

Музыкальные игры на день рождения ребенка

«АПЛОДИСМЕНТЫ»

Одна из самых простых музыкальных игр – на запоминание 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 кругу.

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 перецеголять в этом искусстве самого автора первоначальной композиции.



«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 «дирижера» 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 не впопад, 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.



«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.

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 таким 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 канонам песни таких групп, как «Сплин», «Чайф», «Ногу свело», «Манго-манго».

[https://www.e-reading.club/bookreader.php/92616/Obrazcova - Muzykal%27nye_igry_dlya_detei.html](https://www.e-reading.club/bookreader.php/92616/Obrazcova_-_Muzykal%27nye_igry_dlya_detei.html)