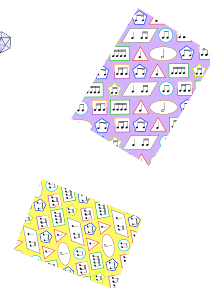
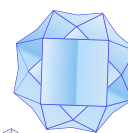
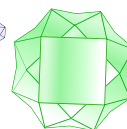
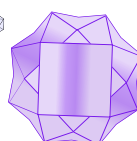
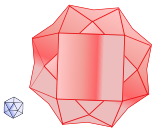
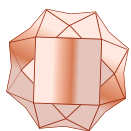
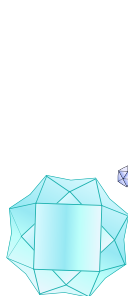
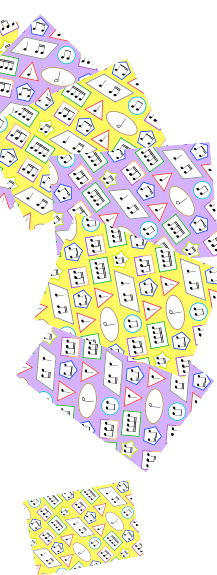
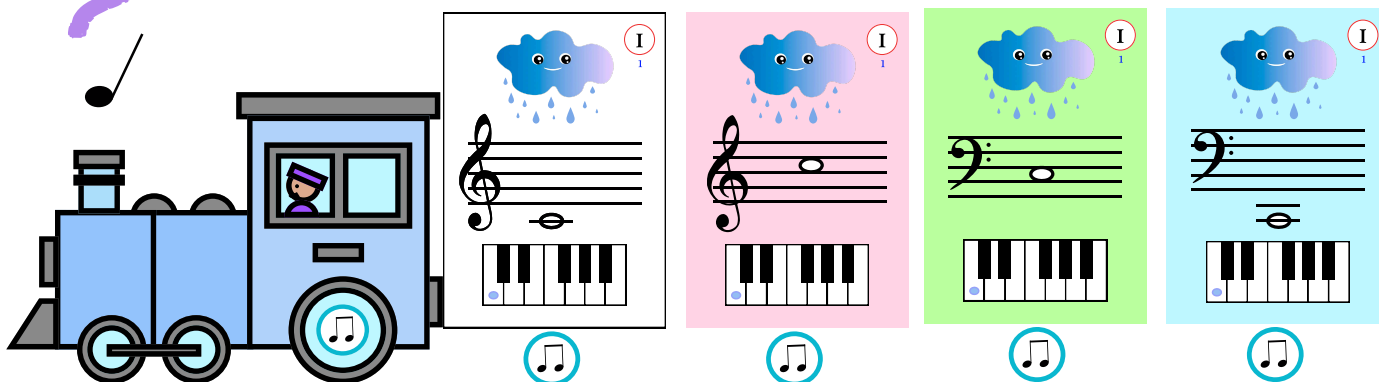


Дидактическое пособия-игра

# НОТНЫЙ ЗНАТОК

Методическое сопровождение,  
игры и творческие задания



Ирина Пантелейко

**«Нотный знаток»** продолжает игры из **«Нотной шкатулки»** с карточками и кубиками, где множество игр на сравнение, сопоставление нот, на скорость, баллы, очки. Два набора отлично сочетаются и дополняют друг друга, **улучшают запоминание нот в разы** и позволяют складывать фигуры, башни, лесенки, автобусы в **три раза больше**.

Пособие представлено **Нотными карточками** двух уровней сложности и набором из **28 цветных кристалльных бусин** семи основных цветов нот с **нотным браслетом** из 14 ноток-бусин двух октав.

**В каждом уровне - по 28 карт с нотами четырёх октав.**

**Первый уровень - карточки с фиолетовой обложкой.**

**Второй уровень - с жёлтой.**

Так же, как и в первой части, каждая октава сохраняет свой цвет (белый, розовый, жёлтый, зелёный и голубой) и над нотами - те же образы-герои.

Каждый образ-герой рассказывает о своём любимом цвете:

*ДОждик любит голубой - цвет воды,  
РЕпка - жёлтый, цвет солнца,  
МИшка - коричневый, цвет шоколада и кофе,  
ФАкел - красный, цвет огня,  
СОловей - фиолетовый, цвет волшебной ночи,  
ЛЯгушка - зелёный, цвет листвы,  
СИний шарик - синий, цвет неба.*



**На ФИОЛЕТОВЫХ КАРТОЧКАХ первого уровня можно увидеть белую ноту.**

- **над ней** - образ-герой этой ноты. Он укажет её название, имя и поможет запомнить её расположение на нотном стане.
- **под ней** - клавиатура с клавишами одной октавы, где цветной капелькой-бусинкой любимого цвета героя обозначена клавиша, соответствующая данной ноте. (**К примеру**, если на клавише жёлтый кружочек - это клавиша РЕ, если голубой - ДО).

