Музыкальный штурм

скрипичный ключ

1 уровень



“Музыкальный шторм” - увлекательное пособие-игра для детей и взрослых с начальными музыкальными знаниями.

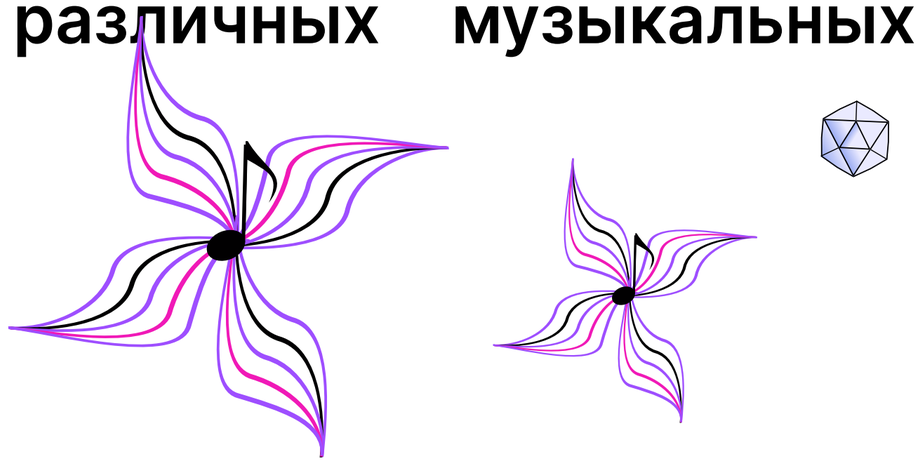
Пособие в игровой форме помогает закрепить первоначальные музыкальные знания, развивает все виды внимания и памяти, наблюдательность, воображение, скоростное и образное мышление и восприятие информации, коммуникативные навыки, вносит разнообразие в методы обучения, повышая интерес и мотивацию.

В игре:

- **50 не повторяющих друг друга карточек;**
- **1250 разных парных сочетаний карточек друг с другом.**

На каждой карточке есть **8 различных музыкальных изображений.**



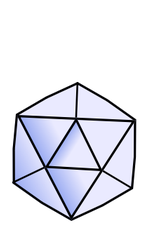


Это могут быть:

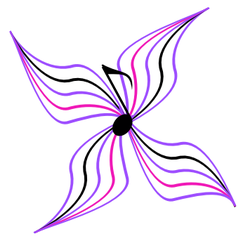
- Ноты Первой октавы;
- Ноты Второй октавы;
- Музыкальные инструменты;
- Названия музыкальных обозначений, длительностей нот и пауз, ритмические группы;
- Картинки-образы к нотам: **ДОждик, РЕпка, МИшка, ФАкел, СОЛовей, ЛЯгушка, СИний шарик.** Данные образы-герои помогают запомнить расположение всех нот октав, связаны с определённым цветом и хорошо знакомы из пособий для начального периода «**Нотная шкатулка**», «**В тридесятом царстве, в Музыкальном государстве**», «**Нотный знаток**». ***Данные герои-образы не являются нотами, это - картинки и они имеют своё обозначающее слово.***

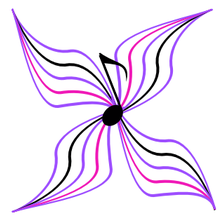
На любых двух карточках есть только ОДНО парное совпадение.

Это могут быть:









- **Две одинаковые КАРТИНКИ-обозначения,**
- **Два одинаковых СЛОВА,**
- **КАРТИНКА и СЛОВО, где слово является названием картинки.**

СЛОВА и КАРТИНКИ могут иметь разный размер, цвет, форму, быть спрятаны в других предметах, фигурах, ребусах и находиться в любой части карточки.

СЛОВА могут читаться в разных направлениях: вверх, вниз, вправо, влево, по-диагонали и иметь разный шрифт.

НОТЫ могут быть написаны штилями вверх и вниз, быть в разном количестве и раскрашены в цвет своего образа-героя.

Ноты Первой и Второй октав написаны **кружочком на нотном стане или буквами (слогами) с цифрой** *(пример: ЛЯ 2, ДО 1)*.

