

**Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
Детская музыкальная школа №1 им. П. И. Чайковского**

Учебное пособие по предметам «Сольфеджио» и «Слушание музыки»

«100 музыкальных игр»

составитель: преп. Лапкина О. Ю.

Содержание:

Пояснительная записка	6
Интонационно-ладовые игры.....	11
Игры с интервалами.....	15
Ритмические игры.....	17
Театрализованные игры	24
Игры с другими элементами музыкального языка.....	34
Список использованной литературы... ..	40

Пояснительная записка

По мнению многих психологов, детская психика характеризуется особенным, острым тяготением к игровой активности, которая является основной формой познания мира. Дети приобретают жизненный опыт, преобразовывая свои наблюдения через игру, формируют первые навыки общения и восприятия окружающего мира. Таким образом, этот принцип освоения новых знаний перспективен для применения и в области изучения музыки.

Сольфеджио является сложным комплексным предметом, включающим в себя широкий круг теоретических и практических знаний, которые не всегда просто усваиваются учащимися. Зачастую сложность этого предмета является одной из причин, по которым учащиеся не справляются с объемом учебной нагрузки и оставляют музыкальную школу. Исходя из этого, преподаватель должен искать новые методы и формы работы, учитывающие особенности детской психики, чтобы не навредить ребенку и сохранить его интерес к музыке. Именно таких принципов придерживаются преподаватели, стремящиеся к новым формам обучения.

Сольфеджио, являясь практической дисциплиной, направленной на развитие музыкальных способностей, играет важную роль в формировании музыканта. Изучение сольфеджио способствует созданию системы определенных знаний и навыков, основополагающих для музыкальной деятельности. Курс сольфеджио предусматривает развитие и активизацию музыкального мышления, слуха, воображения, чувства ритма, эстетического вкуса, памяти и так далее. В свете последних тенденций музыкальной педагогики, огромное внимание уделяется реализации творческих способностей учащихся. Новаторские методы работы на занятиях сольфеджио дают возможность проводить уроки в доступной, интересной, увлекательной форме, вопреки общеизвестному мнению о предмете, как о

сложном, скучном и неинтересном занятии. Начальный период обучения музыке имеет особое значение, так как именно на этом этапе формируются основные навыки, обеспечивающие последующее развитие учащихся. Необходимо, чтобы курс сольфеджио не являлся совокупностью сложных, отвлеченных и мало увлекательных правил, понятий и законов.

Безусловно, главным принципом урока сольфеджио в младших классах является взаимообусловленность музыки и жизни, их связь, воплощённая в увлекательной форме. Занятия, проходящие в атмосфере взаимного доверия, способствуют процессу погружения учащихся в мир музыки.

Уже на начальном этапе программа по сольфеджио содержит широкий спектр тем, необходимых для усвоения. На занятиях по специальности каждый новый материал основывается на конкретных музыкальных примерах и практических упражнениях. На этом фоне предмет сольфеджио кажется абстрактным, непонятным и сложным. Именно поэтому очень важно заинтересовать учащихся, преподнести новый материал в игровой форме, не перегружая ребенка огромным количеством новых терминов. Вызвать у детей интерес к занятиям можно только при условии, что занятия будут увлекательными, яркими, доступными для детского восприятия.

Сложности и особенности детской психики: рассеянное внимание, неусидчивость, трудности в контролировании эмоций и др. – определяют главную задачу для преподавателя – концентрация учащихся на учебном процессе.

Универсальность игры дает возможность применения ее для обучения всем необходимым навыкам на подготовительном этапе обучения. Сверхзадача каждого преподавателя – взрастить музыкального, творческого, всесторонне развитого, самодостаточного человека. Игровые формы работы способствуют активизации разных видов мышления, развитию коммуникативных способностей, реализации творческого потенциала. Условия игровой атмосферы помогают воплощению всех основных педагогических задач.

Основную часть теоретического материала на начальных этапах обучения необходимо преподносить в игровой форме, максимально привлекая фантазию и активность учащихся. Основным методом обучения заключается в создании игровых ситуаций в течение урока, поскольку это соответствует естественной природе ребенка. Учащихся младших классов увлекают игровые формы работы, возможность погружения в интересную и захватывающую деятельность.

Каждый урок – это, прежде всего, урок музыки. Общение с музыкой – это поэтапный процесс ее познания. Тематическая обусловленность предмета предполагает систематическое развитие умений и навыков – от простого к сложному. Творческая атмосфера на уроке – главное условие постижения музыкальной науки. Большинство детей младшего школьного возраста, в силу своих психологических особенностей, не достаточно мотивировано к учебно-познавательной деятельности. Изучение музыки предоставляет широкий спектр возможностей для формирования базовых музыкальных навыков в контексте игровых ситуаций.

Современные методы обучения отличаются от традиционных концепцией создания игровой атмосферы на занятиях как формы естественного и привычного существования детей. Для ребенка привлекательна игровая ситуация, как вовлечение в любимую и знакомую форму деятельности. Но игровые формы работы на сольфеджио – не развлечение, а глубокая, серьезная работа, требующая полной отдачи и погружения. Также необходимо учитывать то, что каждая игра преследует определенную цель в рамках текущей учебной задачи (темы).

Практически любая игра может проводиться в простом или в сложном варианте. Поэтому, прежде всего, необходимо оценить индивидуальные особенности ребенка. И, исходя из этого, менять уровень сложности игры. Важным условием является также создание атмосферы доброжелательности на уроке, вселяющей в детей уверенность в своих силах и помогающей

сформировать навык принятия собственных решений, умения отстаивать свои идеи, что особенно необходимо при выполнении творческих заданий.

Каждая игра – это процесс сотрудничества, благодаря которому ребенок учится и спокойно воспринимать собственные ошибки и радоваться за других.

Одним из обязательных условий при проведении уроков в младших классах является разнообразие. Поэтому на занятиях необходимо учитывать ряд принципов, способствующих лучшему усвоению материала:

1. Быстрая смена заданий.
2. Чередование уровней трудности : то есть, после заданий, требующих умственного напряжения, предусматривается переключение на другие, более лёгкие и наоборот.
3. Единый ритм урока, направленный на то, чтобы поддерживать активность восприятия детей.

Совокупность методических принципов и методов помогает преподавателю достичь необходимого и желанного результата – воспитать к окончанию школы самостоятельную творческую личность, свободно владеющую музыкальным инструментом и голосом.

При помощи игровых форм работы у детей развивается память, внимание, воображение, мышление.

Игровым формам работы в самых различных системах обучения всегда отводилось особое место. Связано это с тем, что игра, как активный вид деятельности, созвучна самой природе детей. Именно в игре дети приобретают свои первые знания, умения, развивают свои способности и навыки.

Игра способствует повышению интереса к обучению, создает творческую ситуацию во время занятий. Поэтому игровые формы работы имеют массу преимуществ по сравнению с другими видами познавательной деятельности.

По мнению многих современных психологов, состояние эмоционального подъема в сравнении с чистой логикой во много раз увеличивает степень запоминания материала. Цель данного пособия — помочь преподавателям ДМШ и ДШИ использовать игровые ситуации для активизации и концентрации внимания учащихся, для создания на уроках атмосферы радости и увлечённости предметом.