**В верхнем правом уголке карточки** в красном кружке есть **римская цифра**, которая расскажет, какой по счёту является данная нота в октаве (можно даже посчитать на клавиатуре её порядковый номер от ноты ДО). Если забыли, какое число обозначает римская цифра, внизу под ней увидим знакомую **арабскую цифру** - и всё станет понятно.

Знание первых семи римских цифр понадобится на уроках сольфеджио, где нумерация ступеней любой гаммы обозначается именно этими цифрами.

**На ЖЁЛТЫХ КАРТОЧКАХ второго уровня есть чёрная нота.**

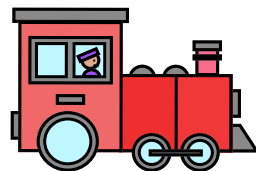
- **Над ней** уже нет образа-героя - можем распознавать ноты и без него, ориентируясь и узнавая ноты на нотном стане! Но, если вдруг забыли название ноты, образ-герой напомнит о ней своим любимым цветом.
- **Под ней** мелким шрифтом выписаны все семь нот октавы, в которой находится данная нота. **По цвету квадратика** можно сразу назвать её имя и посмотреть, с какими нотками она дружит, какие другие её окружают и на каких линеечках. (К примеру, если нота обведена в красный квадрат - это ФА, в зелёный - ЛЯ).

**В верхнем правом уголке** есть только одна римская цифра - уже знаем о ней. Если забыли или перепутали её название, можно посчитать от ДО к цветному квадратику, в котором находится данная нота.

С карточками из двух частей "Знаток" удаётся быстро запомнить ноты. Видим знакомый образ - и сразу называем ноту, запоминаем её графическое изображение на нотном стане; видим цветной кружочек-бусинку на клавиатуре и цветной квадратик на ноте - понимаем, что это - цвет определённой ноты и клавиши - и запоминаем информацию, активно думая и размышляя.

## ИГРЫ И ТВОРЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ

### ПУТЕШЕСТВИЕ НА РАЗНОЦВЕТНЫХ ПОЕЗДАХ



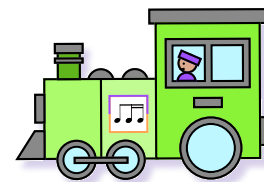
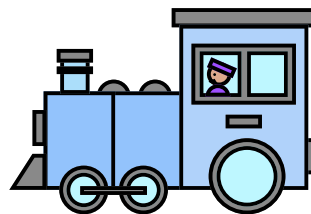
Для игр с ПОЕЗДАМИ нужны 7 карточек-Поездов и Вагончики из набора «Ритмический поезд. Музыкальная геометрия».

У всех поездов те же цвета, как и у 7 основных нот: голубой, жёлтый, коричневый, красный, фиолетовый, зелёный, синий.

#### ГОЛУБОЙ ПОЕЗД

Как знакомимся с нотой **ДО** Первой октавы?

Разными способами и с хорошим настроением!



- Берём три карточки с **ДО** Первой октавы из «Шкатулки» и «Нотного Знатока», рассматриваем ноту, проговариваем её расположение на линейках и клавиатуре;
- К **Голубому локомотиву поезда** присоединяем три карточки-вагончика с нотой **ДО**;
- Даём каждой **ДО** её любимый цвет - **голубую кристальную бусинку** и находим её на **Нотном браслете** в окружении нот-подружек;
- На крыше поезда размещаем **Октавную карточку «Первая октава»**;
- Присоединяем к хвосту поезда **КУБИК**, на белой стороне которого находим ноту **ДО**;
- Ищем **ДО** в **Загадках Первой октавы** из сборника «**В Тридесятом царстве, в Музыкальном государстве**»;
- Раскрашиваем зашифрованные слова в **кирпичиках-ребусах** голубым цветом, любимым цветом нотки **ДО**, и придумываем свои;
- Делаем **пальчиковое упражнение «Дождик»**;
- Играем **первую песенку-повторяшку «Дождик» по нотам** из сборника «**В Тридесятом царстве, в Музыкальном государстве**»;
- Запоминаем **стихотворения с ДО**;
- Отправляем сразу **три ДО Первой октавы** (три разных карточки) в **Путешествие наших знаний на Голубом поезде**.

Таковыми же способами **знакомимся со всеми остальными нотами** и отправляем в Путешествие **РЕ - в Желтом поезде**, а **МИ - в Коричневом**, **ФА - в Красном**, **СОЛЬ - в Фиолетовом**, **ЛЯ - в Зелёном**, а **СИ - в Синем**.