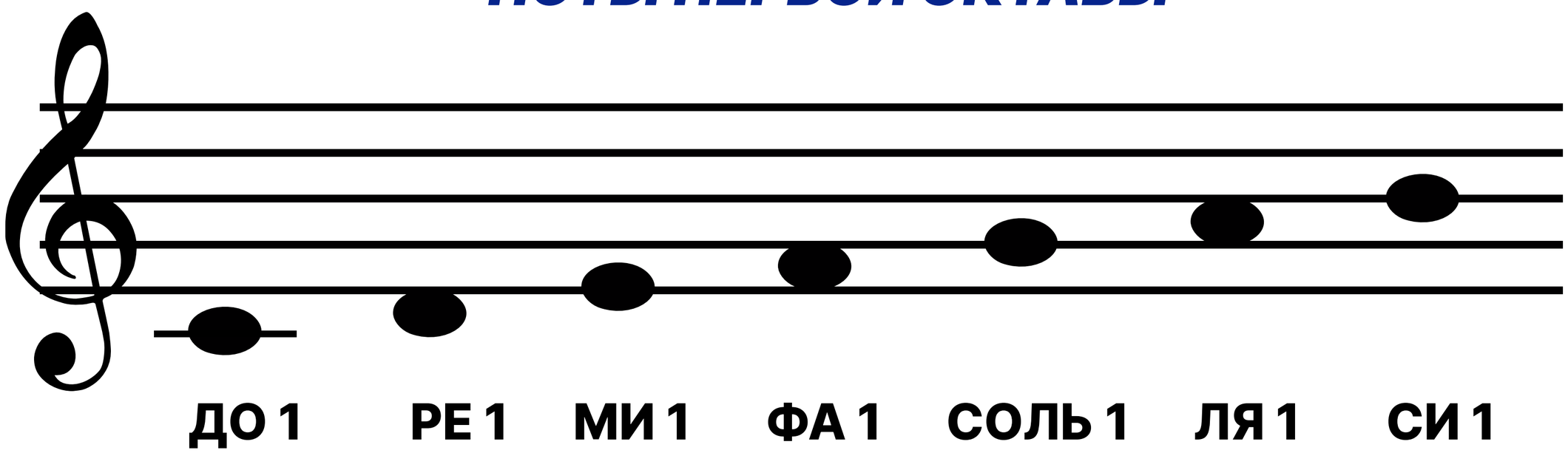
Цифра указывает на название октавы 1 или 2 - Первая или Вторая.
Если возле какой-то ноты, написанной буквами, нет цифры, значит это - просто один из слогов какого-либо слова, в котором встречается название ноты.

В правом нижнем уголке каждой карточки есть ФЛАГ одной из республик. Над флагом написано ***название республики***, под флагом - ***название столицы***, что заинтересует, разовьёт любознательность и расширит кругозор.

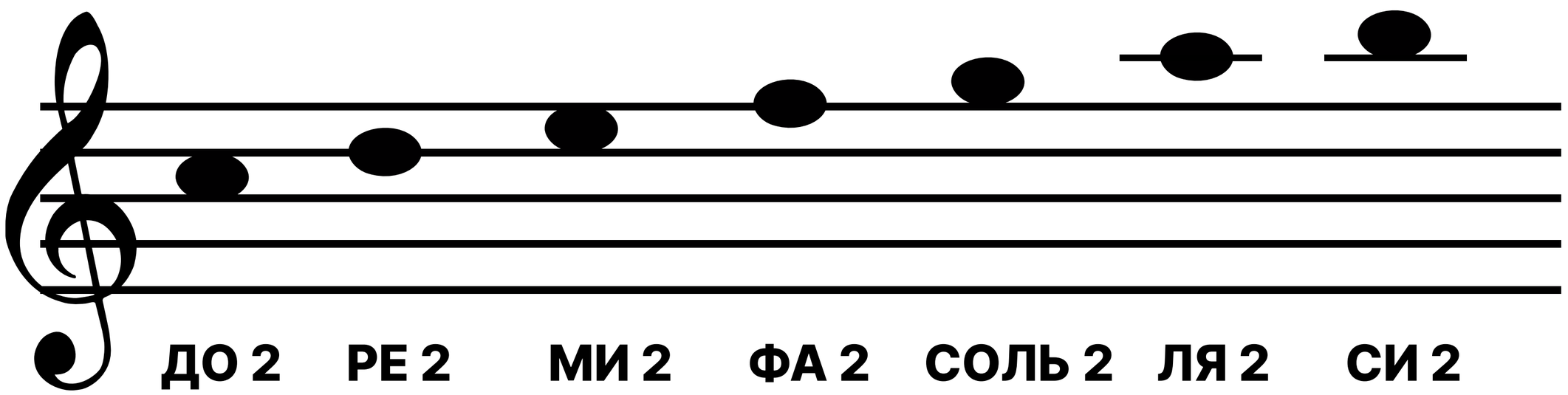
Карточек и их разных комбинаций между собой много. **Наличие флага выделяет каждую из множества других, позволяет её обозначить,** запомнить и не запутаться в количестве пройденных пар. А также с флагами, между двумя республиками и городами интереснее искать и находить общее совпадение.

