

НОТА,
я тебя знаю!



**МЕТОДИЧЕСКОЕ
ПОСОБИЕ**

Дорогие друзья, предлагаем вашему вниманию игру «Нота, я тебя знаю!»

Все, кто начинает заниматься музыкой, первым делом знакомятся с нотной грамотой. И начинающему музыканту важно не только знать ноты, но и быстро их узнавать. От навыков чтения с листа во многом зависит, насколько легко и интересно будет ученику знакомиться с новым произведением, сколько времени потребуется на его разбор и домашнее задание по сольфеджио.

Мы придумали эту игру, чтобы можно было в игре выучить и закрепить расположение нот 4 октав на нотном стане. Игра поможет закрепить ноты басового ключа, который обычно требует больше усилий, позволит поддерживать узнавание нот в период летних каникул, когда практики за инструментом становится намного меньше.

Также мы учили, что далеко не все родители юных музыкантов владеют знаниями, которые позволят им быть наставниками в данной игре. Так что включайтесь, наши игры позволят и вам подружиться с нотной грамотой.



Количество играющих: от 1 до 8 игроков.

Рекомендованный возраст: от 5 лет.

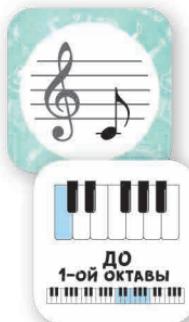
В игру входит: 92 игральные карты.

Представлены ноты четырёх октав: большая и малая октавы в басовом ключе, первая и вторая октавы в скрипичном ключе.

Карты можно разделить на две группы:

28 жёлтых карт – двусторонние карты, с одной стороны нота на нотном стане, с другой – её название и октава, к которой она относится.

64 синие карты – 28 карт с нотами на нотном стане, 28 карт с названиями нот, 8 карт с паузами различной длительности, точкой и знаками альтерации.



ЗНАКОМИСЯ С НОТАМИ:

Возьмите жёлтые карты. На каждой из них с одной стороны ключ и нота на нотном стане, а с другой её название.

Пусть изучающий ноты отберёт все ноты со скрипичным ключом, если игроков два и больше, можно устроить соревнование – кто найдёт больше. Всего таких карточек 14. Отобрали? Молодцы!

Теперь надо их расставить по порядку.

Если участников двое и больше, пусть начнёт тот, у кого больше всего карт оказалось, он может выложить на стол все карты, на которых ноты идут подряд. Следующий может положить все, которые могут продолжить начатый ряд. И так далее. Выигрывает тот, кто первым останется без карт.

Можно сделать иначе: первый кладёт самую низкую ноту из тех, что у него на руках, а следующий за ним ноту выше или ниже уже выложенного ряда, если такой нет – пропускается ход. Цель такая же – выложить ряд и как можно раньше остаться без карт.



По результатам двух этих этапов перед нами 14 карт с нотами, которые выложены в порядке повышения звука от **до** первой октавы. Восьмая карта в ряду – **до** второй октавы. Для проверки можете перевернуть карту, с обратной стороны у каждой написано название. Возьмите синие карты с названиями нот и положите соответствующую карту под карту с нотой на нотном стане.

Знакомьтесь, так называются эти ноты, так они располагаются на нотном стане и на клавиатуре фортепиано.

После знакомства со скрипичным ключом можно переходить к басовому, но не старайтесь сделать всё и сразу, поиграйте сначала с нотами первой октавы и **до** второй, потом присоедините остальные ноты второй, когда ребёнок будет их хорошо узнавать, переходите к басовому ключу, потом объедините.



ИГРА «НОТА, Я ТЕБЯ ЗНАЮ!»

В игре участвуют только жёлтые карты.

Цель игры: набрать наибольшее количество карт.

Возьмите жёлтые карты с нотами, которые уже знакомы играющим. Перемешайте и положите стопкой нотами вверх на равном удалении от играющих. Каждый играющий в свой ход называет ноту, которая находится сверху стопки, карта переворачивается, проверяется, если нота названа правильно – играющий забирает её себе, иначе она возвращается вниз стопки.

ИГРА «ПОПРОБУЙ, ОБМАНИ!»

В игре участвуют только жёлтые карты.

Цель игры: набрать наибольшее количество карт.