Преподаватель теоретических дисциплин

ДМШ №1 им. П. И. Чайковского

Лапкина О. Ю.

Интонационно-ладовые игры

1. **«Умный кулачок».** Педагог играет в разных регистрах, чередуя короткие и долгие звуки. Ребенок, услышав звук, открывает кулачок. Как только звук исчезает, кулачок вновь закрывается. Это упражнение помогает сконцентрировать внимание детей в начале урока.
2. **«Исправь ошибки».** Педагог играет песню «Вверх-вниз» с ошибками. Дети «исправляют» их, пропевая вначале мелодию с услышанными «ошибками», а затем правильно.
3. **«Погуляем».** Педагог, называя первый звук, гармонизирует его доминантой, доводя до тоники; дети отгадывают ее. Затем тонику «перекрашивает» в доминанту, гармонизируя ее доминантсептаккордом; дети допевают этот звук до тоники, определяют тональность и т. д.
4. **«Отгадай загадку».** Педагог играет на инструменте последовательность ступеней. Дети слушают, показывая их на «Музыкальной лесенке». Потом один из ребят «отгадывает загадку», пропевая её нотами. «Загадки» можно записывать в тетрадь, каждую в отдельном такте. Задания могут быть даны в определённом размере и ритме или без них. Эту игру удобно использовать для настройки в какой-либо тональности перед диктантом.
5. **«Узнай песенку».** Игра хорошо активизирует внутренний слух учеников. Преподаватель говорит детям: «Наша «лесенка» волшебная, она умеет петь. Сейчас «лесенка» споет знакомую песню». Надо узнать её, пропев про себя ступени, которые показывает педагог. Тот, кто первым узнал песню, исполняет её нотами в указанной тональности.
6. **«Живое пианино».** Дети выстраиваются в шеренгу, Каждый из них – «живая клавиша», «ступень какой-либо гаммы». Учитель или кто-то из детей может «сыграть» на пианино знакомую или незнакомую песню, гамму, трезвучие или просто последовательность ступеней, «нажимая» на клавиши, т.е. показывая на участника игры, который пропевает свой звук.
7. **«Вопрос – ответ».** Игра предполагает элемент творчества, импровизации. Использовать её на уроках можно тогда, когда ребята уже хорошо познакомились со ступенями лада, могут свободно интонировать их. Учитель пропевает какой-либо вопрос, обращаясь к конкретному

ребёнку. Вопрос надо закончить на любой ступени, кроме первой. Ученик должен спеть ответ в той же тональности, закончив его на тонике. Вопросы могут быть самые разные: «Есть ли у тебя дома собака?», «Любишь ли ты читать?» и т.д.

8. **«Допеваем тонику».** Как и предыдущая, эта игра поможет освоить ощущение тоники. Учитель играет мелодию, в которой нет окончания. Дети должны «допеть» тонику на какой-либо нейтральный слог (например, «та»).
9. **«Будь учителем».** Даже традиционные формы работы на уроке сольфеджио воспринимаются детьми с большим воодушевлением, если они преподнесены преподавателем в игровой форме. Обычное пропевание ступеней в ладу – в роли «педагога» выступает один из учеников. Он показывает ступени на большой «лесенке», которая висит на доске. Вся группа (или один ребёнок) пропевает последовательность, которую указал «учитель», в определённой тональности.
10. **«Вперед-назад».** Все дети становятся в одну линию в центре класса. Педагог играет по три звука (вверх-вниз по тонам трезвучия либо троекратно повторяет один тон). При движении вверх дети, прослушав звуки, делают три шага вперед. Учитель при этом считает: «раз, два, три». При движении вниз дети делают три шага назад. Если звуки повторяются, дети шагают на месте.
11. **«Музыкальные прятки»** - определить ноту (найти ее на клавиатуре).
12. **«Сигналы из космоса»** - услышать, сколько звуков сыграно на инструменте.
13. **«Переводчик».** Педагог показывает мелодию ручными знаками, а дети должны пропеть нотами, перевести с одного «языка» на другой.
14. **«Кто потерялся?».** Игра предназначена для запоминания нот на клавиатуре и активизации внутреннего слуха. Педагог исполняет гамму До мажор. Дети «играют» ее на своих немых клавиатурах, пропевая звукоряд сначала вслух, а затем про себя. На следующем этапе задача усложняется. Педагог исполняет гамму, пропуская сначала одну, а затем две клавиши. Ученики должны дослушать звукоряд до конца и лишь потом сказать, какая клавиша «потерялась». В роли учителя может выступить и ребенок.

15.«Мажор и минор». Игра предназначена для того, чтобы дети усвоили различие в строении мажорной и минорной гамм. Учитель представляет два музыкальных лада, сравнивая их с братьями: веселым, бодрым Мажором и грустным, унылым Минором. Оба брата управляют музыкальными звуками, но каждый выстраивает их в свой, особый порядок. Их участников игры выбирают два главных героя – Мажор и Минор. Все остальные ребята – это музыкальные звуки. Сначала ими командует ученик, играющий роль Мажора. Он поет:



Ребята хором произносят правило строения мажорной гаммы: тон, тон, полутон, тон, тон, тон, полутон, а затем поэт песенку, построенную на движении по ее звукам:



Затем вперед выступает ученик, исполняющий роль Минора и командует:



Дети хором говорят: тон, полутон, тон, тон, полутон, тон, тон, - и поют:



После это можно попросить ребят построить минорные и мажорные звукоряды от разных звуков.

16. «Интонационное домино». В интонационном домино целесообразно обозначить ступени разными цветами. Правила игры: сделать ход и пропеть ступень указанного лада. Учащимся младших классов: назвать нотами ступени лада, показать их ручными знаками и определить интервал между ступенями. Цвет ступеней тот же, что и на таблице клавиатур в пособии В. Кирюшина: • I — синий • II — оранжевый • III — голубой • IV — жёлтый • V — красный • VI — зелёный • VII — розовый Музыкальная игра «Ритмоинтонационное домино» развивает слух, интонационные навыки, чувство ритма, двигательную и слуховую координацию. Она пользуется большой популярностью у детей, помогает закрепить теоретический материал, делает урок сольфеджио более увлекательным и разнообразным. Это наиболее естественный и желанный для ребёнка путь познания, приносящий радость и хорошие результаты.