Какие музыкальные изображения есть на карточке и что они обозначают:

НОТЫ ПЕРВОЙ ОКТАВЫ



НОТЫ ВТОРОЙ ОКТАВЫ



Образы-герои НОТ:

ДОждик, РЕпка, МИшка, ФАкел, СОЛовей, ЛЯгушка, СИний шарик



Музыкальные инструменты:

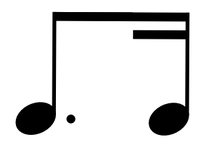
- *Рояль*
- *Фортепиано*
- *Арфа*
- *Скрипка*
- *Гитара*
- *Домра*
- *Балалайка*
- *Флейта*
- *Труба*
- *Саксофон*
- *Ксилофон*
- *Аккордеон*
- *Баян*
- *Барабан (барабанная установка)*
- *Маракасы*



Музыкальные обозначения:

Длительности нот и ритмические группы





Восьмая нота с точкой и шестнадцатой



Восьмая и две шестнадцатые



Две шестнадцатых ноты с восьмой



ПИАНО (тихо)



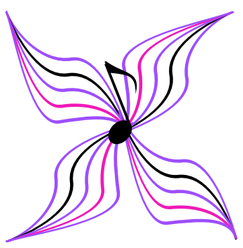
ФОРТЕ (громко)

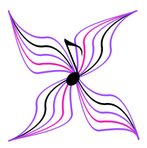


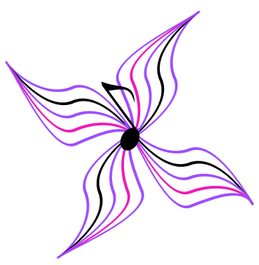
ПИАНИССИМО (очень тихо)

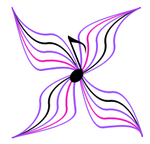


ФОРТИССИМО (очень громко)



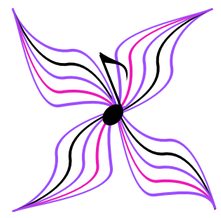




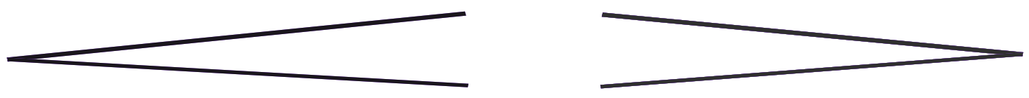



mp **Меццо пиано** (не очень тихо)

mf **Меццо форте** (не очень громко)




Крещендо и диминуэндо



(постепенное увеличение и уменьшение силы звука)



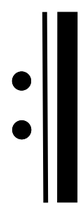
ДИЕЗ (знак повышения ноты но полтона)



БЕМОЛЬ (знак понижения ноты на полтона)



БЕКАР (знак отмены диезa или бемоля ноты)



РЕПРИЗА (знак повторения)



БАСОВЫЙ КЛЮЧ (ключ для низких звуков)



ФЕРМАТА (знак увеличения длительности ноты по своему усмотрению)

Не являются парными следующие обозначения: **Скрипичный ключ, нотный стан, клавиатура, геометрические фигуры и растения** - они могут быть на любой из карточек.

ИГРЫ С КАРТОЧКАМИ

Перед каждой игрой все карточки перемешиваются между собой.

САМЫЙ ВНИМАТЕЛЬНЫЙ и БЫСТРЫЙ

Игроки по очереди достают **одну** из всех карточек, внимательно рассматривают её в течение 5 секунд, находят и называют **8 музыкальных обозначений,** запоминают. Затем **переворачивают карту обратной стороной и по памяти называют всё то, что было на ней** (не менее 6 символов) - и только потом забирают себе. **Участник, назвавший все 8 символов получает поощрительный балл в виде монетки или Нотной цветной бусинки из набора “Нотный Знаток”.**
Все игроки внимательно следят друг за другом, проверяя правильность ответов каждого.
Если у кого-то возникают затруднения и заминки, он может использовать **5 запасных пауз** в игре, сказав, что берёт **ПАУЗУ** и дальше повторяет, запоминает все изображения карточки. Если игрок израсходовал все 5 пауз и не может назвать обозначения, он кладёт свою карту обратно в стопку и ход переходит следующему.