Карты лежат перед играющими стопкой названиями вверх. Игрок в свой ход поднимает карту нотой к себе и описывает ее написание (он может описывать её правильно или сознательно вводить в заблуждение): “в скрипичном ключе нота стоит на второй линии”, противник видит название ноты и соглашается с описанием или нет. Если противник прав, то забирает карту себе, иначе карту забирает тот, кто описывал. Такая форма игры позволяет активизировать разные виды памяти и внимания.

Лото

В игре участвуют жёлтые карты и соответствующие им синие с названием нот.

Цель игры: быстрее других закрыть своё поле лото.

Игрокам раздаются жёлтые карты по 4-8 штук, которые игрок выкладывает перед собой нотами вверх как поле от лото. Ведущий поочерёдно достает карты с названиями нот и оглашает их.

Игрок, у которого в поле присутствует данная нота, говорит: «моя!». Не востребованные в определённый срок карты (ведущий может считать «раз-и, два-и, три-и, четыре-и») откладываются в сторону и в игру не возвращаются. Побеждает игрок, быстрее других закрывший своё поле. После окончания конца надо проверить, правильно ли подобраны названия к нотам, для этого сверяются названия на жёлтой и синей карте.

Если игроков больше двух–трёх, стоит в игру добавить карты с синим фоном с нотами на нотном стане и раздать их вместе с жёлтыми картами для составления игровых полей, если у одного игрока образовался дубль, надо заменить повторяющуюся ноту на другую.

Ход игры аналогичен предыдущему, но карточку с названием заберёт тот, кто первым найдёт у себя нужную ноту. Игру можно в таком случае продолжать до окончания карт у ведущего, а выигрывает тот, кто соберёт у себя наибольшее количество карт с названиями.



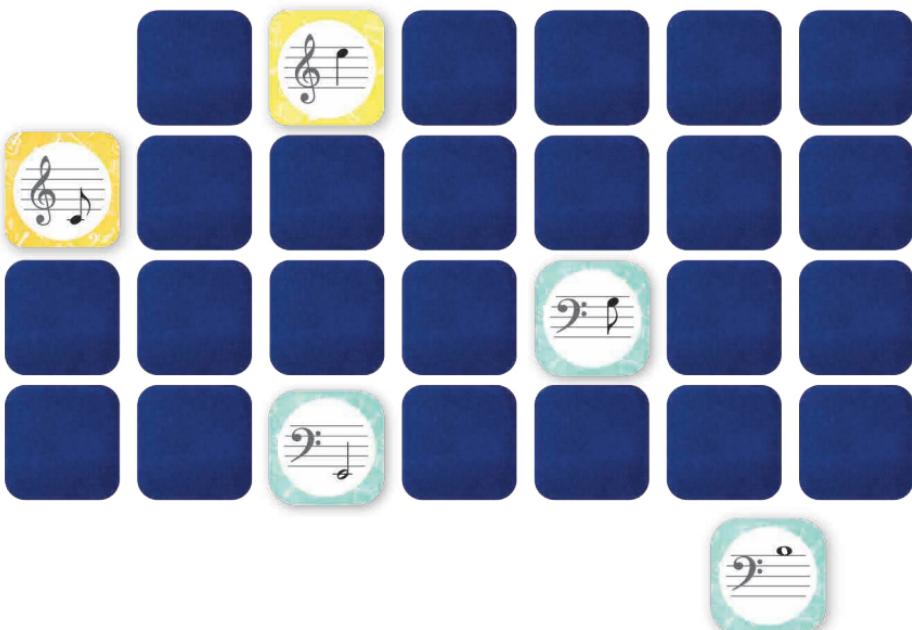
Пасьянс

В игре участвуют только синие карты с нотами.

Цель игры: собрать ноты по своим октавам. (Одна октава раскладывается в одну строку от ноты **до** до ноты **си**.)

Выложить карты с нотами в 4 строки «рубашками» вверх.

В левом верхнем углу открыть карту. Если это нота **до** второй октавы – оставим её на месте и возьмём соседнюю карту. Иначе нужно вычислить её положение на поле и положить на своё место. Например, если мы открыли ноту **ми** большой октавы – её место в четвёртой строке, третья слева. Забираем третью карту из четвёртой строки, кладём на её место открытую (в нашем случае – **ми** большой октавы), а для новой ноты ищем соответствующее место. Если это **до** первой октавы, её место – первая карта во второй строке. Аналогичным образом разбираем все карты, пока все ноты не выстроются в своих октавах.