Когда сравниваем и сопоставляем **одинаковые ноты в РАЗНЫХ октавах**, интересно делать поезда из всех карточек. **К примеру:**

**Голубой поезд из 15 вагончиков с нотой ДО во всех октавах.**

Можно сделать **Поезд двухэтажным** и расположить вагончики в

2 этажа: **на первом этаже - все ДО в Скрипичном ключе**, **на втором этаже - в Басовом**. Или на первом этаже - все **ДО** сидят на линейках, а на втором - между ними.

Точно так же делаем **длинный Жёлтый поезд из всех Скрипичных и Басовых РЕ**, **длинный красный - из всех ФА**. А потом можно превратить **ПОЕЗД** в **многоэтажный ДОМ** с двумя квартирами на этаже!

*Интересно, сколько этажей получится в таком доме?*

А **ДОМ** превратить в **большой ЦВЕТОК** из четырнадцати карт-лепестков или высокую **БАШНЮ**, **ЛЕСТНИЦУ**, а на ней - **цветок из всех МИ!**

Сочиняем и фантазируем, складываем и добавляем - без предела, взаимодействуем с каждой нотой в разных игровых ситуациях, держим каждую в руках в виде карточки, кубика, цветной бусинки - и как результат - **ВСЕ НОТЫ ВЫУЧИЛИСЬ САМИ!** И как-то легко и радостно, без особых усилий, и мы их видим, распознаём и читаем.

## **ЗАКОЛДОВАННЫЕ НОТКИ и НОТНАЯ ПАРОЧКА**

**Злой волшебник Абсолютной Тишины** мечтает погрузить весь МИР в бесконечную ПАУЗУ: без звуков, движения, красоты и мыслей. Он ненавидит Музыку, которая нарушает мрачную тишину его холодного застывшего царства и поэтому **заколдовал все ноты**, забрав у каждой её голос и высоту звука.

Найди Нотную пару из одной октавы с одинаковой нотой и наполни каждую пару энергией её любимого цвета, послушай, как она звучит на инструменте и запомни её расположение на линейках и клавиатуре - и каждой нотке вернётся её голос и его высота.

*В игре понадобятся **28 цветных ноток-бусинок**, которые соответствуют любимому цвету каждой ноты.*

**Цель игры:** собрать каждому как можно больше **Нотных парочек**.

Нотная пара - это две карточки - жёлтая и фиолетовая с изображением **одной и той же ноты в одинаковой октаве**.

**В игре можно играть на разных уровнях и использовать:**

- 7 желтых карт и 7 фиолетовых карт с нотами **Первой октавы** или любой другой.
- 14 жёлтых и фиолетовых карт с нотами **Первой и Второй октав** (или любых двух других, к примеру, **Малой и Большой**).
- 21 желтая и фиолетовая карта с нотами **трёх октав**.
- Все 56 карточек - 28 пар. Чем больше карточек в игре, тем она сложнее и продолжительней, тем больше внимания, сосредоточенности и выдержки она потребует.

Карточки перемешиваются и раскладываются **рядами на столе нотами вниз, фиолетовой и жёлтой стороной вверх**.

Игроки по очереди переворачивают **две любые карточки (обязательно фиолетовую и желтую)**, чтобы все могли видеть изображенные на них ноты, и смотрят - **если нота и октава на двух карточках совпали, то игрок забирает Нотную парочку себе**.

Проговариваем и запоминаем расположение ноты на линейках, находим её на инструменте (на клавиатуре могут стоять **Октавные карточки** со всеми нотами и **Кубики-нотки**), слушаем, как нотка звучит. Берём из коробки **Нотную бусинку** в соответствии основного цвета данной ноты и кладем её на нужную клавишу и октаву - и **НОТА расколдована!**

**Если пара не получилась**, игрок кладет карточки обратно нотами вниз на то же место. Игроки запоминают, какие ноты только что были открыты, в каких октавах и их местоположение в рядах, чтобы использовать это наблюдение в свой следующий ход.

**Далее ход переходит к следующему** - и все действия повторяются. Выигрывает тот, кто в игре был самым внимательным и к её окончанию собрал большее количество Нотных пар и цветных бусин, он получает **Нотный браслет** с разноцветными нотками.

В конце игры смотрим на белоснежные клавиши, видим на них разноцветные Нотные кристаллики-бусинки - все Нотки расколдованы, к каждой вернулся её голос и его высота.

**Музыка снова будет радовать нас своей красотой и благозвучными мелодиями!**

## ВОЛШЕБНЫЙ ОЛЕНЬ И КРИСТАЛЛЫ-САМОЦВЕТЫ

В далёкие времена в сказочном лесу жил удивительный Олень. У него было интересное имя - Серебряное копытце. Если ножкой стучал по земле несколько раз, из-под его серебряного копытца рассыпались разноцветные камни-самоцветы.