В этой игре мы учимся быстро видеть и замечать, охватывать взглядом всю карточку и запоминать всё, что на ней есть, знакомимся с каждой и пока не ищем общие парные совпадения с другими.

Выигрывает тот, кто в конце игры собрал большее количество карточек и баллов.

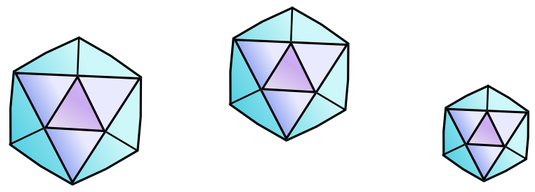
ОТКРЫТКИ ИЗ РАЗНЫХ СТРАН

Представляем, что все карточки в коробке, перевёрнутые картинками вверх, - это **Открытки из разных стран Мира,** которые получает тот, кто первый заметит на них парное совпадение.

Берём первую **карточку-Открытку,** кладём её на стол - открывается **вторая Открытка** из коробки. Все игроки ищут на двух картах парное изображение. Первый, заметивший сходство, игрок забирает первую Открытку себе, освобождая место для следующей карточки из коробки Открыток. Теперь мы сравниваем вторую карту на столе и третью в коробке, ищем на них совпадение. Кто нашёл первым - забирает её себе. Действия повторяются, а совпадения выпадают разные.
Если игроки одновременно находят совпадения и называют его, возникает **спор**. В этом случае можно использовать **Нотные карточки** без рисунка из комплекта **«Нотный Знаток**»: показываем двум участникам спора любую карточку с **нотой Басового ключа**. Кто первый её называет, тот и выигрывает спор и получает заморскую Открытку.

Игра заканчивается, когда в коробке остаётся одна карта. Все считают свои Открытки, смотрят, из каких стран они прилетели. Интересно было бы найти эту страну на карте Мира и запомнить её столицу.

КОВЁР-САМОЛЁТ



Раскладываем большой КОВЁР-САМОЛЁТ из всех карт лицевой стороной вниз: **в 5 горизонтальных рядов - по 10 карт в каждом ряду.** Ковёр сделан из Нотных узоров разных стран.
Достаём из Ковра две любые карточки-Узоры. Каждый из игроков старается быстрее других найти на них общее изображение. Кто это первым сделает и покажет всем, забирает два Узора себе, получив один балл. Действия повторяются, и игроки уже ищут совпадающие изображения на следующих любых двух картах Ковра. Играем до тех пор, пока Ковёр не исчезнет из вида и не будет разобран по своим Узорам.
В конце игры определяется победители по количеству набранных баллов.

КНИЖЕЧКА



Цель игры - находить быстрее все парные изображения.

Перемешиваем все карточки. Засекаем время.
В одной руке держим все карточки, представляя, что это - **Музыкальная Книжечка,** где на каждой её **Нотной странице** - своя история, которую можно придумать самим. ***Второй рукой*** берём её первую **Страничку** и ищем общее совпадение на двух соседних карточках. Нашли его - и отправляем Страничку в конец Книжечки всех карточек. Далее сравниваем 2 и 3, 3 и 4 - и так до последней её Страницы. За сколько времени удалось прочесть Нотную Книжечку?

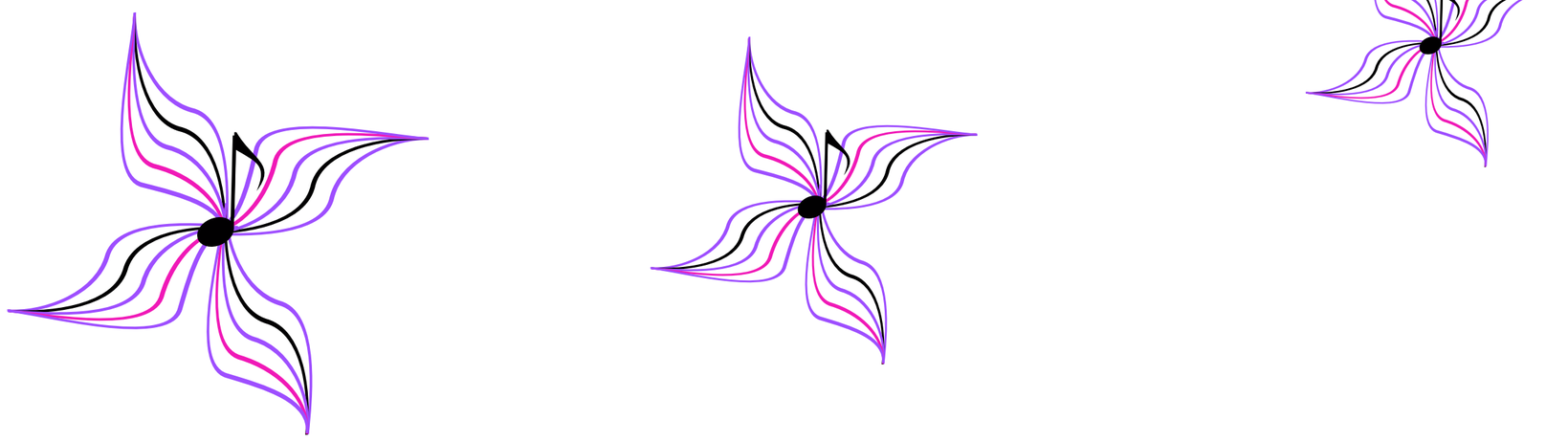
МИСТЕР ФИКС или ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СТРАНАМ НА ВРЕМЯ