ПАРЫ

В игре участвуют жёлтые карты и синие с их названиями.

Цель игры: набрать как можно больше пар карт.

Жёлтые карты выкладываются нотами вверх, синие — названиями вверх. Каждый игрок в свой ход должен выбрать пару: ноту и её название. Если игрок ошибается, ему записывается штрафное очко и/или у него забирается одна подобранная ранее пара (если на момент ошибки у игрока нет ни одной пары, штраф записывают «в кредит», следующая подобранная пара забирается). Побеждает игрок, у которого на момент окончания игры меньше всех штрафов и/или больше всех карт.

МЕМОРИ

В игре участвуют синие карты с нотами и их названиями.

Цель игры: набрать как можно больше пар карт.

Карты с нотами и их названиями выкладываются на стол «рубашками» вверх. У карт с нотами и с названиями рубашки разные, и мы их предлагаем разложить двумя разными группами. Каждый игрок в свой ход открывает две карты: одну из группы с нотами, другую из группы с названиями. Если одновременно открылась подходящая пара, игрок забирает карты себе и повторяет ход. Если карты не совпали, они переворачиваются обратно «рубашкой» вверх, ход переходит к следующему игроку.



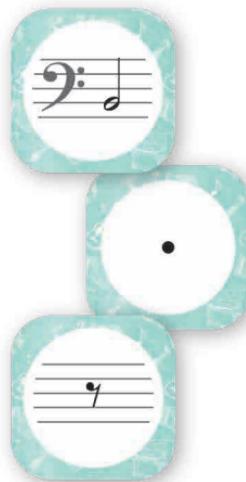
Давайте теперь обратим внимание на длительность нот. В наших 4 октавах представлены ноты четырёх длительностей, каждая встречается 7 раз.

ИГРА «ТАКТ»

В игре участвуют синие карты: с нотами, паузами и точкой.

Ведущий объявляет размер (например, 3/4), после чего игрокам раздаются карты (от 6 до 10) с изображениями нот, точки и пауз. Каждый игрок должен из имеющихся у него нот и пауз разных длительностей собрать такт заданного размера. Побеждает тот, кто справится с заданием первым. Призовое очко стоит выдать тому, чей набор будет содержать больше всего карт.

Чтобы добавить в игру развлекательный элемент, можно записать получившиеся фразы и попытаться сыграть их на фортепиано или другом музыкальном инструменте.



ИГРА «Соло»

В игре участвуют синие карты с нотами и паузами, точкой и знаками альтерации.

Участвуют от 2 до 7 игроков. Каждому игроку сдаётся по 4–6 карт. Оставшиеся карты остаются в «прикупе». Первым любой своей картой ходит игрок, сидящий по часовой стрелке после сдающего. Следующий игрок кладёт ноту либо с таким же названием (например, на **ФА** первой октавы можно положить **ФА** любой другой октавы), либо ноту той же длительности (например, на четвертную любую четвертную ноту). Или может воспользоваться знаками альтерации и точкой: если он использует диез, то после него он должен положить ноту из той же октавы, что и предыдущая, но выше. Т.е. если предыдущая нота была **ФА** малой октавы, то после диеза он может положить **соль**, **ля** или **си** малой октавы. Аналогично с bemолем: после bemоля игрок должен положить ноту той же октавы, но ниже предыдущей (после **ФА** малой октавы он может положить **до**, **ре** или **ми** малой октавы). Знак бекар и точка позволяют «отменить» предыдущую карту. Т.е. после бекара или точки можно положить любую карту.

Для «отмены» предыдущей карты можно использовать и знаки пауз с одним ограничением: длительность паузы должна соответствовать длительности предыдущей ноты. Если предыдущая нота была $\frac{1}{2}$, то и пауза должны быть $\frac{1}{2}$. После этого можно выкладывать любую карту. Если у игрока нет хода, он должен взять карту из прикупа. Если после этого хода по-прежнему нет, игрок пропускает ход.

Игрок, у которого осталась одна карта, должен оповестить об этом других игроков, крикнув «Соло!». Данное правило не является обязательным, но по договоренности его можно использовать для «наказания» зазевавшихся игроков.



**Ещё больше обучающих пособий для интеллектуального
развития ребенка вы можете найти на сайтах:
www.r-e-b-u-s.ru и www.dvoykam.net**