

Талантливому педагогу –

Т.Н. Образцова

заботливому родителю

МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ



Татьяна Николаевна Образцова

Музыкальные игры для детей

Текст предоставлен литагентством «Научная книга»

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=176423

Образцова Т.Н. Музыкальные игры для детей: ИКТЦ «Лада», Гамма

Пресс 2000; 2005

ISBN 5-86887-123-5

Аннотация

В книге приводятся описания музыкальных игр, в которые с огромным удовольствием будут играть дети в детском саду, в школе или дома. В издании приведены примеры разнообразных музыкальных игр, рассчитанных на детей самых разных возрастов – от 3 лет до старшего школьного возраста. Это игры, развивающие чувство ритма, музыкальный слух и память, музыкально-юмористические и обрядовые, а также формирующие образное мышление детей и навыки совместного творчества. Материал книги будет весьма интересен методистам, воспитателям и преподавателям музыкальных школ.

Содержание

Введение	4
Глава 1	7
Конец ознакомительного фрагмента.	22

Татьяна Образцова

Музыкальные игры для детей

Введение

Всем хорошо известно, что для развития у детей чувства ритма, такта, музыкального слуха и памяти необходимо с ранних лет тесно знакомить их с музыкальными играми. Такую ситуацию несложно воссоздать, стоит только чаще знакомиться с книгами вроде той, которую вы держите в руках. Музыка, сопровождающая игры, должна иметь зажигающий, веселый ритм, благодаря которому у детей быстро поднимается настроение и повышается двигательная активность. Музыкальное сопровождение различных подвижных игр приносит только положительные результаты, так как входит в основу гармонического развития и укрепления здоровья детей.

Используя музыкальные игры, родители и учителя имеют прекрасную возможность выявить и развить у ребенка музыкальные способности: слух, голос, чувство ритма и т. д.

С таким же успехом у детей могут развиваться и танцевальные способности. Еще в период беременности будущие

мамы прислоняют к своему животу магнитофон, где звучит спокойная, медленная музыка. Такое действие благотворно влияет на развитие плода.

Если устраивать музыкальные игры для детей еще в раннем возрасте, в дальнейшем можно избежать таких случаев, когда ребенок в большой компании стесняется и поэтому не может прочесть небольшое стихотворение, спеть песенку или станцевать перед незнакомыми людьми. Чтобы предотвратить возникновение подобных казусов, мамы и папы, воспитатели и учителя обязаны обеспечить все условия для детской творческой деятельности (в том числе и музыкальной) и отдыха – и тем самым позволить своим чадам гармонично развиваться и становиться раскованными.

Игра вводит ребенка в жизнь, в общение с окружающими, с природой, способствует приобретению знаний. Она всегда имеет определенную цель. В музыкальных играх этой целью является развитие интеллекта, чувства ритма и такта, памяти, музыкального слуха, голоса, самой творческой деятельности ребенка. Музыкальные игры способствуют быстрому запоминанию изученного материала, интенсивности обучения, раскрепощению детей, избавлению от комплексов. Музыка приобщает ребенка к прекрасному, к ощущению гармонии, словом – обогащает его духовный мир.

Эта книга содержит в себе достаточно информации для того, чтобы стать незаменимым помощником всех взрослых в достижении максимального эффекта в формировании у де-

тей музыкального вкуса, и дает возможность ознакомиться с различными музыкальными играми.

Глава 1

Подальше от медвежьих лап

Одной из важнейших областей человеческой деятельности является музыка. Она окружает нас на протяжении всей нашей жизни – от младенческих лет до самой старости. Даже если человек совсем не связан с нею по роду своей деятельности, он может очень любить и хорошо знать музыку.

Эта глава предназначена в основном не тем детям, которые музыкой начали заниматься профессионально, серьезно и с этой целью учатся в специальных школах, осваивая какой-нибудь инструмент. Мы хотим предложить нашу помощь тем, кто просто хочет лучше разбираться в музыке, научиться ее различать, запоминать; тем, кто любит петь, но не слишком уверен в своих силах. А главное, предложенный в главе материал поможет каждому разобраться в своих способностях и стать более уверенным в себе.

