**Теми: "Висота звуку", "Напрямок мелодії".**

1. **Гра "Музичне коло"**

**Дидактична спрямованість гри** - закріплення музичних уявлень про висоту звуку, вмінь ритмічно рухатись, забезпечення рухової зарядки на уроці.

**Хід гри:** Вчитель пропонує змагання на кращого знавця музики. По команді діти утворюють коло. Під час марширування по колу, уважно слухаючи музику, учні повинні розрізняти високі і низькі звуки.

Якщо музика звучить в середньому регістрі - руки на поясі, при переході музики в високий регістр - руки піднімаються вгору. Під час звучання низького регістру -діти присідають і рухаються навприсядки.

1. **Гра "Рухома нотка".**

**Дидактична спрямованість гри** - практичне закріплення уявлень учнів про високі і низькі звуки, формування навичок визначення відстаней між звуками і напрямку мелодії.

**Хід гри:** на спеціальному табло зроблені прорізи із закріпленими в них нотками (ґудзиками, кружечками). За даною мелодією діти визначають напрямок її руху, відстані між звуками. Після "викладення" мелодії діти порівнюють почуте із зображеним.

1. **Гра "Живий рояль".**

**Дидактична спрямованість гри** - закріплення поняття про звуковисотність нот, формування навичок сольфеджування, колективного музикування.

**Хід гри:** Групі учнів доручається роль живого роялю. Вчитель - у ролі виконавця. Перед початком гри треба настроїти виконавців на певний лад і тональність. Після цього учасникам гри "роздаються" певні звуки, тобто діти повинні запам'ятати певну висоту "своїх" ступенів і по команді вчасно і точно їх відтворювати. Це може бути спів і послідовний і одночасний. