

## Музыкальные игры – эксперименты



### «ВОДНЫЕ ПРОЦЕДУРЫ»

Один из вариантов ритмических игр – игра, где дети экспериментируют, запоминая простейшую мелодию. Для нее тоже необходима некоторая подготовка. Нужно взять несколько (5—7) стаканов, желательно одинаковых и с не слишком толстыми стенками.

Наполните их водой и ударом металлической палочки по стакану проверьте, какой звук они издадут. Ударять старайтесь не слишком сильно, чтобы не разбить стаканы и не уронить, но в то же время так, чтобы звук был наиболее ясным. Каждый стакан должен «звучать» по-своему. Пусть это даже будет не слишком мелодично и стройно – главное, чтобы звуки четко различались на слух.

Задача играющих в этом случае значительно усложняется. Теперь они уже должны запомнить не просто тембры, но и высоту звучания каждого из стаканов. Лучше, если перед началом игры они будут выстроены в ряд по мере повышения высоты, так, чтобы слева от исполнителя находились низкие по звуку, а справа – высокие. Очень хорошо, если кто-нибудь из наиболее «продвинутых» игроков сможет настроить весь этот ряд по музыкальному звукоряду. Но даже если этого не получится, не огорчайтесь, попробуйте соблюдать направление; запомните, в какую сторону изменялся последующий звук, был он выше или ниже предыдущего. И просто старайтесь как можно точнее повторять заданный ритм, пока мелодия для вас еще не главное. Примеры ритмических рисунков можно брать прежние.

### «ЗВУКИ В ВОДЕ»

Цель: Выявление особенности передачи звука на расстояние (*звук быстрее распространяется через твердые или жидкие тела*).

Игровой материал: Большая емкость с водой, камешки.

Ход игры: Взрослый предлагает детям ответить, передаются ли звуки по воде. Вместе с детьми составляет алгоритм действий: бросить камешек и слушать звук его удара о дно емкости.

Затем приложить ухо к емкости и бросить камень; если звук передается по воде, то его можно услышать. Дети выполняют оба варианта опыта и сравнивают результаты.

Делают вывод: во втором варианте звук был громче; значит, через воду звук проходит лучше, чем через воздух.

### «СТУЧАЛКИ»

Более сложным примером игры является игра с использованием каких-либо **музыкальных инструментов**. Не пугайтесь, под инструментами мы подразумеваем все, из чего можно извлечь звук, все, по чему можно стукнуть

или чем можно произвести какой-либо шум, звон, дребезжание или даже шорох. Все подойдет: деревянные ложки, палочки, металлические столовые приборы, какие-нибудь трещотки, детские погремушки, лист бумаги. Попробуйте использовать разные по тембру материалы – деревянные шкатулочки или коробочки, металлические банки и кастрюли, принесенные с кухни (*конечно, с разрешения мамы*). Стучать по ним можно металлическими палочками или ложками.

Собственно, эта игра является продолжением первой. Только задача усложняется тем, что теперь мы развиваем и тембровую память. В игре участвуют несколько детей. Один из них, первый, должен придумать и *«проиграть»*, то есть попросту простучать или пробренчать какой-либо ритм. Для начала используйте только два тембра. Например, железными палочками исполнитель должен часть рисунка отстучать по деревянной поверхности, а часть – по металлической. При повторении следующий участник может исполнить сначала просто ритм без изменения тембра, а потом как можно точнее проиграть с использованием тех же самых предметов и тембров тот же самый ритм с *«перебивкой»* тембра в тех же местах.

Для тех, кто наделен творческой фантазией, можно предложить повторить ритмический рисунок сразу на других инструментах, но полностью точно скопированный. Эта задача не так уж сложна, сложность здесь заключается в том, чтобы сделать тембровые *«перебивки»* еще более интересными. Как бы перещеголять в этом искусстве самого автора первоначальной композиции.

#### *«ЗВУКИ ВОКРУГ НАС»*

Дети встают в круг. «Прислушайтесь, дети, сколько вокруг нас различных звуков, – говорит руководитель. – Давайте попробуем их пропеть». По очереди спрашивает: *«Какой звук слышишь ты? Попробуй воспроизвести его голосом»*. Дети могут называть любые звуки, независимо от того, слышат они их в данный момент или нет.

Например, ребенок говорит, что слышит гул летящего самолета. Взрослый дает тонику (*до первой октавы*). Ребенок поет на одном звуке: у-у-у-у. Взрослый спрашивает, как можно изобразить приближающийся самолет, и предлагает сделать это вместе. Поют на одном звуке, постепенно усиливая звучание (*от пиано к форте*). *«А теперь давайте покажем, что самолет улетел»*. Дети поют на одном звуке, постепенно ослабляя звучание (*от форте к пиано*).

#### *«КТО ПРОСИТСЯ В ТЕРЕМОК?»*

Ребенок просится в теремок за какого-либо персонажа, а другие дети по голосу и манерам угадывают героя сказки. В дальнейшем задача усложняется посредством предложения ребенку разыграть сразу двух персонажей (*диалог*).