Хотя и говорят, что если в детстве «медведь на ухо наступил», то это навсегда, на самом деле это не так. У всех людей, если они вообще различают хоть какие-то звуки, есть и музыкальный слух. Просто у одних он развился сильнее, а другим с этим не повезло. И время, когда можно развить музыкальный слух, упущено в детстве, когда закладываются основы тех или иных способностей человека.

Музыка началась с ритма. В Азии и Африке существуют народы, в танцах которых вообще нет мелодии. Мелодия, как таковая, у них отсутствует. Основу составляет богатый и сложный ритм, исполняемый на ударных инструментах. Эти ритмы переходят из поколения в поколение. Отцы передают их своим детям, причем запоминают они их, конечно, на слух, т. к. никакой нотной письменности у этих народов нет.

Вообще, ритм – это основа всей музыки. Возможно ли представить существование мелодии без ритмической опоры, хотя бы самой примитивной? Попробуйте любую знакомую мелодию пропеть без определенной длины каждого звука, произвольно, и она сразу же потеряет смысл и узнаваемость. Поэтому она обязательно должна быть организована во времени, в противном случае затрудняется ее восприятие и возможность воспроизведения. А вот ритм без мелодии прекрасно обходится. И в этом мы с вами убедимся на примере игр, которые развивают чувство ритма.

«АПЛОДИСМЕНТЫ»

Одна из самых простых музыкальных игр – на запомирование прохлопанного ритма. Возможны несколько участников и ведущий. Первый из участников придумывает простейший ритм и прохлопывает его в ладоши. Следующий должен точно, без ошибки его повторить и придумать следующий ритм, который передается таким же образом дальше. И так по кру-

гу.

Ритмы можно постепенно усложнять. Если кто-то не может повторить прохлопанный ритм с первого раза, ведущий должен попросить придумавшего этот ритм повторить его столько раз, сколько потребуется для отгадывания. В этом есть определенная сложность для того, кто предлагает, задает пример – он не должен забывать и путаться при повторе, то есть первоначальный ритмический отрывок должен быть сложным ровно настолько, насколько сам «автор» может точно его запомнить и воспроизвести.

Игру можно постепенно усложнять, вводя в ритмический рисунок простейшие возгласы или слова, например: «И раз!», «Оле-оле-оле», «Раз, два, три» и т. д. Можно использовать какие-нибудь смешные присказки или поговорки, проговаривая их ритмически организованно.

«СТУЧАЛКИ»

Более сложным примером игры является игра с применением каких-либо музыкальных инструментов. Но 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. 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.

«КАРНАВАЛ»

Ну что же, теперь давайте попробуем освоить ритмы Латинской Америки. Всем нам хорошо знакомы такие слова, как самба, румба. В конце концов, популярный танец макарена тоже основан на латиноамериканских ритмах. Услышав их, мы сразу же представляем горячих латиноамериканцев в сомбреро, с гитарами и с такими шуршащими шариками на ручках – они называются маракасы.

Для этой игры ребятишкам понадобятся новые инструменты, и сделать их придется своими руками. Чтобы сделать один из них, нужно простую жестяную банку из-под фанты или другого газированного напитка наполнить какими-нибудь мелкими сыпучими предметами – рисом, песком или мелкими камешками и аккуратно заклеить отверстие скотчем или пластырем.

Прототипом этого инструмента является латиноамериканский инструмент чокало, представляющий собой некое подобие деревянного цилиндра. Другой инструмент напоминает гуиро, который на своей родине изготавливается из высушенной тыквы. Чтобы сделать этот инструмент, достаточно в такую же жестяную банку засыпать горох или высушенные косточки от маслин, заклеить отверстие – и изделие готово.

