

Примеры игр на слушании музыки с помощью конструктора лего

Мажор-минор

«Мажор и минор»

Прослушиваем мажорный отрывок. Спрашиваем о настроении у детей. Говорим, что такое радостное настроение называется Мажорным. Повторяем слово Мажор. Исполняем мелодию, но уже в миноре. Говорим, что песенке стало грустно, ведь у нее нет домика. Предлагаем построить мажорный дом, чтоб песенка оставалась веселой. Говорим, что грустное настроение называется минорным. Предлагаем построить дом и для грустной пьески.

«Домик для песенки»

- Слушаем пьеску
- Определяем лад
- Строим домик для песенки

По окончании постройки проговариваем, почему дом именно такой расцветки.

«Посели мелодию в домик»

Звучат музыкальные фрагменты, ребенок определяет лад и в какой домик лучше заселить пьеску.

«Лего – настроение»

Если произведение мажорное –ребенок выкладывает веселую улыбочку, если минорное – грустную.

Музыкальная форма

«Многоэтажки»

В зависимости от формы звучащего произведения ребенок строит одноэтажное или многоэтажное здание (в соответствии с количеством частей произведения). Берем двухчастную форму с контрастными частями. По окончании прослушивания наводящими вопросами подводим ребенка к выводу, что для каждой части должен быть свой этаж или отдельная постройка. Тот же алгоритм для трехчастной формы. Куплетно-припевную форму строим несколькими постройками, где куплеты отличаются от припевов, но не отличаются друг от друга

Жанры

«Где мы оказались?»

- Если звучит марш – ребенок строит площадь, танк и т.д.
- Если звучит песня – строит концертный зал со сценой, микрофон и т.д.
- Если звучит танцевальная музыка – строит театр

«Жанр»

Танец и песню рассматриваем, создав персонажа из лего. Песню берем колыбельную, персонаж засыпает. Усыпляем персонажа спокойным вальсом. Будим персонажа веселой плясовой. Объясняем, что танцы могут быть спокойными. Будим персонажа веселой песней. Включаем марш. Что будет делать персонаж под эту музыку?

Штрихи и звуковысотность

«Гость»

Предлагаем построить большую стену, чтоб защититься от незваных гостей. Используем Штрихи звучащего произведения, чтоб создать стену. Легато – низкая волнообразная стена, Стаккато – высокие шпильки и т.д.

Для логического завершения этой игры нужно включить следующее произведение с названием или картинкой «гостя», который хочет перелезть через стену. («Полет шмеля», «Баба Яга» и т.д.)

«Регистр»

Слушаем тему «В пещере горного короля» в низком регистре. Показываем изображения гномов. Гномы низенькие – строим низкий дом. Проговариваем. Играем (включаем) любую мелодию в среднем регистре, под которую удобно изобразить прикосновение кошачьих лапок. Кошка прыгает и на окно, и на диван. Нам нужен домик повыше. Изображаем крылышки птиц ладошками высоко над головой под музыку высокого регистра. Строим высокий дом или дом на дереве, чтоб птицам удобно было залетать.

Размер

«Завод»

Ребенок строит завод, количество станков в котором соответствует размеру произведения. Для сильной доли используется большой станок, для слабой – маленький. Во время слушания дети извлекают звук из станка нужной доли.

Мелодия

«Музыкальный путь»

С помощью лего выкладываем дорожки, символизирующие характер музыки. Эту игру можно провести в формате «угадай характер мелодии по дорожке» При повторном воспроизведении ребенок может пройти по дорожке, проговаривая характер мелодии.

Темп, ритм

«Быстро-медленно»

Ставим таймер или другим способом обращаем внимание детей на время. Даем короткую музыкальную фразу медленно. Просим детей посчитать количество звуков. Те же самые действия проводим с ускорением темпа. Просим посчитать количество звуков. Делаем вывод – в домике быстрой пьески поместится больше кирпичиков, чем в домике медленной пьески.

«Ритм»

На первом этапе рассматриваем длину звука. Лучше всего для этого подходит ритмическая партитура. Строим конструкцию из лего, которую сможем представить как целую длительность. Это может быть длинный кирпичик. На него накладываем две половинки, далее четверти и т.д. Свяжите длительность и штрихи. При слушании музыки дети слышат именно штрихи

Динамика

«Громко-тихо»

Попросить сидя «потанцевать» руками под предложенную музыку. Сначала включите тихую пьеску, потом громкую. Обратите внимание детей на их

движения – с увеличением громкости увеличилась амплитуда движений их рук. Задавая наводящие вопросы сделайте вывод – для громкой музыки нужен больший домик, чем для тихой.