В этой игре понадобятся **7 разноцветных карточек-поездов** из игры **«Ритмический поезд. Музыкальная геометрия».**

Представляем, что все 50 карт - это **ДЕПО Вагончиков**, которые будем присоединять к локомотиву Поезда. **Делаем первый Поезд** и добавляем к локомотиву первый Вагончик - любая вытянутая из коробки карта.

Засекаем 5 минут. Берём вторую карту-Вагончик и цепляем к первому, находим **парное изображение** между ними и показываем всем. Далее вытягиваем третий Вагончик, присоединяем ко второму, находим **общее совпадение** между вторым и третьим. Достаём четвёртый, пятый и т.д.

По истечению минут вагончики подсчитываются и называются страны, в какие поедет Поезд. У кого из участников сколько и каких стран получилось? Интересно узнать, какие ещё города, кроме столиц, есть в республиках, куда направится поезд?



КОЛЛЕКЦИОНЕР СТАРИННЫХ КАРТИН

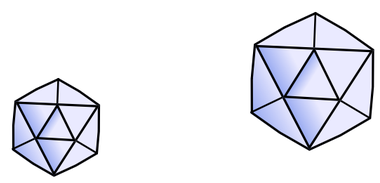
Представляем, что все карточки в коробке с лицевой стороной вниз ***- это Выставка-Аукцион старинных Картин из разных городов Мира.***

Каждому участнику-Коллекционеру **раздаётся по одной карточке-Картине.** Открываем, переворачиваем первую Картину Выставки-Аукциона, озвучиваем, из какой она страны. Каждый игрок ищет парное совпадение на своей Картине и Картине из Выставки. Кто раньше находит своё совпадение и называет его (а у каждого оно будет разным), указав всем, забирает Картину себе в коллекцию и кладёт ее сверху на свою первую карту.

Далее открывается следующая Картина Аукциона и действия повторяются. Игрок, который приобрёл новую Картину уже ищет парное совпадение на своей новой карте и следующей Картине Выставки.

В конце игры подсчитываются ВСЕ КАРТИНЫ из коллекции каждого участника и выигрывает тот, кто собрал их большее количество.

Участники смотрят, из каких стран эти картины привезены? Находят эти страны на карте и смотрят, какие страны расположены рядом, а какие дальше друг от друга.