Игры с интервалами

1. **«Алфавит».** В игре используется алфавит в соотношении с музыкальными интервалами. Педагог играет цепочку интервалов в гармоническом или мелодическом звучании (можно использовать исполнение в разных регистрах), где каждому интервалу соответствует определенная буква. Определив на слух интервалы, ученики отгадывают зашифрованные музыкальные термины: звук, квинта, септима, гамма, тоника, тетрахорд
2. **«Эстафета»** Игра способствует освоению теоретического построения интервалов. В ней может быть использована нарисованная фортепианная клавиатура (на 2 октавы). Смысл игры состоит в том, что ребята по «цепочке» строят какой-либо интервал (например, только малые терции), причём каждый следующий ученик называет его от того звука, на котором закончил предыдущий. Интервалы пропеваются или находятся устно вверх и вниз. В «Эстафету» можно также играть в тональности. В этом случае ученики строят какой-либо вид интервалов (например, кварты), начиная от данной ступени вверх или вниз, определяя качество получившегося интервала (чистая кварта, увеличенная, уменьшенная).
3. **«Игра по командам».** Ребята делятся на 2 команды, а доска – на две части. Обе группы детей выходят к своей половине доски. Учитель играет цепочку интервалов. Каждый участник команды записывает 1-2 интервала по очереди. В конце игры результаты сравниваются. Победила та команда, участники которой допустили меньше ошибок. Эту форму работы можно использовать в письменных упражнениях, когда каждая из команд строит на доске интервалы, аккорды от звука или в тональности.
4. **«Кто победил».** В игре надо использовать карточки интервалов. Дети заранее раскладывают их на партах, чтобы быстро найти в нужный момент, и встают. Учитель играет гармонические интервалы, ребята показывают нужную карточку. Кто ошибся и показал неверно, садится, но продолжает отвечать. Победил тот, кто последним ответил правильно и остался стоять до конца.
5. **«Допеваем интервал».** Учитель исполняет музыкальную фразу, построенную на одном звуке, в которой упоминается один из интервалов. Ученик должен допеть второй звук вверх или вниз со словом «да», чтобы

получился нужный интервал. Игра развивает вокально-слуховые навыки исполнения интервалов от звука.

6. «Дружим или ссоримся?» Эта игра является подготовительной для начального этапа работы над интервалами. Она формирует навык слышания двух звуков одновременно и осознания разницы в этом звучании – широкий интервал или узкий, консонанс или диссонанс. Учащиеся становятся по парам напротив друг друга и показывают то, что слышат:

Секунда – ссоримся близко - грозим кулаком.

Септима – ссоримся далеко - грозим пальцем.

Терция – дружим близко – жмем руки.

Секста – дружим далеко – приветливо машем рукой.

7. «Покажи интервал». Игра используется в подготовительном классе или на начальном этапе изучения интервалов. Преподаватель играет интервалы – учащиеся показывают их при помощи пластических символов:

Прима – кулачки с одним (чаще всего вторым выставленным пальцем)

Секунда – сцепленные вторые пальцы рук

Терция – сомкнутые в колечко первый и третий пальцы каждой руки.

Кварта – обе руки, соединенные подушечками четырех пальцев (домиком) со второго по пятый.

Квинта – соединенные в запястьях руки с раскрытыми ладонями (как будто вы держите большую чашу)

Октава – поднятые над головой и раскрытые в сторону руки.

8. «Игра в ассоциации». Задача – подобрать образ к интервалу. Оригинальные, порой неожиданные сравнения способствуют развитию воображения, стимулирующего познавательный опыт.

9. «Волк и козлята». Маму – спокойную и добрую козу – зовут Октава. У козы шестеро детей: старшему 6 лет – его зовут Секста, 5-летний – Квинта, 4-летний – Кварта, 3-летний – Терция, 2-летний – Секунда, самый младший – Прима. Злой и сердитый волк – Септима. Условия игры: на фортепиано проигрываются несколько интервалов в разных регистрах: козлята бегают по лужайке (необходимо внимательно слушать, чтобы определить, кто за кем выбегает). Неожиданно появляется волк – Септима. Козлята бегут домой (снова необходимо отгадать – кто за кем бежит). Можно использовать для этой игры любую другую сказку.

10. «Слабое звено». Класс делится на 2 команды и отвечает на вопросы преподавателя, тот, кто ошибся - выходит. Примеры вопросов:

- Как называют созвучие из двух звуков?
- Верхний звук интервала называют?
- Интервал, звучащий последовательно?
- Интервал, звучащий одновременно?
- Интервал, имеющий 0 тонов?
- Интервал, охватывающий 3 ступени?
- Нижний звук интервала называют?
- Какой интервал шире секунды?
- Какой интервал стоит за терцией?
- Интервал, охватывающий 8 ступеней?
- Какие интервалы не могут быть чистыми?
- Какие интервалы не могут быть малыми и большими?
- Какой интервал меньше октавы?

11. «Угадай мелодию». Преподаватель играет начало известных песенок (с интервалами в мелодическом звучании), а учащиеся узнают их.

12. «Интервальное лото». Слуховой анализ с использованием карточек. Учащиеся слушают последовательность интервалов и «выкладывают» ее на своей парте.

13.«Кто какого роста?». Педагог играет два-три интервала мелодически и спрашивает у детей кто с кем меряется ростом (например оса – жираф – петушок), кто из прослушанных интервалов-героев выше, а кто ниже. Так же определяется «рост» и в нисходящем движении интервала – мы как будто смотрим на героев сверху вниз.

14.«Чьи следы?». Эту игру можно применять для определения интервалов в гармоническом звучании. Педагог рассказывает детям, что по песчаной тропинке прошли какие-то знакомые интервалы и оставили свои следы. Эти следы нетрудно разгадать, если внимательно послушать интервалы. А сопровождать игру может стихотворение:

Кто в лесу гуляет,
След свой оставляет?
Ты послушай, посмотри
И картинку покажи.

Ритмические игры

1. **«Угадай-ка»** Учитель играет музыкальную фразу из знакомой песни, предлагая детям узнать, с какими словами она звучит, спеть, прохлопать с ритмическими слогами и жестами, а затем выложить карточками.
2. **«Упрямый ослик»** Кроме развития чувства ритма игра знакомит ребят с понятием «остинато». Значение этого слова легко запоминается детьми, которые ассоциируют его с «упрямым осликом», повторяющим одну и ту же ритмическую фигуру. Группа поёт выученную мелодию, а «ослик» ритмически аккомпанирует (по карточкам). Эту игру можно использовать с 1 по 7 класс, начиная с простейших ритмических формул, постепенно включая пройденные ритмы.
3. **«Ладушки»** Игра поможет легко узнавать на слух особенности чередования сильных и слабых долей. Ребята разбиваются на пары. Педагог исполняет пьесы в разных размерах, ученики хлопками отмечают «пульс» музыки. Сильную долю каждый хлопает сам, а слабые друг с другом, как бы играя в «ладушки».
4. **«Маятник»** Педагог предлагает детям поставить правую руку на локоть и равномерно «четвертями» водить влево и вправо, вниз, к столу. При движении влево рука касается парты, вправо – не достаёт её. Эта игра помогает почувствовать сильную долю в размере 2/4 (удар по парте). С «маятником» удобно выполнять ритмические упражнения, пропевать мелодии.
5. **«Рубим дрова»** Игра помогает ощутить затакт и сильную долю. Перед её началом можно спросить учеников, рубил ли кто-нибудь из них дрова на даче, в деревне. Этот вопрос обычно вызывает большой интерес детей, особенно мальчиков. Обязательно находятся те, кто «имеет опыт» в этой области. Ребята встают, руки над головой сцеплены в «замок». Педагог играет произведение в размере 2/4 с чётким ритмом, которое начинается со слабой доли. На затакт дети должны подготовиться, а на сильные доли «ударять топориком», опуская руки вниз, как бы «рубить дрова».
6. **«Телефон»** Дети становятся в ряд, в затылок друг другу. Учитель или кто-то из учеников (например, стоящий последним) придумывает ритм. Пальцами он простукивает этот ритм по спине стоящего перед ним ребёнка. Тот передаёт «сообщение» следующему и т.д. Ученик, последним

получивший «по телефону» ритмический оборот, записывает его на доске. После этого вся группа прохлопывает ритм.

7. «Фотографирование ритма» Учитель показывает группе карточку с ритмическим оборотом. Ребята должны за 1-2 секунды «сфотографировать» ритм, запомнить, мысленно проанализировать, затем прохлопать и записать в тетрадь.

8. «Ритм наоборот» Преподаватель исполняет ритмическую фразу, а ученики исполняют её хлопками или на детских инструментах в обратном порядке. Игру следует начинать с самых простых ритмов, а затем постепенно усложнять. Можно показать ребятам карточку с группой длительностей, которые дети должны простучать наоборот.

9. «Бесконечное эхо» Педагог показывает ребятам ритмическую карточку, а ребята поочерёдно исполняют её на разных детских музыкальных инструментах, постепенно уменьшая силу звука.

10. «Ведём разговор» Игра представляет собой «ритмический диалог», который ведут учитель и ученик или два ребёнка. Вначале «разговор» происходит в виде «эха», когда ребёнок просто повторяет «реплики» учителя. Можно также включать в это упражнение заранее выученные стихотворения, где ведут диалог два персонажа.

11. «Давай поспорим» Преподаватель напоминает детям о том, что спорящие между собой люди иногда настолько увлекаются, что говорят одновременно, причём каждый отстаивает свою точку зрения. В ритмической партитуре, которую исполняют участники игры, у каждого из них тоже своя партия, отличная от партии другого. Нужно исполнить ритм, точно высказав «своё мнение», одновременно с другим «спорщиком». В игре можно использовать разные длительности и их группы, в зависимости от поставленной задачи. Задание готовится учителем заранее (записывается на доске) или представляет собой ритмическую импровизацию участников «спора». В последнем случае нужно обговорить условия игры: размер, количество тактов, необходимые ритмические группы, которые ученики должны включить в свою партию.

12. Ритмическое ostinato Педагог исполняет музыкальное произведение. Дети прохлопывают оstinатно повторяющийся ритм (однотакт, 2-такт, 4-такт). Ритмы записаны на карточках, карточки могут меняться местами.

13. «Не зевай» Дети под музыку по очереди прохлопывают ритмический рисунок (по 1 такту). Заданный такт (1, 2, 3 или 4) прохлопывается стоя. Можно ускорять или замедлять темп. Эта игра развивает внимание, слуховой контроль за ритмом и темпом, двигательную координацию.

14. «Дружные ребята». Слова: «Я и мои друзья» дети произносят все вместе, сопровождая их движениями и хлопками. На слово «Я» дети прижимают руки к груди и произнося его протяжно. На слова «мои» и «друзья» выполняют два хлопка по коленям, более коротко. Получается ритмический рисунок, состоящий из длинного звука — «Я» и двух коротких «мои друзья». Когда ритм освоен, дети хлопают «мои друзья» по коленям сидящих с двух сторон соседей. Если ритм в исполнении детей звучит уверенно, то можно украсить действия, играя мелодию польки или плясовой на фортепиано, металлофоне или добавить любой ударный инструмент.

15. «Хлопай — топай». Выбирается музыкальное произведение с четкой ритмической пульсацией (в размере четыре четверти). Дети хлопают сначала на сильную, первую долю, затем на первую и третью. Постепенно задание усложняется. Дети хлопают на первую, топают вторую долю, на третью опять хлопают, четвертую молчат. Потом на первую и четвертую хлопают, а на вторую и третью — отдыхают.

16. «Ритмическое домино» может быть использовано как дополнительный игровой материал для развития музыкальных способностей детей младших и старших классов на уроках сольфеджио. В этой настольной музыкальной игре действует принцип домино — игры, состоящей из 28-и костяшек или дощечек. Вариантов игры может быть несколько: ритмическое домино для младших классов, то же — для старших, интонационное домино — для младших классов, аналогичное — для старших. Сделать такое домино несложно. На пластинки из картона, дерева или пластика наносится изображение: длительности, ритмические группы или ступени лада. Всего необходимо 28 пластин, из них семь дублей. В игре принимают участие чётное количество игроков, а если нечётное, то с резервом. Основные правила игры: пластинки домино раздаются ученикам, начинает игрок, у которого пластинка с изображением двух половинных длительностей. Далее игра идёт по часовой стрелке. Игрок, который делает ход, должен исполнить ритмический рисунок, изображённый на пластинке домино. Если исполнение неточное, игрок получает штрафное очко. Как только поставлены все пластины домино, игра закончена и подсчитываются штрафные очки. Ученик, набравший наибольшее количество таких очков, считается

проигравшим. Виды исполнения могут быть различными, здесь можно предложить учащимся пофантазировать: исполнение хлопками со счётом, ритмослогами, разными движениями и т.д. Игру можно проводить не только на уроке, но и в перерывах, на творческих уроках в качестве поощрения группы и т.д. При этом педагог должен сам принимать участие во всех игровых ситуациях, руководить игрой, контролировать результат. Предложенные ритмические группы являются всего лишь вариантами, с которых можно начать формировать содержание пластин домино. В дальнейшем любой педагог может сам составлять ритмические рисунки, варьируя и усложняя их по своему усмотрению.

17. «Глупое и умное эхо». Глупое эхо – повторить стихотворение в ритме за педагогом. Умное эхо – проговорить стихотворение ритмослогами. Например:

«Утром было солнечно и совсем тепло.

Озеро широкое по двору текло.

В полдень подморозило, вновь зима пришла,

Затянуло озеро корочкой стекла».

18. «Ритмическое эхо». Педагог играет отдельные фразы, группа выстукивает ритмический рисунок каждой из них. Ребенок, неправильно выполнивший задание, выбывает из игры — садится на стул («камешек») или встает («столбик»).

19. «Ритмическая импровизация». В исполнении педагога звучит песня «Дождь». Во время фортепианного вступления и заключения детям предлагается свободная ритмическая импровизация: произвольное выстукивание карандашом по столу ударов «дождевых капель».

20. «Узнай песню». Узнать знакомую песню по записанному на доске ритмическому рисунку, пропеть ее ритмослогами. Затем песня исполняется со словами двумя группами учащихся, одна из которых вышагивает ритмический рисунок, а вторая одновременно прохлопывает метрические доли.

21. «Зевака-торопыга». Ход игры: Все дети становятся в круг. Им предлагается прослушать мелодию, в основе которой – несложный (лучше повторяющийся) ритмический рисунок. После прослушивания все вместе прохлопывают ритм песни с названием ритмических слогов. Затем выученная ритмическая формула песни исполняется по одному хлопку – по очереди каждым ребенком. Тот, кто опаздывает в хлопком (зевака) или

спешит и хлопает раньше срока (торопыга) выходит из круга. Игра продолжается до тех пор, пока не определится один победитель.