Если у кого-нибудь найдутся детские маракасы, значит

своеобразный латиноамериканский ансамбль налицо почти в полном составе. Бубен и барабан тоже не лишние. На чокало, гуиро и маракасах нужно играть, производя звуки потряхивающими или покачивающими движениями. Чокало можно не встряхивать, а вращать вокруг оси, тогда его содержимое производит тихое шуршание. Теперь нам нужна любая мелодия в ритме самбы, румбы, танго или босановы. Наверняка у кого-то из вашей компании есть магнитофон: песни в ритмах латиноамериканских танцев есть у таких современных исполнителей, как Алсу (ее знаменитый сингл с Энрике Иглесиасом). Можно использовать и знаменитую «Макарену» (пусть даже в исполнении Сергея Минаева) или «Квартал» («Парамарибо»).

Игра заключается в том, чтобы, предварительно потренировавшись, попробовать «влиться» в звучание заранее заготовленной песни или композиции. Старайтесь, чтобы звуки ваших инструментов точно совпадали с «долями» звучащей музыки, с ударами барабанов или звуками бас-гитары. На бубне и барабане сыграть такой простейший ритм не представляет труда, а вот на гуиро или маракасах у вас не все сразу будет получаться – такие простые на вид инструменты требуют большой сноровки и чувства ритма. Но, приложив усилие, вы почувствуете, что ваша группа «музыкантов» становится настоящим мексиканским оркестром или участниками бразильского карнавала.

Если вы не найдете нужную запись, можете использовать

любую мелодию, близкую по ритму, какую-нибудь песню Бритни Спирс или песни группы «Сплин» (например, «Мое сердце»). В сочетании песен, не совсем подходящих по стилю, с таким специфическим сопровождением можно найти даже юмористический эффект (сейчас многие группы экспериментируют со смешением стилей). Присоедините звучание своего ударного ансамбля к мелодиям таких групп, как «Тату», «Руки вверх», «Иванушки-Интернэшнл» и т. д. Попробуйте, посмотрите, что получится.

«КУКУШКА»

Найдите детскую дудочку, на которой можно было бы сыграть два разных по высоте звука, один выше, другой ниже, то есть полностью повторить песню кукушки в лесу: «Ку-ку». И пусть тот, кто будет изображать кукушку, не самый музыкально и ритмически одаренный человек. Главное, чтобы он мог играть эти два звука. Остальные участники игры должны выбрать себе по одному ударному инструменту и на них попробовать сыграть любой ритм из предыдущих игр или любой другой на выбор. Ритмическая фраза должна быть довольно длинной и по своему строению напоминать куплет из песни. Можно взять куплет какой-нибудь известной народной песни, которую все наверняка знают («Во поле береза стояла» или более сложную по ритму «Калинку»).

Итак, все исполнители по сигналу выбранного «дириже-

ра» начинают играть слаженно и вместе. Только «кукушка» молчит. Но вот и она в самый подходящий по ее мнению момент вступает со своим «ку-ку». Если звуки кукушки подошли к ритму и не сбили остальных, игра продолжается. Если же «ку-ку» раздалось совсем невпопад, ритмический рисунок начинается снова. Причем, не надо делать перерыва, а сразу после «ку-ку» по кивку «дирижера» вступать со своей «песней» вновь. Как правило, такое кукование имеет большой успех и может всех развеселить. Используйте в этой игре предыдущие примеры.

«ВОДНЫЕ ПРОЦЕДУРЫ» («МУЗЫКА НА ВОДЕ»)

Один из вариантов ритмических игр – игра, подготавливающая детей к запоминанию простейших мелодий. 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 издают. 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 «зазвучать» 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. Совсем 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.

Итак, мы научились улавливать и запоминать ритм. Теперь попробуем приступить к решению более сложной задачи: к играм, которые развивают музыкальный слух и память. Если чувство ритма заложено в человеке самой природой (ведь самый основной ритм – это стук нашего сердца), то с высотой звука все гораздо сложнее. Уши – это довольно сложный прибор, требующий тщательной настройки. Но пусть вас не останавливают трудности. Вы должны твердо знать: слух есть у каждого, только у одного он как бы «лежит на поверхности», а у другого – спрятан внутри, и его нужно очень осторожно и настойчиво оттуда «доставать».