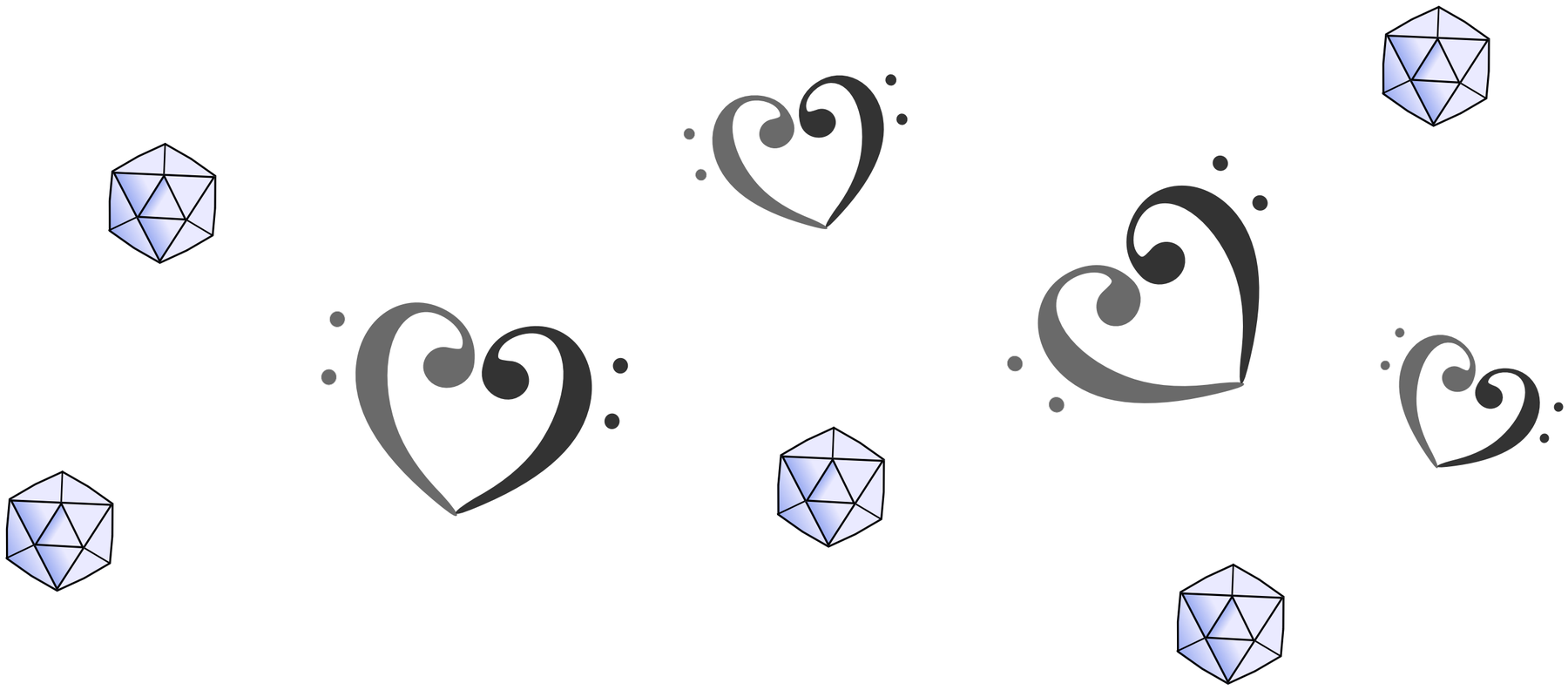


КОШЕЛЁК

Раскладываем все карточки цветной стороной вниз в виде прямоугольника по 10 карт в каждом из пяти рядов. Представляем, что перед нами - Денежные Купюры из разных стран Мира.

Первый участник достаёт любые две Купюры-карты и в течение 10 секунд (или другого установленного времени) ищет общее совпадение на них. Если не успевает найти или неправильно назвал - кладёт эти две карты обратно, и ход переходит следующему игроку. Если называет - забирает две заработанные Купюры себе в **Кошелёк**.

В конце игры каждый считает свои заработанные Купюры. У самого внимательного и скоростного - их большее количество, он и является Победителем. Было бы интересно узнать, Купюры каких стран лежат в Кошельке каждого? И как они называются в той или иной республике?



СУНДУК с ДОБРОМ

В коробку из-под карточек (это будет Сундук) кладём любую выбранную карту цветной стороной вверх. Это - первая карточка в Сундуке.

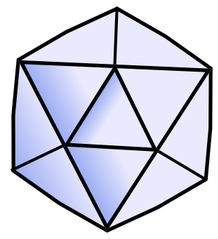
Представляем, что все остальные карты - это **Сувениры разных республик,** которые мы приобрели из путешествий. Делим поровну все карты-Сувениры между участниками игры и кладём в стопку-Ларец перед каждым игроком цветной стороной вверх.

Каждый участник ищет пару-совпадение между своей картой и картой Сундука. Кто найдёт и озвучит такое совпадение **первым**, кладёт свой заморский Сувенир-карту в Сундук. Далее действия повторяются и игроки ищут свои парные совпадения со вторым сувениром в Сундуке. А игрок, который положил свой сувенир в него, ищет совпадение уже на своей следующей карте-Сувенире.

Победителем становится тот, кто первый положит все свои карты-Сувениры в Сундук.



КАПИТАН-ЛИДЕР и ЗАХВАТ КОРАБЛЕЙ



Из всех карт выбираем любую Главную карту - это **Капитан-Лидер.** Именно **с этой одной картой** будем искать по одному совпадению с любой другой.

Представляем, что все карточки в коробке, перевёрнутые лицевой стороной вниз, - это КОРАБЛИ из разных стран Мира.