22. «Я не пойду». Дети стоят в кругу на равном расстоянии друг от друга, лицом к центру. Кто-нибудь из детей начинает игру: на первую музыкальную фразу он подбегает к одному из товарищей, точно исполняя ритмический рисунок; кланяется ему. Тот, в свою очередь, направляется к другому, а пригласивший его занимает его место. Это действие повторяется одинаково на первые три фразы. На четвертую фразу приглашенный должен отказаться, говоря: «Нет, я не пойду, я останусь здесь!». Если он ошибется и вместо слов пойдет приглашать кого-нибудь, он выходит из игры.

Госсек.

Гавот

The musical score is for a Gavotte in 4/4 time, tempo 110. It is written for piano (p) and features a melody in the right hand and a bass line in the left hand. The piece is divided into four systems, each with four measures. The first system starts with a key signature of one sharp (F#) and a tempo marking of 110. The second system has a key signature change to two sharps (F# and C#). The third system has a key signature change to one sharp (F#). The fourth system has a key signature change to no sharps or flats (C major). The piece ends with a double bar line and a fermata.

23. **«Узнай длительность».** Игра предназначена для начального периода освоения музыкальной грамоты. Подбрасывается кубик с изображением длительностей, и учащийся должен как можно быстрее определить ту длительность, которая на нем «выпала».
24. **«Узнай паузу».** В игре, аналогичной предыдущей, используется кубик с изображением музыкальных пауз разной длительности.
25. **«Обезьянки».** Повторить ритмический рисунок музыкальной фразы (2 такта в размере $\frac{2}{4}$), суметь записать его по памяти или выложить ритмическими карточками (устный диктант).
26. **«Капельки».** Сильную долю дети фиксируют хлопками в ладоши, слабые доли «сбрасывают» кистями рук.
27. **«Охотник и собачка».** Охотник «шагает» четвертными, а собачка «бежит» восьмыми.
28. **«Ритмизация стиха».** Импровизация ритмического рисунка на данный текст. Дети предлагают разные ритмические варианты одного стихотворения. Например: «Где обедал воробей? В зоопарке у зверей».
29. **«Ритмическая импровизация».** Преподаватель или один из детей отхлопывает ритмическую фразу (2 такта в размере $\frac{2}{4}$), другой ребенок повторяет предложенную ему ритмическую фразу и отвечает «своей» фразой, следующий ребенок повторяет новый двутакт и сочиняет свою ритмическую фразу и т. д.;
30. **«Сони» или «Догонялки».** Исполнить ритмический канон.
31. **«Через мостик».** Задача – пройти определенное расстояние (например, от парты до доски) в заданном ритме («перейти через мостик»). Кто ошибся – «упал в воду» - выходит из игры.
32. **«Зевака».** Игра на развитие навыка быстрого двигательного переключения при внезапной смене чередующихся заданий. Дети стоят по кругу. Во время исполнения песни по команде педагога: «Ритм» дети хлопают ритмический рисунок мелодии, по команде: «Метр!» - вышагивают на месте метрические доли. «Зазевавшийся» выходит из круга.

Театрализованные игры

1. «Кот и мыши».

Ход игры: Выбранный участниками игры «кот» садится на стул и закрывает глаза («спит»). «Мыши» (все остальные дети) на цыпочках подкрадываются к нему (такты 1-4), садятся на корточки (такты 5-7) и смотрят на спящего «кота». На 8-9 тактах «кот» просыпается и ловит кого-либо из «мышей». Пойманный становится «котом».



2. «Зайчик и медведь».

Ход игры: «медведь» сидит в своей «берлоге». «Зайчики» ритмично прыгают по музыку. Как только педагог заканчивает играть, «зайчики» замирают в произвольных позах. Звучит тема «медведя». Он выходит из своей берлоги и неспешно обходит «зайчиков», наблюдая за ними. Тех, кто шевельнется, «медведь» уводит с свою «берлогу». Игра повторяется заново.

Вариант: увиденные «зайчики» тоже становятся «медведями» и выходят на охоту. В этом случае игра заканчивается быстрее.

«ЗАИНЬКА». Русская народная песня
Обработка Т. Огородновой-Духаниной



В. Ребиков. «МЕДВЕДЬ»



3. «Золотые ворота». Ход игры: двое детей становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их вверх («ворота»). Предварительно они договариваются, кто из них будет Солнцем, а кто – Месяцем. Игра повторяется до тех пор, пока все дети не встанут в два ряда. Затем, взявшись за талии, оба ряда стараются перетянуть друг друга. Побеждает тот ряд, который перетянет другой в свою сторону.

«ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА»
Чешская народная песня



4. «Садовник». Ход игры: участники выбирают садовника. Он становится в центре, а остальные дети двигаются вокруг него боковым галопом по кругу, исполняя при этом песню. В конце песни все дети (в том числе и садовник) должны быстро распределиться по парам и взяться за руки. Число играющих должно быть нечетным – тот, кому пары не хватит, становится садовником.

«САДОВНИК»
Чешская народная песня

Вы - шел в сад са - дов - ник ста - рый за цве - та - ми,
но е - му ра - бо - тать труд - но — ви - дим са - ми.
Ох, о - пять са - дов - ник всё на - пу - тал ты:
(хлопок)
сно - ва крас - ный пе - рец при - нял за цве - ты!

с 4725 к

5. **«Веселые гуси».** Ход игры: участники игры выбирают двух «гусей» и «бабусю». Все становятся в круг, взявшись за руки. Пока звучит первый куплет песни, дети ритмичным шагом, взявшись за руки, идут по кругу в одну сторону, а «гуси» и «бабуся» - в другую. Второй куплет: дети вытягивают шеи вместе с «гусями». Третий куплет: все (вместе с «гусями») изображают, как гуси моют лапки. В конце третьего куплета «гуси» выбегают за круг и приседают на корточки. Четвертый куплет: «бабуся» делает вид, что ищет «гусей», и исполняет свое соло. Когда звучит пятый куплет, «гуси» входят в круг и

кланяются «бабусе». В конце игры к поклонам присоединяются все остальные участники.

«ВЕСЁЛЫЕ ГУСИ»
Украинская народная песня

1. Жи - ли у ба - бу - си два ве - сё - лых гу - ся,
о - дин се - рый, дру - гой бе - лый, два ве - сё - лых гу - ся.

1. Жили у бабуся
Два весёлых гуся,
Один серый, другой белый, } 2 раза
Два весёлых гуся.

2. Вытянулись шеи:
У кого длиннее?
Один серый, другой белый, } 2 раза
У кого длиннее?

3. Мыли гуси лапки
В луже у канавки,
Один серый, другой белый } 2 раза
Спрятались в канавке.

4. Вот кричит бабуся:
«Ой, пропали гуси!
Один серый, другой белый, } 2 раза
Гуси мои, гуси!»

5. Выходили гуси,
Кланялись бабуся,
Один серый, другой белый, } 2 раза
Кланялись бабуся.