Часто у тех, про кого говорят, что у них «по ушам сло-

ны прошли», просто нет голоса. Голос или ломается в подростковый период или не успел развиваться. Обычно голосом просто не умеют пользоваться, но при этом слышат, что пение получается не очень правильное. Но ведь уши-то у этого человека в порядке, слух контролирует голос, но порой не может помочь. Игры, которые мы вам предложим, помогут вам проверить себя и состояние своего слуха именно в музыкальном, звуковысотном отношении.

«УГАДАЙ-КА»

Для участия в этой игре понадобится настоящий музыкальный инструмент. Конечно, лучше, если это настоящее фортепиано, но если его нет, подойдет любая детская игрушка с клавишами или детский ксилофон или металлофон. То есть игрокам нужен такой инструмент, на котором любой играющий смог бы воспроизвести простейший звук. Ведь на пианино для этого нужно всего лишь нажать на клавишу. А на ксилофоне – ударить палочкой по пластине.

Теперь надо выбрать ведущего, того, кто хоть немного знает, как расположены клавиши на клавиатуре (знать их название при этом не нужно) или пластинки у ксилофона. Этот ведущий должен уметь запоминать высоту звука и именно ту клавишу, которая будет извлекать этот звук. При небольшой подготовке это сможет сделать любой из вас. Все остальные участники игры отворачиваются, а ведущий нажимает на од-

ну из клавиш или ударяет палочкой по ксилофону. Затем он выбирает кого-либо из ребят и предлагает ему отгадать, на какую клавишу он нажимал. Причем, если используется настоящее фортепиано – значит, поскольку клавиатура у него длинная, необходимо выделить небольшой отрезок клавиш (в пределах октавы), чтобы облегчить начинающему игроку угадывание.

На ксилофоне звукоряд короткий, и поэтому такого упрощения не требуется. Методом «тыка» угадывающий должен остановиться на одном варианте. Остальные участники игры могут высказать свое согласие или несогласие. Если ведущий признает правильность выбора, то ведение игры переходит к этому участнику. Если же нет, то угадывающего можно сменить. Но учитывайте, что звук, скорее всего, нужно будет повторить, так как не у всех людей такая замечательная память, чтобы после многочисленных ошибок предыдущего игрока можно было точно вспомнить первоначально заданный звук.

«КТО ЭТО БЫЛ?»

Игра, которую мы хотим предложить вашему вниманию сейчас, представляет собой продолжение предыдущей. Принцип ее такой же, как в знакомой вам с детства игре, когда один из ребят отворачивается от трех-четырех других, а они толкают его под локоть. Только здесь вместо толчка будет действовать звук. Для этого вам потребуются как ми-

нимум три-четыре одинаковые по тембру детские дудочки. Каждый из играющих на этих дудочках должен выбрать один из звуков, который можно извлечь определенной комбинацией нажатия пальцев (музыканты называют это аппликатурой).

Тому, кто собирается отгадывать, нужно все из предложенных звуков прослушать очень внимательно и постараться мысленно запомнить, какой из них кому из участников принадлежит. Теперь он должен отвернуться, а кто-то из «музыкантов», по молчаливой договоренности, играет свой звук (только непременно тот, который был заявлен). При этом все играющие участники должны стоять как можно ближе друг к другу, чтобы по направлению звука угадывающий не мог догадаться, кто из участников игры его извлек. По той же причине тембр инструментов должен быть нейтральным, имеющим минимум отличий друг от друга. Если некоторые звуки будут слишком характерными, следует использовать только те, которые не «выдают» инструмент.