В этой игре **НОТЫ** на карточках и цветные **Нотные бусины** образно сравниваем с разными **кристаллами-самоцветами**:

**ДО** - голубой ОПАЛ,

**РЕ** - жёлтый ЦИТРИН,

**МИ** - коричневый ЯНТАРЬ,

**ФА** - красный РУБИН,

**СОЛЬ** - фиолетовый АМЕТИСТ,

**ЛЯ** - зелёный ИЗУМРУД,

**СИ** - синий САПФИР.

Выкладываем все карточки двух уровней в виде прямоугольной мозаики - в 8 рядов по 7 в каждом, лицевой стороной вверх.

### Вариант 1.

Каждый участник по очереди в течении 5 секунд или другого времени **должен найти любую Нотную пару - одинаковую ноту в одной и той же октаве**. В любом варианте **одна карточка** из Нотной пары будет с картинкой и клавиатурой, а **другая** - без картинки, со всеми нотами определённой октавы.

**Нашли пару - забираем её и берём драгоценный камень-кристалл того цвета, какой является основным и любимым для данной ноты.**

Если участник долго ищет Нотную пару, он может взять **ПАУЗУ**, взяв дополнительное время на поиск пары (каждый участник может брать 3-5 ПАУЗ во время игры). Если все ПАУЗЫ заканчиваются, ход переходит следующему.

В конце игры **драгоценные камни** каждого подсчитываются и каждый участник кладёт кристаллики на нужную клавишу фортепиано в соответствии со своими Нотными карточками.

**Игру можно усложнить, добавив Нотные карточки из "Шкатулки"- тогда уже ищем ТРИО из ТРЁХ одинаковых нот и октав.**

### Вариант 2.

По заданию ведущего дети находят **ЗАДАННУЮ ноту** на двух карточках цветной мозаики (или на трёх разных карточках, если в игру добавлены карточки из "Шкатулки").

**Кто раньше найдёт - забирает Нотную пару (или Нотное ТРИО) себе вместе с цветным драгоценным камушком основного цвета ноты.**

**Бусинки из коробки можем брать определёнными пальцами** - это можно оговорить в начале игры - какими пальцами какой руки будем доставать драгоценные камни? К примеру, **кончиками закруглённых первого и пятого пальцев или 1 и 4, 1 и 3, 1 и 2** - заодно выучим нумерацию всех пальцев и научим их быть собранными во время игры на инструменте.

В конце игры собранные Нотные пары (или Нотное ТРИО) каждого раскладываются, на все пары выкладываются кристаллики и считается их количество.

## НОТНАЯ СОКРОВИЩНИЦА в ДО Мажоре

В игре участвуют **Аметистовые** (фиолетовые) или **Янтарные** (жёлтые) Нотные карточки. Для большой компании можно взять карточки двух уровней вместе - и игра будет интереснее и продолжительнее.

**Цель игры:** собрать **ВСЮ Нотную СОКРОВИЩНИЦУ** со всей коллекцией Нотных карт.

Карточки перемешиваются и раздаются игрокам поровну.

Участники не смотрят в свои карты и кладут их возле себя стопкой-**Ларцом**, яркой обложкой вверх.

Карты в **СОКРОВИЩНИЦЕ** оцениваются по своему количеству баллов и старшинству ступеней гаммы ДО Мажор.

В правом верхнем уголке каждой карточки можно увидеть римскую цифру, которая говорит о количестве баллов каждой ноты вне зависимости от её октавы. Цифра с баллами совпадает с нумерацией ступеней в гамме ДО Мажор (или до минор):

**ДО** - самая младшая карточка, первая нота любой октавы и первая ступень гаммы ДО Мажор (или до минор), имеет 1 балл,

**РЕ** - вторая нота октавы и II вторая ступень ДО Мажора (до минора) оценивается в 2 балла;

**МИ** - третья нота октавы и III ступень - 3 балла;

**ФА** - четвёртая, IV- 4 балла;

**СОЛЬ** - пятая, V - 5 баллов;

**ЛЯ** - шестая, VI - 6 баллов;

**СИ** - седьмая, VII - 7 баллов.

### ХОД ИГРЫ

#### ПОЕДИНОК НОТ Первого раунда

Все игроки **одновременно выкладывают в центр стола по одной верхней карточке из своей стопки-Ларца нотой вверх**. Тот, чья карточка имеет больше баллов или является выше ступенями другой ноты вне зависимости от её октавы, забирает все карточки игроков себе, переворачивает их нотной стороной вниз и убирает под свой **Ларец**.

**Пример:** СОЛЬ Малой октавы больше МИ Второй октавы, СОЛЬ - **пятая ступень ДО Мажора**, **МИ - третья**, у СОЛЬ 5 баллов, у МИ - три.

**По ходу игры можно рассуждать дальше:** *какие интервалы образует сочетание этих двух нот в близком расположении - МИ и СОЛЬ (это терция), СОЛЬ и МИ (это секста)*. Раунды повторяются снова и снова.

Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не соберёт у себя **всю коллекцию Нотных карточек в одну СОКРОВИЩНИЦУ** — он и будет считаться **ПОБЕДИТЕЛЕМ** и ему достаётся Нотный браслет и все бусины.

Все остальные игроки объявляются **ЗНАТОКАМИ ступеней ДО Мажора**.

В случае, когда у игроков одновременно совпадают карточки с самыми высокими балами (к примеру, ДО Первой октавы и ДО Малой), объявляется **СПОР-ВЫЗОВ**, чтобы определить, кому достанется весь нотный выигрыш на столе.

#### Варианты СПОРА

1. На карточки с одинаковыми высокими баллами кладут ещё по одной открытой карте сверху (каждый - из своего Ларца). Тот, чья карточка будет с большим баллом, забирает всё.

2. Сначала игроки кладут **на одинаковые по баллам карты по одной закрытой карточке** - это **Тайная карта** и её никто не видит, а затем ещё одну открытую карточку - и по ней определяют выигравшего спор.

Если у спорящих снова есть одинаковые ноты, они кладут ещё по одной до тех пор, пока одна из них не окажется больше по количеству баллов. Но можно применить **третий или четвёртый варианты:**,

3. Игрокам показывается **любая карточка с нотой басового ключа без рисунка из "Шкатулки"**. Кто из игроков быстрее её назовёт - побеждает.

4. Кто из игроков быстрее назовёт **два интервала, которые образуют две Тайные ноты в своём близком расположении**, тот и забирает все Нотные карточки в свой Ларец.

Если у игрока нет карт, чтобы провести спор он выходит из игры.

## **СОКРОВИЩНИЦА С КОРОЛЕВСКОЙ ОКТАВОЙ**

Правила предыдущей игры можно разнообразить и усложнить, определив на выбор в начале игры **Королевскую октаву**, где её любая нота будет выше по оценке баллов любой другой ноты любой октавы. Если в Поединке обе карты из Королевской октавы - **побеждает старшая нота**. **Пример:** СОЛЬ Королевской октавы выше СИ из любой другой октавы, но ниже СИ из этой же Королевской октавы.

**Нотные карточки Королевской октавы имеют другое количество баллов, но старшинство и высота ступеней сохраняется:**

**ДО** - 8 баллов, **РЕ** - 9 баллов, **МИ** - 10, **ФА** - 11, **СОЛЬ** - 12, **ЛЯ** - 13, **СИ** - 14.

## **НОТНЫЙ БОГАЧ В РЕ МАЖОРЕ**

### **Продвинутый уровень**

Это вариант игры **СОКРОВИЩНИЦА**, но количество баллов у каждой карты другое - **в зависимости от расположения ступеней гаммы Ре Мажор (или ре минор)**. В этом уровне не смотрим на цифры в правом уголке, они - другие. Размышляем и думаем самостоятельно без подсказок.

**РЕ** - это **I первая ступень гаммы РЕ Мажор** - имеет 1 балл,

**МИ** - **II вторая ступень РЕ Мажора** - 2 балла,

**ФА** - **III третья ступень** - 3 балла,

**СОЛЬ** - **IV четвёртая** - 4 балла,

**ЛЯ** - **V пятая** - 5 баллов,

**СИ** - **VI шестая** - 6 баллов,

**ДО** - **VII седьмая** - 7 баллов.

**Когда игрок открывает свою карту и кладёт её на стол, он называет ноту и её ступень в РЕ Мажоре.** У кого нота самой высокой ступени, вне зависимости октавы, тот и забирает все карточки в свой Ларец. Действия повторяются, все следят за правильностью ответов каждого и запоминают нумерацию ступеней в РЕ Мажоре.

**По ходу игры можно повторить ключевые знаки тональности, размышлять и уточнять, какие ступени, ноты являются вводными (VII, II), устойчивыми (I, III, V), не устойчивыми (II, IV, VI), какие интервалы в близком расположении образуют две ноты в Нотном поединке.**

В игре можно выбрать **Королевскую октаву**. Оценка баллов нот Королевской октавы в **РЕ Мажоре** другое:

**РЕ - 8** баллов, **МИ - 9** , **ФА - 10**, **СОЛЬ - 11**, **ЛЯ - 12**, **СИ - 13**, **ДО - 14**.

В любом варианте исхода игры, **все её участники - это Знатоки всех ступеней РЕ Мажора и ре минора. А победивший - обладатель Нотной СОКРОВИЩНИЦЫ и Нотного браслета - НОТНЫЙ БОГАЧ.**

Точно так же, как и в РЕ Мажоре, **можно играть и в любой другой тональности**, определяя её нумерацию и устойчивость ступеней, повторяя её ключевые знаки, улучшая свою ориентацию в каждой из тональностей, знакомиться с интервалами от заданной ноты.