6. **«Лиса и зайцы».** Выбранная участниками «лиса» садится на стул в центре круга и «засыпает». Остальные дети («зайцы») ходят вокруг «лисы» и поют песню. С окончанием песни «лиса» «просыпается» и ловит «зайцев». Пойманный становится «лисой» и вся игра повторяется заново.

Венгерская народная мелодия

В но - гу мы и - дём, пе - сен - ку по - ём,
а как пес - ня кон - чит - ся, спа - са - ем - ся бе - гом!

7. **«Два мороза».** Ход игры: среди участников выбирают Морозов – Мороз Красный Нос и Мороз Синий Нос. Морозы становятся у боковой стены, остальные дети располагаются в конце класса. Исполняется песня-диалог. В конце песни дети пробегают через комнату, при этом Морозы стараются их «заморозить» (запятнать). Те, до кого Морозы дотронутся, остаются стоять на

месте. Игра продолжается до тех пор, пока не будут «заморожены» либо все дети, либо большинство из участников.

Морозы (вместе)



Мы два бра - та мо - ло - ды - е, два Мо - ро - за у - да - лы - е.

Первый Мороз Второй Мороз



— Я — Мо - роз Крас - ный нос! — Я — Мо - роз Си - ний Нос!

Оба Мороза



Кто из вас ре - шит - ся в до - ро - жень - ку пус - тить - ся?

Дети



Не бо - им - ся мы уг - роз! И не стра - шен нам мо - роз!

8. «Серый волк». Ход игры: выбранный участниками «волк» садится на стул. Остальные дети, взявшись за руки, ритмичными шагами двигаются к «волку» от противоположной стены и поддразнивают его песенкой. Когда песня завершается, «волк» выскакивает из «засады» и ловит кого-нибудь из детей. Пойманный становится новым «волком» и игра начинается снова.

Т. Огороднова-Духанина. «СЕРЫЙ ВОЛК»
Слова С. Маршака



Се - рый волк си - дит в ов - ра - ге, мок - нут у - ши у бед - ня - ги,
он зу - ба - ми щёлк да щёлк, бе - ре - гись, пой - ма - ет волк!

9. «Журавли и лягушки». Персонажи: два журавля, остальные участники – лягушки. Ход игры: «лягушки» становятся в круг и берутся за руки. «Журавли» находятся в центре. Во время пения первого куплета «лягушки» и «журавли» идут по кругу в разные стороны. Когда звучит второй куплет, все останавливаются, и «лягушки» повторяют движения «журавлей»:

размахивают руками, поглаживают себя по бокам и грудке и делают длинные «носы». Во время исполнения третьего куплета «журавли» и «лягушки» снова составляют круг и, взявшись за руки, двигаются по нему в противоположных направлениях. После окончания песни «журавли» ловят «лягушек». Пойманные участники становятся «журавлями», игра повторяется заново.

«ЖУРАВЛИ И ЛЯГУШКИ»

Русская народная песня



1. Лягушечки-квакушечки
 По бережку гуляют,
 Комашечек, букашечек
 И мошек собирают. } 2 раза

2. Журавлики-кораблики
 Плывут под небесами,
 И серые, и белые,
 И с длинными носами. } 2 раза

3. Лягушечки-квакушечки,
 Коль живы быть хотите,
 От журавлей скорее все
 В болото уходите. } 2 раза

10. «Мостик». Все дети становятся парами друг за другом (каждая из пар держится за руку). Исполняется песня «Мостик». Пока звучит первая часть песни (такты 5-12), дети делают движение руками вперед-назад. Во время припева (такты 13-20), пары поворачиваются друг к другу лицом, поднимают сцепленные руки вверх (делают «мостик») и ритмично топают ногами. Одновременно последняя пара, притоптывая, проезжает по «мостику» (под руками детей) и становится первой. Все то же самое выполняется и во время исполнения второго куплета песни (и т. д.). Игра заканчивается, когда все пары «проедут по мостику».

«МОСТИК»

Чешская народная песня

Неторопливо

1. Че - рез реч - ку длин - ный
2. К нам на празд - ник че - рез

Припев

мос - тик, че - рез мос - тик е - дут гос - ти. Ай - я,
мос - тик друг за друж - кой е - дут гос - ти. Ай - я,

гой - я, джун - да. Ай - я, гой - я, джун - да.
гой - я, джун - да. Ай - я, гой - я, джун - да.

11. «Космонавты». Ход игры: перед началом игры участники строят «ракету» (два ряда стульев, поставленные друг напротив друга сиденьями внутрь). Число стульев должно быть на одно меньше количества играющих. Под первую песенку (I) все дети маршируют вокруг «ракеты». После окончания песни дети бегут и занимают в ней места – космонавты «улетают». Участник игры, оставшийся без места, ходит вокруг «ракеты», а остальные дети поют вторую песенку(II). Когда песня заканчивается, «ракета» с шипением «опускается» на землю. Затем игра повторяется заново.

Музыка и слова Т. Огородновой-Духаниной

I



Ждут нас быст-ры - е ра - ке - ты для про - гу - лок по пла - не - там,



на ка - ку - ю за - хо - тим, на та - ку - ю по - ле - тим,



но в иг - ре о - дин сек - рет: о - по - здав - шим мес - та нет.

Венгерская народная мелодия

Слова М. Грюнер

II



Со - би - ра - ем мы ре - бят в наш кос - ми - чес - кий от - ряд.

Есть и штур - ман, и пи - лот, от - прав - ля - ем - ся в по - лёт.

Как Га - га - рин и Ти - тов, вы - ше всех мы об - ла - ков.

Но кон - ча - ет - ся иг - ра, и спус - кать - ся нам по - ра.

12. «Иль, и, сам (раз, два, три)». Ход игры: все ребята становятся в круг и берутся за руки. Выбираются двое ведущих. Первый становится в центр круга, второй – за ним. Держась за руки, дети идут по кругу и поют первый куплет песни. Как только заканчивается куплет, хоровод останавливается. Второй куплет начинает петь стоящий в кругу ребенок. Со слов «сип сип» все участники игры допевают песню, размахивая при этом руками. После этого стоящий в кругу ребенок старается выбежать из него, а тот, кто находится за кругом, пытается его поймать. Все дети помогают первому ведущему (в кругу), то открывая, то захлопывая воротики.

Т. Огороднова-Духанина. «ИЛЬ И САМ»
Слова детской корейской считалки

Все



Иль и сам, иль и сам, на лу - жай - ке шум и гам, са о



юк, са о юк, все ре - бя - та вста - ли в круг.

Соло (поёт ребёнок, стоящий в кругу):



Чиль паль гу, чиль паль гу, я из кру - га у - бе - гу.

Все



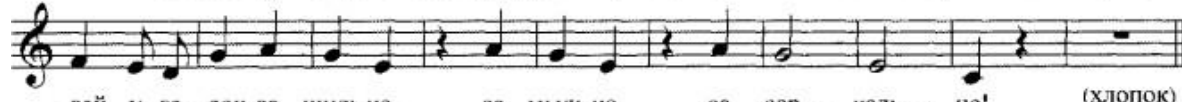
Сип сип на ко - ня, не до - го - ни - те ме - ня.