Теперь у каждого звука есть имя – имя участника, его производящего. Ребенок, угадывающий «мелодии», просто называет звуки «по имени». После успешной отгадки звуки нужно поменять на другие, соблюдая те же принципы. Когда все пройдут через роль угадывающего, наступает следующий этап. Нужно отгадать не только, «кто это был», но и «сколько их было». Теперь звуки, предварительно прослушанные, должны звучать по два, а то и по три сразу. Не думайте, что

это так легко угадать, если, конечно, у вас нет специальной подготовки.

Сначала отвернувшийся должен просто сказать, какое количество звуков он слышит. Ну а затем, если это получается легко, постараться определить, кто это играет. Самое главное в этой игре – постараться достигнуть прогресса в угадывании. Ведь инструменты одни и те же, различие высоты (диапазон) звуков небольшое, и поэтому задействованной оказывается не только сиюминутная память на высоту звука, но и тембровая память на каждый звук и голос определенного инструмента. Большое внимание следует уделить подготовительной части игры. Прослушивание и запоминание каждого звука должно происходить в полной тишине и при максимальном внимании всех участников, а особенно – угадывающего.

«КАНОН»

Название это происходит от названия пьесы, где каждый из голосов должен повторить мелодию, начатую первым голосом. И принцип нашей игры будет таким же, с той только разницей, что целой новой пьесы мы не напишем, а всего лишь постараемся потренировать свой слух и голос. В компании играющих всегда есть человек, про которого все знают, что именно он поет лучше и «чище» всех, как говорят музыканты. Если такового в вашем круге не найдется, то

придется выбрать того, кому если и «наступил медведь на ухо», то только на одно и совсем чуть-чуть.

Как вы поняли, здесь придется петь. И стесняться этого не надо. Вспомните, что многие звезды современного шоу-бизнеса не очень-то хорошо пели в детстве. Например, американская суперзвезда Мадонна имела проблемы с голосом и слухом. Ей даже приходилось долгое время брать уроки вокала, чтобы превратить свой слабый и не очень «чистый» голосок в то, что мы теперь слышим. Не говоря уж об отечественных звездах, голоса которых вы все прекрасно знаете. Попробуйте и вы.

Итак, тот, кто выбран в ведущие благодаря своим музыкальным (в первую очередь голосовым) талантам, должен пропевать какие-либо небольшие отрывки всем знакомых песен. Можно брать только начало или припев известной песни. Вслед за ним с наибольшей точностью эти небольшие кусочки должны повторять остальные. По мере удаления от первоначального исполнения повторять песню становится все труднее, и поэтому в конце «круга» исполнителей должен находиться тот, кто поет лучше всех. В случае, если при повторении мелодия будет более или менее искажаться, он должен как бы возвращать всех «на путь истинный».

Петь вы можете песни, которые нравятся большинству присутствующих или которые у всех «на слуху». Но можно использовать и народные мелодии, примеры которых мы приводим ниже. Вариант продолжения этой игры – когда та-

ким способом поется вся песня. Это очень интересно звучит, когда участников не так много (3—4). Песня делится на небольшие музыкальные фразы, то есть стихотворные строчки. Каждая музыкальная фраза повторяется три-четыре раза, и получается тот самый канон, который дал название этой игре. Очень хорошо подойдут для пропевания каноном песни таких групп, как «Сплин», «Чайф», «Ногу свело», «Манго-манго».

Один из классических примеров настоящего канона, который может оказаться под силу даже начинающим, — это русская народная песня «Во поле береза стояла». И не думайте, что она давно устарела и никому не интересна. Напротив, во всем мире фольклорная, национальная музыка пользуется все более возрастающим вниманием. В европейских странах умение петь хором считается обязательным для каждого образованного человека и патриота своей страны. Хоровые фестивали собирают огромные массы участников. Тысячи людей на них совершенно бесплатно репетируют и исполняют народные песни, а десятки тысяч их с удовольствием слушают. Попробуйте, и вы услышите, как вашими голосами создается настоящая, непреходящая красота. Пример этого канона мы тоже приводим.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.