Капитан-Лидер даёт приказ: запомнить все обозначения на его карте наизусть.
Матросы (участники игры) повторяют вслух и запоминают наизусть все обозначения на **карте Капитана**. Далее **Капитан уплывает в дальнее плавание** - убираем карточку Капитана и держим в памяти всё, что на ней было.
Матросы переворачивают и открывают первую **карточку-Корабль** из коробки и находят на ней **одно из обозначений, которое было в карте Капитана-Лидера.**
Кто первый найдёт и покажет общее обозначение между Картой Капитана и первой карточкой из коробки Кораблей, забирает первый Корабль себе и пополняет свой **ФЛОТ**.
Далее действия повторяются - и ищем парное совпадение уже между вторым Кораблём из коробки и снова картой Капитана-Лидера. Затем - третьим Кораблём и картой Капитана-Лидера.

В конце игры каждый участник подсчитывает свои Корабли Флота и тот, у кого их большее количество, получает звание **Капитана-Лидера**. Любознательным Капитанам можно узнать, по каким морям и океанам они будут запускать свои Корабли? Какие реки и моря находятся возле тех стран, корабли которых они захватили и как они обозначены на карте Мира?

КОПИЛКА

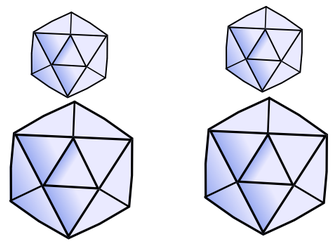
Для игры понадобится коробка от данной игры - КОПИЛКА, где будет находиться 49 монет или бусинок.

Все карточки раскладываем цветной стороной вверх в **Квадрат** по **7 карт в каждом из семи рядов**. Квадрат напоминает яркую цветную мозаику. Последняя пятидесятая карта, которая не входит в Квадрат, является **главной картой КОПИЛКИ** - именно по изображениям этой карты будем искать парные совпадения со всеми другими картами по порядку, начиная с первой.

Все игроки одновременно ищут совпадения между **Картой Копилки** и **первой картой Квадрата**. Кто первый находит - называет, показывает всем и берёт одну монетку из Копилки-коробки. Все карточки остаются в узоре Квадрата, игроки не берут их в руки. Вторую монетку берёт тот, кто находит общее совпадение между картой Копилки и **второй картой Квадрата.** Далее действия повторяются до последнего совпадения на последней карте.

Монетки каждого подсчитываются и по их количеству определяются Победители.

ГРУЗОВОЙ ДВУХЭТАЖНЫЙ ПОЕЗД



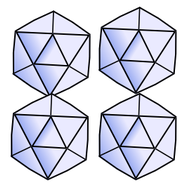
В этой игре понадобится весь комплект карточек игры «Ритмический поезд. Музыкальная геометрия».

Каждый из участников мастерит свой длинный Поезд, **присоединяя к цветной карточке-Локомотиву 10-15 карт-Вагончиков** (в зависимости от количества игроков).
Добавляем Поезду второй этаж: на каждую карточку игры «Музыкальный ШТОРМ» ещё ставим длинную карточку-Вагончик игры «Ритмический поезд».
Длинные Ритмические карточки можно размещать по принципу игры «Домино»: вторая карточка начинается с той ритмической группы, какой заканчивается первая карточка - то есть **ЧЕТВЁРТАЯ** ритмическая группа одной карточки должна быть одинаковой с **ПЕРВОЙ** ритмической группой другой карточки, **они должны совпадать**.

Цель игры: максимально быстро разгрузить весь Поезд, выполнив все задания.

- *Находим **общее совпадение** между двумя последними Вагончиками “Музыкального шторма”;*
- Найдя совпадение, **правильно прохлопываем ритмический рисунок со словами** на длинной Ритмической карточке второго этажа.
- Когда все действия верно сделаны, **убираем верхнюю и нижнюю карточки из состава Поезда.** Точно так же разгружаем следующие этажи второго Вагона, третьего и т.д.

МАГИЧЕСКИЙ КВАДРАТ



В этой игре понадобятся Нотные карточки и Кубики обучающего пособия **«Нотный знаток»**.