## **НОТНЫЙ КВАРТЕТ**

В игре участвуют 2-3 игрока с карточки одного из уровней.

Цель игры — собрать как можно больше групп - **КВАРТЕТОВ** из **четырёх карточек с одинаковой нотой в разных октавах**, например, **четыре ДО** или **четыре РЕ, МИ**.

Карточки перемешиваются и раздаются каждому игроку **по четыре**. Остаток карточек кладётся в центр стола нотой вниз - это **Сундук карт**.

Игроки поочерёдно задают друг другу интересующие их вопросы и собирают КВАРТЕТЫ.

**Пример:** у первого игрока две ДО, одна СОЛЬ и СИ. Ему логичнее начать собирать КВАРТЕТ из карт, которых больше и спросить другого, **есть ли у него карточка с ДО?** Если ответ будет утвердительным, соперник должен отдать их **ВСЕ**, взамен взяв одну карту из Сундука. Если ДО отсутствует, то уже первый игрок берёт одну карту из Сундука, а ход переходит к следующему.

**Если КВАРТЕТ собран, он откладывается в сторону**, берётся карта из Сундука и собираются следующие.

Если в процессе игры у кого-то из участников заканчиваются активные карты, ему нужно взять одну дополнительную. Партия завершается, когда собрание КВАРТЕТОВ становится невозможным - карт больше нет ни в Сундуке, ни на руках у игроков.

Побеждает тот, кто собрал большее количество КВАРТЕТОВ.

### **Как усложнить игру?**

Использовать сразу два уровня карточек. Размер Квартета в этом случае увеличится **до восьми карт**, и игра переименовывается в **ОКТЕТ**. Собрать комбинации нужно будет уже дольше.

## **БИТВА НОТ**

### *Королевские правила*

В Тридесятом царстве, в Музыкальном государстве идёт битва.

За Музыкальный трон и звание КОРОННАЯ ОКТАВА сражаются четыре октавы:

- **Алмазная** (Первая октава, Нотные карточки белого цвета),
- **Рубиновая** (Вторая октава, карточки розового цвета),
- **Изумрудная** (Малая октава, зелёные карточки),
- **Опаловая** (Большая октава, голубые карточки).

**Карты в БИТВЕ НОТ оцениваются по своему количеству баллов и старшинству ступеней в ДО Мажоре так же, как и в «Сокровищнице».**

В верхнем правом уголке карточек римскими цифрами написаны ступени гаммы ДО МАжор и количество баллов, которое имеет каждая нота - они совпадают.

**ДО - 1 балл, РЕ - 2 балла, МИ - 3, ФА - 4, СОЛЬ - 5, ЛЯ - 6, СИ - 7.**

### **Подготовка к битве**

Определяем октаву, которая будет называться **КОРОННОЙ**:

Достаём любую карту из всех собранных вместе. Цвет карточки говорит о её названии - именно эта октава будет называться **КОРОННОЙ**, где Нотные карточки расцениваются **более высокими баллами, чем любые другие карты из других октав**:

**ДО - 8 баллов, РЕ - 9 баллов, МИ - 10, ФА - 11, СОЛЬ - 12, ЛЯ - 13, СИ - 14.**

Переворачиваем Коронную карту лицевой стороной вверх, чтобы она была видна во время игры и кладём перпендикулярно всей остальной стопке карточек, которые накрывают её сверху своей лицевой стороной вниз.

**Все карточки в игре - это ВОИНЫ Королевской гвардии - 28 карт-воинов в фиолетовых камзолах.**

**Каждый игрок получает по 6 карт-Воинов.**

**Цель - первым закрыть всех атакующих Нотных Воинов и вывести их из игры, защитить Почётное звание октав, проявив свои знания и мастерство.**

Свои карточки каждый участник может распределить по октавам, от меньшей к большей по своему количеству баллов и держать в руке **ВЕЕРОМ** лицевой стороной к себе. **Коронные карты**, как наиболее ценные, можно расположить в углу Нотного ВЕЕРА и не смешивать со всеми остальными.

**Игра делится на раунды. Один раунд = атака+защита.**

Первым ходит игрок, у которого есть **самый младший Воин-карточка из Коронной октавы**.

### **Ход битвы:**

**Атака.** Атакующий игрок выкладывает одну любую карту, которая имеет наименьшее количество баллов. Или 2-3 карты с одинаковой нотой в разных октавах (**к примеру**, две ДО Первой октавы и второй).

**Защита.** Защищающийся игрок должен защитить себя и убрать атаку одним из вариантов:

**Вариант 1.** Сила старшинства.

Закрыть карты соперника своими - старшей нотой той же октавы с более высокими баллами или расположением выше ступенями по отношению к гамме ДО Мажор. **Пример:** МИ второй октавы (розовая карточка) закрываем карточками ФА, СОЛЬ, ЛЯ или СИ второй октавы.

## **Вариант 2.** Мощь Коронной октавы.

Если игроку нечем закрыть карточку, которая его атакует и у него нет Воинов нужной октавы с нотами более высоких баллов, он использует **Воинов Коронной октавы** (если у него они есть). Даже младший Воин Коронной октавы побеждает любого из другой октавы.

**Например**, ДО из Коронной октавы может закрыть любую ЛЯ, СИ из других октав.

**Карты Коронной октавы накрываются только Коронными воинами старших карт.**

**Добавление атаки.** Если Защищающийся накрыл все карты соперника, другие игроки могут добавить своих карт-Воинов с теми же нотами других октав, какие уже есть в игре одного раунда - и Защищающийся должен накрыть и эти добавленные карты.

### **Результат раунда:**

- Если защищающий закрыл **ВСЕ** карточки и победил всех Воинов, включая добавленных от других игроков, **карты выходят В ПАУЗУ** - выходят из игры и больше не участвуют в этой партии. Защищающийся ходит следующим.
- Если защищающийся **НЕ** закрыл хотя бы одну карту, он забирает все карты на столе себе и следующий ход переходит другому.  
Если в игре только два игрока, то нападающий ходит снова.

После каждого раунда все игроки (кому необходимо) **пополняют свои ряды новыми картами-Воинами из Королевской гвардии** до шести карт. Сначала добирает Атакующий, затем все остальные.

Битва длится, пока Королевская гвардия и руки игроков не опустеют.

Игрок, первый сбросивший карты, когда закончились карты в Королевской гвардии - **ЛЕГЕНДАРНЫЙ ГЕРОЙ**, все остальные в игре с картами на руках - **ВЕРНЫЕ ЗАЩИТНИКИ** осаждённых октав.

Если во время последней атаки один игрок израсходовал все свои карты, а второй их успешно закрыл, то объявляется ничья.

**Битва закончена. В октавах снова царит гармония, красота, порядок и благозвучие, и на Музыкальном троне они правят в мире и согласии.**

## НОТНАЯ МАГИСТРАЛЬ или ВЕСЁЛОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Каждому из трёх игроков даётся задание:

**Первому** - сформировать **Голубой** поезд и **Жёлтый** с вагончиками ДО и РЕ.

**Второму** - подготовить **Коричневый** и **Красный** поезда с МИ и ФА,

**Третьему** - **Фиолетовый** и **Зелёный** с СОЛЬ и ЛЯ.

В **Голубом** поезде будут путешествовать **Дождики из всех октав**. Куда поедут? В пустыню! Они привезут **ДО**лгожданный и **ДО**брый **ДО**ждик всем её обитателям. **НЕТ!** Отправим Дождики к Голубому морю, а вот РЕпки поедут в Жёлтую пустыню! Там сказку «РЕпка» никто и не знает и про такой овощ и не слышали! А может быть в Лимонную страну?

**Чем ярче и необычней будет история, связанная с информацией, которую нужно запомнить, тем она быстрее и прочнее отложится в памяти.**

Из всех фиолетовых и жёлтых карточек-ВАГОНОВ **ведущий достаёт карточку**. Ребята называют ноту и октаву на ней. У кого из игроков есть данная нота **в составе своего поезда**, тот и забирает этот вагончик себе и цепляет к локомотиву Поезда.

**Цвет Вагончика и основного цвета НОТЫ должны совпадать.**

Далее ведущий открывает следующий Вагончик - участники называют ноту, октаву - и он достаётся тому, чья нота есть в составе его Поезда. Действия повторяются до тех пор, пока у ведущего не закончатся все вагоны. Если встречаются карточки с нотами, которые никто не собирает, они откладываются в сторону - **В ПАУЗУ** - и выходят из игры.

**Когда ВСЕ ПОЕЗДА собраны, можно вагончики расставить по порядку**, начиная с Большой октавы и заканчивая Второй (или Третьей, если ко всем карточкам добавить ещё и карточки из "Нотной шкатулки").

**Вагончики-близнецы** (с одинаковой нотой и октавой) ставим рядом друг с другом.

**Бросаем все НОТНЫЕ КУБИКИ** - на удачу! Какие ноты выпали на его сторонах - тот и забирает КУБИКИ себе в состав поезда и ставит на те вагоны, где есть эти же ноты. Можно обозначить **Счастливый вагончик**, которому достался КУБИК: справа и слева от КУБИКА вертикально ставим два Вагончика с одинаковыми нотами и октавами и под наклоном соединяем их в треугольную крышу.

**В каком РАЗМЕРЕ и РИТМЕ поедет каждый поезд?**

Достаём два ярких **Ритмических вагончика** определённого размера из "**Нотной шкатулки**" или "**Музыкальной геометрии**" (если нужен ритм сложнее - с шестнадцатыми нотами), прохлопываем ритм со счётом вслух и **отправляем ПОЕЗДА в далёкое путешествие**.