13. «Мышка». Персонажи: ведущий и «мышки». Ход игры: На полу произвольно чертятся кружочки, изображающие домики (домиков должно быть на одного играющего меньше). Все «мышки» садятся в них на корточки. Ведущий ходит между детьми и поет песенку. После ее завершения, по хлопку педагога, «Мышки» меняются домиками. Ведущий, в свою очередь, старается занять чей-нибудь кружочек. Тот, кто остается без домика, становится ведущим. Игра повторяется заново.

Т. Попатенко. «МЫШКА»
Слова народные



Мыш - ка, мыш - ка, про - дай у - го - лок. Мыш - ка, мыш - ка, про -



-дай у - го - лок за шильце, за мыльце, за зер - каль - це! (хлопок)

14. «Гуси-гуси». Персонажи: мама-гусыня, волк, гуси. Первое время роль «мамы-гусыни» должен исполнять педагог, для того, чтобы дети, повторяющие

за ней ту же интонацию, слышали чистое, правильное пение. В дальнейшем можно выбирать на эту роль детей, наиболее точно интонирующих песню.

Ход игры: «мама» и «гуси» становятся с противоположных сторон друг от друга и от «волка». Исполняется песенка-диалог, по окончании которой «гуси» бегут к «маме», а «волк» старается поймать «гусят». Пойманных «гусят» «волк» уводит в свой дом. Игра повторяется до тех пор, пока «волк» не переловит большинство «гусят».

Вариант: пойманный «гусенок» превращается в «волка» и в новой игре тоже «выбегает на охоту». В этом случае игра заканчивается быстрее.

Слова народные

Мама Гуси Мама Гуси Мама

— Гу- си, гу- си! — Га-га-га! — Есть хо-ти-те? — Да-да-да! — Ну, ле-ти-те!

Гуси

— Нам нель-зя, се-рый волк под го-рой не пус-ка-ет нас до-мой!

Мама (говорком): — Ну, летите как хотите,
Только крылья берегите!

Игры с другими элементами музыкального языка

1. «Маскарад» Игра поможет ребятам осознать, какое важное значение имеют в музыке средства выразительности – лад, размер, темп, - и как с их изменением пьеса становится «непохожей сама на себя», звучит в необычном виде. Так и участника маскарада трудно узнать, когда он надевает костюм и маску. Учитель играет хорошо знакомую детям пьесу, изменив в ней лад, темп, размер или регистр. Ученики должны узнать произведение и объяснить, что в нем «не так». Дети объясняют. Игра «Маскарад» активизирует мышление ребят, заставляет их анализировать музыку, рассуждать о ней.

2. «Словесное сочинение» Дети уже пробуют себя в роли «композиторов» (сочиняют одноголосные мелодии на заданный ритм, с использованием заданных элементов музыкальной речи, досочиняют мелодии), но не используют всех средств выразительности. Задание: «сочинить» какую-нибудь пьесу, вспомнив, что влияет на характер музыки. Описать те средства выразительности, которые нужно использовать для воплощения замысла. («Зима», «Осень», «Весна», «Лето»)

3. «Музыкальное лото» Сочинение мелодий по карточкам. В конвертике много нотных карточек (10-14). Ученик сначала находит карточку, на которой изображён скрипичный ключ, ключевые знаки и размер, определяет тональность. Кладёт эту карточку первой. Теперь, зная тонику, ищет карточку, которая будет последней: на ней будет заключительная тоника, довольно продолжительная по длительности. Из всех карточек потребуется 9 – первая со скрипичным ключом и знаками и восемь других на выбор ученика. Ученик должен усвоить несложные правила строения мелодий, приближенных к классическим (два предложения по 4 такта, доминанта в четвёртом такте, возможно, повторное строение и т.д). Из сочинённых мелодий можно устроить конкурс композиторов. Ученики, играя в игру, запоминают и, главное, начинают понимать, что такое срединная и заключительная каденция, предложения, период повторного или неповторного строения. С помощью подобных карточек легко объяснять кадансовый оборот.

4. «Зевака». Ход игры: На полу рисуются кружочки – «домики» (располагать их следует по замкнутому кругу). Число домиков должно быть на одно меньше количества играющих. До тех пор, пока звучит музыка, все дети бегут по кругу. После того, как педагог заканчивает играть, каждый ребенок должен успеть занять домик. Тому, кто опоздал, дети хором говорят: «Зе-ва-

ка!». Игра повторяется заново. Если играющих немного, вместо нарисованных домиков можно использовать стулья.

Вариант: оставшийся без домика ребенок выбывает из игры, а один из кружочков стирается (либо убирается стул). Игра продолжается до тех пор, пока не останется один домик (соответственно – один победитель).

Примечание: в качестве музыкального сопровождения можно использовать любую танцевальную мелодию (Например, белорусскую польку «Бульба»)

5. **«Танцевальная фигура замри».** Цель: развитие творческого воображения у детей, формирование умения самостоятельно двигаться под различный характер музыкального произведения.

Ход игры: под музыку дети выполняют произвольные танцевальные движения. Педагог останавливает звучание музыки, а дети быстро придумывают танцевальную позу и замирают в ней. Педагог отмечает интересные танцевальные фигуры.

6. **«Вышибала или передай дальше».** Ход игры: Все дети становятся в круг и каждый по очереди загадывает своему соседу какое-либо упражнение. Например: один ребенок прохлопывает ритм, другой называет его с помощью слогов, или один участник игры поет звук в определенном ладу, другой угадывает его ступень. Упражнения могут быть любыми (любой степени сложности): от угадывания звуков-интервалов до коротких устных диктантов. Тот, кто выполнил упражнение неправильно, выходит из круга («вышибается»). Если же рядом стоящий ученик отвечает правильно, то он получает право загадать следующему за ним соседу свой вариант упражнения. Игра продолжается до выявления одного или группы победителей.

Вариант: если кто-то из ребят отвечает неверно, а выбывший ребенок может дать правильный ответ, то ему позволено вернуться в круг на место того, кто ошибся.

7. **«Один или два?».** Педагог играет музыкальный отрывок, в котором чередуются одно- и двухголосные фрагменты. Дети поднимают карточку с цифрой «1» при звучании одноголосия, карточку с цифрой «2» при звучании двухголосия.

8. **«Узнай по голосу».** Ведущим в игре является учитель. Ход игры: все дети становятся в круг, один ребенок выходит в центр. Ему завязывают глаза и раскручивают вокруг себя. Затем учитель молча показывает на одного из стоящих в кругу детей – тот поет куплет ранее выученной песни после того, как ребенок закончит петь, все дети тихонько меняются местами. Стоящему в центре ребенку развязывают глаза. Его задача – определить поющего

участника игры. Если он угадает, то они меняются местами. Если нет – игра повторяется в том же составе.

Примечание: песенка поется без аккомпанеента и только один раз.