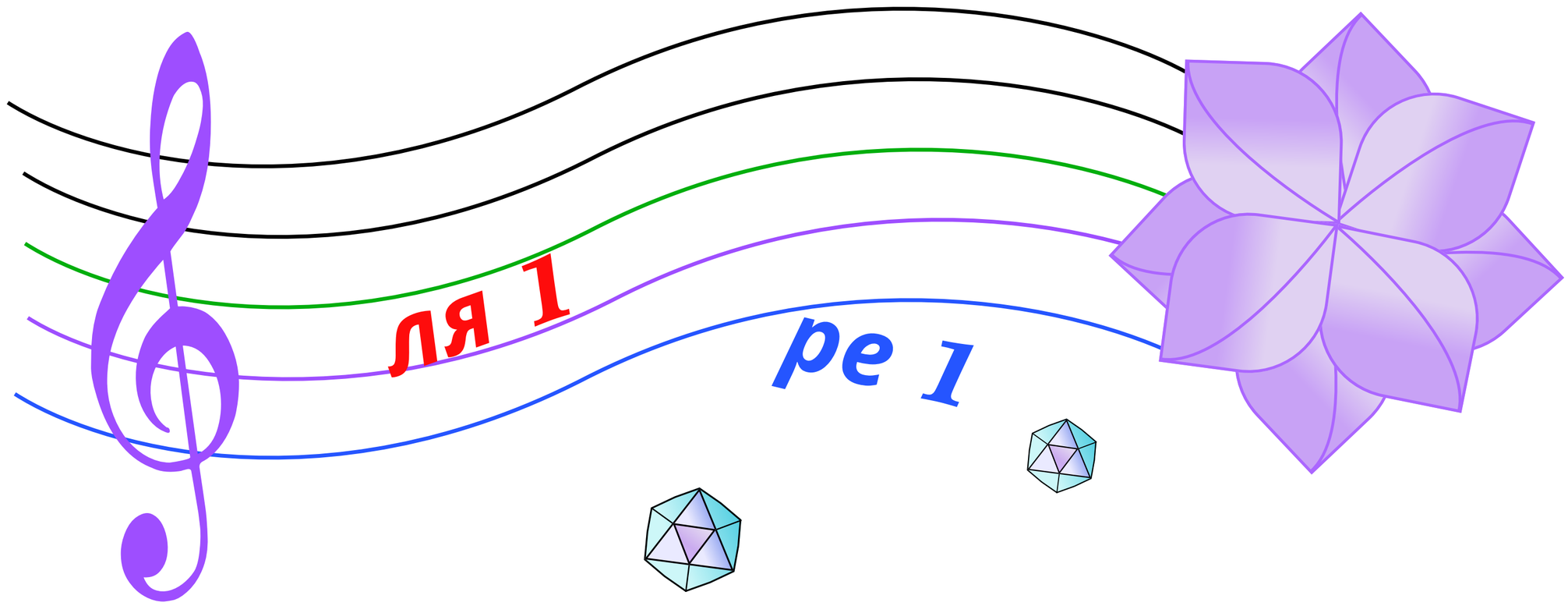
- Выкладываем **Квадрат со стороной 3-7 карточек**. Находим и называем парные совпадения между **соседними карточками во всех вертикальных рядах, горизонтальных, по-диагонали.** Карточки из Квадрата не достаём.

Почти на каждой карточке есть **ноты Первой и Второй октав,** написанные кружочком на нотном стане или буквами с цифрой.

- На каждую карту Квадрата кладём **Нотную карточку** или **Кубик** с той нотой, какая есть на **Штормовой карточке**. Если нот на карте много, выбираем любую из них. **Закрываем цветную сторону Штормовых карточек Нотными карточками и Кубиками,** повторяем НОТЫ Скрипичного ключа, вспоминая их расположение.

Далее **разбираем Квадрат**: сразу убираем **Нотные карточки Первой октавы, затем второй.** Можно разобрать иначе: сразу - **все ноты на линеечках, а потом - все ноты между линеечками.** Убрав все Нотные карточки, достаём любые крайние две Штормовые карты, находим на них совпадения - и убираем из Квадрата. Игра заканчивается, когда все карты собраны в коробку. Кто оказался самым первым, тот и победил!

Магический Квадрат можно делать **каждому** игроку, а можно сделать и **один Большой Квадрат** и играть участникам, поочерёдно находя совпадения между двумя картами, помогать друг другу, если кто-то не может найти затерявшееся обозначение. Можно **всем вместе** украшать Квадрат всеми Нотными карточками и Кубиками и разбирать его в конце игры.



Ко всем играм и заданиям важно подходить творчески: придумывать и добавлять свои образы, названия, сравнения, упрощать или усложнять правила игр, менять и чередовать одни варианты и способы с другими, учитывая индивидуальные, психологические и возрастные особенности ребёнка.

Важно одобрять и поддерживать любые достижения и успехи детей, их интерес и вовлечённость к знаниям в любой сфере.

Проводите время с пользой и удовольствием, учитесь легко и в радость.