Побывав в дальних странах, ПОЕЗДА возвращаются обратно **в другом составе и везут ПОДАРКИ-ИНТЕРВАЛЫ**.

(Интервал - это расстояние между двумя звуками).

**Расформировываем длинные поезда** из одинаковых нот и наполняем каждый - **ВАГОНЧИКАМИ**, которые образуют интервал **СЕКУНДУ**.

(Секунда - сочетание первой и второй ступени, двух подряд идущих нот)

**Первый игрок** свой **Голубой поезд** наполняет **СЕКУНДАМИ ДО** и **РЕ** одной октавы в **СКРИПИЧНОМ КЛЮЧЕ**,

**Жёлтый поезд** - **СЕКУНДАМИ ДО** и **РЕ** одной октавы в **БАСОВОМ**.

**Второй игрок**, который собирал в путь **Коричневый** и **Красный** поезда, делает **Коричневый поезд** из СЕКУНД **МИ** и **ФА** одной октавы **СКРИПИЧНОГО** ключа, а **Красный поезд** - из СЕКУНД **МИ** и **ФА** - **БАСОВОГО**.

**Третий игрок** формирует **Фиолетовый поезд** из СЕКУНД **СОЛЬ** и **ЛЯ** одной октавы в **СКРИПИЧНОМ** ключе, **Зелёный** - из секунд тех же нот в **БАСОВОМ**.

Точно так же можно собирать **ПОЕЗДА** с нотами, которые входят в состав **ТЕРЦИИ** (сочетание I и III ступеней) - **ДО-МИ, РЕ-ФА, МИ-СОЛЬ, ФА-ЛЯ, СОЛЬ-СИ,**  
**КВАРТЫ** (I и IV ст.) - **ДО-ФА, РЕ-СОЛЬ, МИ-ЛЯ, ФА-СИ,**  
**КВИНТЫ** (I и V) - **ДО-СОЛЬ, РЕ-ЛЯ, МИ-СИ,**  
**СЕКСТЫ** (I и VI) - **ДО-ЛЯ, РЕ-СИ,**  
**СЕПТИМЫ** (I и VII) - **ДО-СИ.**

**Главное** - выбрать ноты у интервалов, которые не повторяются у игроков и находятся в пределах одной октавы.

Интервалы в Поездах можно складывать и от любых нот - но тогда это будет другая игра и с другими правилами.

## **ДВА ПАССАЖИРА и ПОЕЗДА с ПОДАРКАМИ-АККОРДАМИ**

**ПЕРВЫЙ игрок** формирует **Голубой, Коричневый, Фиолетовый ПОЕЗДА** из Вагончиков **ДО, МИ, СОЛЬ.**

**ВТОРОЙ** - **Жёлтый, Красный, Зелёный** - из **РЕ, ФА, ЛЯ.**

Перед игроками двухцветные карточки-ВАГОНЧИКИ, собранные в стопку-**ДЕПО**. Каждый по очереди достаёт один из вагончиков и забирает себе, если нота входит в состав его поездов. **Отправляет ПОЕЗДА в путь-дорогу а после всего - расформировывает и наполняет ПОДАРКАМИ-ТРЕЗВУЧИЯМИ.**

(Трезвучие - аккорд из трёх звуков, расположенных по терциям).

**ПЕРВЫЙ участник** наполняет свой **ГОЛУБОЙ поезд** нотами из ТРЕЗВУЧИЯ **ДО-МИ-СОЛЬ** одной октавы в **СКРИПИЧНОМ** ключе.

**Карточки первого уровня** (Фиолетовые с картинкой героев) можно разместить на первом этаже поезда,

**карточки второго уровня** (жёлтые без картинки) - на втором этаже.

**ФИОЛЕТОВЫЙ поезд** составляем из тех же нот ТРЕЗВУЧИЯ **ДО-МИ-СОЛЬ, но в БАСОВОМ** ключе.

**Второй участник**

**Жёлтый поезд** делает из ТРЕЗВУЧИЯ **РЕ-ФА-ЛЯ** одной октавы в **СКРИПИЧНОМ** ключе.

**Зелёный поезд** - из трезвучия **РЕ-ФА-ЛЯ** одной октавы в **БАСОВОМ** ключе.

**Коричневый и Красный локомотивы берут ПАУЗУ и отправляются в ДЕПО.**

Таким же способами можно собирать **ПОЕЗДА** с нотами **СЕКСТАККОРДОВ** (ДО-МИ-ЛЯ и РЕ-ФА-СИ),  
**КВАРТСЕКСТАККОРДОВ** (ДО-ФА-ЛЯ и РЕ-СОЛЬ-СИ).

**Проводите время с пользой и удовольствием,  
учитесь легко и в радость!**