9. «Ходим кругом». Ход игры: выбирают ведущего, который становится в центр круга. Остальные дети, исполняя песню, водят вокруг него хоровод. Когда песня заканчивается, ведущий загадывает «музыкальные загадки». Задача детей – правильно их расшифровать. Варианты:

Ведущий прохлопывает ритмический рисунок, дети повторяют его за ним с названием слогов.

Загаданным может быть интервал (поется на любой слог без названия нот). Задача детей – определить его.

Ведущий поет короткую мелодию (либо заранее разученную с учениками песню на любой слог, а дети повторяют ее с названием нот).

Пропетую без слов песню дети угадывают и исполняют со словами.

Дети угадывают песню по прохлопанному ведущим ритмическому рисунку.

Музыка и слова **Т. Огородновой-Духаниной**



10. «Подарю мелодию». Ход игры: учитель играет отрывки из музыкальных произведений. Каждый фрагмент он «дарит» кому-либо из детей (например, можно исполнить отрывки из пьес «Детского альбома» П. И. Чайковского или «Альбома для юношества» Р. Шумана). Дети должны запомнить «подаренную» им музыку и узнать ее, когда она прозвучит снова (пьесы нужно играть каждый раз в ином порядке). Особенно поощряется ученик, запомнивший не только «свою» музыку, но и произведения, «подаренные» его товарищам.

11. «Цветок». Дети становятся в круг, приседают на корточки и опускают головы. «Цветы» «растут», пока звучит первая часть пьесы (в предлагаемом

«Вальсе» А. Гречанинова – первые 16 тактов). Вначале дети поднимают головы, затем медленно встают, поднимают руки вверх и начинают ими раскачивать – цветок расцветает (вторые 16 тактов). Начиная с репризы, «цветы» начинают увядать: медленно опускают руки, приседают и опускают головы (последние двадцать тактов).

Примечание: в качестве музыкального приложения можно использовать любой медленный вальс.

12. «Кубики». Дается мелодия, которая может быть исполнена несколько раз по-разному. Такты построены друг за другом, словно разноцветные кубики, которые можно переставлять в разном порядке. Дети должны сыграть мелодию наоборот, используя приём инверсии (зеркальной перестановки). Инверсия, так же, как и регистровка или дублировка, является приёмом композиции.

Русская народная песня



Порядок игровых действий:

Перепишите мелодию в тетрадь. Пронумеруйте такты.

Спойте мелодию хором, затем сыграйте её на фортепиано.

Спойте мелодию в инверсии: слева - направо (такты 4-3-2-1).

Сыграйте мелодию в инверсии на фортепиано, выстраивая такты-кубики в разной последовательности. Например: 4-2-3-1 или 3-1-2-4 и т.д.

Исполните мелодию на фортепиано, «раскрасив» каждый кубик с помощью регистровки.

Сыграйте нечётные такты в регистровке, а чётные - в дублировке.

Сыграйте разные варианты мелодии с сопровождением её «волыночным басом». Для конструирования «знака волынки» составьте «квинту» из самого низкого и самого высокого звуков мелодии.

13. «Придумай название». Придумать название для произведения. Материалом для заданий могут быть программные произведения, такие как «Карнавал животных» К. Сен-Санса, «Альбом для юношества» Р. Шумана, «Детский уголок» К. Дебюсси, «Детский альбом» и «Времена года» П. И. Чайковского, «Картинки с выставки» М. П. Мусоргского и др. Как правило, дети с большим интересом и энтузиазмом выполняют такие задания, внимательно вслушиваются в музыку, пытаются уловить изобразительные интонации.

14. «Мяч». Преподаватель задает ученику вопрос и бросает ему мяч. Ученик, в свою очередь, дает ответ и бросает мяч обратно. Эта игра способствует развитию памяти и скорости реакции.

15. «Шаги». Ученик шагает по классу, и на каждый шаг называет какой-либо термин (или имя композитора и т.д.)

16. «Цепочка». Необходимо назвать слово (например, по теме «Элементы музыкальной речи»), а также повторить в правильном порядке все, что было сказано предыдущими учениками.

17. «Знатоки». Игра на закрепление пройденного материала. Назвать на каждую букву слова (например, парта и книга) название какого-либо музыкального термина.

18. «Угадай-ка». Узнать по ритму жанр произведения. Эта игра прекрасно подходит при изучении темы «Танцевальные жанры».

19. «Импровизации». Например, придумать ритмический рисунок в форме рондо. Рефрен записывается на доске, эпизоды учащиеся прохлопывают индивидуально, импровизацией.

20. «Поэты». Игры со стихами. Помогают научиться ощущать структурные закономерности в поэзии, что для музыкантов является очень полезным навыком. Поэтическая рифма помогает учащимся осознать вопросно-ответные соотношения мотивов и фраз, строение музыкальной речи и подводит к изучению формы. Варианты заданий:

Подобрать рифму к незаконченной строке.

Обозначить форму четверостишия (основываясь на рифмах – abab, aabb, abba и так далее)

Сочинить стихотворение в музыкальной форме – период повторного или не повторного строения, двухчастная форма (простая или репризная), трех-пятичастная форма, форма рондо и др.

Обозначить в стихах принцип построения фраз – суммирование или дробление.

Определить размер стихов в процессе дирижирования, обозначая сильные и слабые доли.

Сочинение мелодий в заданном ритме и метре на определенные несложные стихи.

Определить по стихотворению лад (настроение) – мажорный или минорный?

Определить по стихотворению соответствующие ему штрихи и динамику.

21. «Ромашка». Анализ музыкального произведения. Составить из лепестков ромашки (сделанных из бумаги) цветок. Лепестки подбираются в

соответствии с использованными в произведении выразительными средствами музыки.

22. Ролевые игры. Ролевая игра – излюбленный вид работы у детей. Например, по теме «Танцевальные жанры» - задача такова: показать танец, а остальные ученики должны отгадать, какой?

23. «Ассоциации». Придумывать ассоциации на прослушанные произведения.

24. «Отгадай форму». Составить из бумажных геометрических фигур форму музыкального произведения.

Список использованной литературы:

1. Алексеева Л. Н. Игровое сольфеджио для малышей. – М.: МГК им. П. И. Чайковского, 1998.
2. Абелян Л. М. Забавное сольфеджио. – М.: Комопозитор, 1992.
3. Ефремова Л. В. Учиться интересно. - СПб.: Композитор, 2006.
4. Жигалко Е., Казанская Е. Музыка, фантазия, игра. – СПб.: Композитор, 1999.
5. Камаева Т., Камаев А. Азартное сольфеджио. - М.: Владос, ЦРТС Доминанта, 2004
6. Камозина О. П. Неправильное сольфеджио. – М.: Феникс, 2015.
7. Конорова Е.В. Методическое пособие по ритмике. – М.: Музыка, 1972.
8. Лехина Л. Н. Путешествие в страну интервалов. – М.: Классика-XXI, 2010.
9. Огороднова-Духанина Т. В. Музыкальные игры на уроках сольфеджио . – СПб.: Композитор, 2008.
10. Сиротина Т. Б. Ритмическая азбука. – М.: Музыка, 2001
11. Червоная М. Ф. Веселое сольфеджио. – Мн.: Четыре четверти, 2001.

