Две тысячи лилипутов выстроились перед замков, но все-таки кое- какие смелые горожане прорвались. Одни лилипуты осматривали башмаки Гулливера, другие

лилипуты швыряли в него камешки. Метка стрела поцарапала Гулливеру шею. Солдаты связали шестерых лилипутов и пригнали к ногам Гулливера. Гулливер нагнулся, скреб всех лилипутов одной рукой и сунул их в карман своего камзола..". Как только звучит слово "Гулливер", все дети встают на носки и поднимают руки вверх, а если звучат слова "лилипуты" и "человечки", все быстро принимают упор присев.

### **18. "Маленькая Фея".**

Дети слушают диктора и выполняют предложенные действия:

*«Маленькая Фея кружится, танцует!*

*Веточкой чудесной волшебство рисует!*

*Кому на плечо цветок упадет,*

*Тот с Феей в кружок танцевать пойдет!*

*Что же, Феечка, давай!*

*Ребятишек выбирай!»*

Девочка - «Фея» с цветком импровизирует под музыку, на окончание дотрагивается цветком до сидящих или стоящих в кругу детей, выбранные дети танцуют вместе с Феей. Далее выбирается новая Фея.

### **19. "Импровизация под музыку".**

Под танцевальные мелодии дети начинают выполнять произвольные движения: танцевать, прыгать, бегать и так далее. Музыка прекращается – детям необходимо замереть на месте. Раздаётся определённый сигнал, оговоренный в начале игры, к примеру: хлопок – следует присесть, удар в бубен – необходимо лечь, звук свистка – прыгнуть. Победителем становится тот, кто правильно выполняет движения или принимает необходимое положение под соответствующий сигнал. Затем всё начинается сначала.

### **20. «Надень шляпу».**

Дети становятся в круг. Воспитатель даёт им ковбойскую шляпу и включает музыку. Дети передают друг другу головной убор. Когда музыка неожиданно выключается, тот игрок, в руках которого оказалась шляпка, должен сразу же надеть её себе на голову и пройти по кругу ковбойской походкой. Если ребенок замешкался или растерялся, он выбывает из круга. Следующий тур занятия используется уже другой головной убор – военная пилотка, фуражка и т.п. В зависимости от этого меняется и задание – нужно изобразить солдата, полицейского.

## **21. «Третий лишний на прогулке».**

Играющие распределяются по парам. Один игрок берет другого под руку. Пары на расстоянии 3—5 шагов одна от другой под музыку медленно прогуливаются по залу.

Двое игроков — водящие. Один из них — салка, другой — убегающий. Спасаясь от игрока-салки, его партнер бежит между парами (гуляющими по кругу) в любом направлении. Когда ему грозит опасность, он подбегает к любой паре и берет одного из игроков под руку. Игрок, оказавшийся третьим лишним, становится убегающим. Если одному игроку удалось осалить другого, они меняются ролями. При большом количестве участников можно выбрать две пары водящих.

## **22. «Танец на газетке».**

Дети делятся по парам, каждая из которых встает на развернутый лист газеты. Воспитатель включает магнитофон, детки начинают танцевать. Когда музыка останавливается, каждая пара складывает свою газетку вдвое. Вновь включается мелодия и т.д. Победителем станет та пара, которая сумеет станцевать на самой маленькой газете, не коснувшись при этом пола.

**Музыкально -  
подвижные игры**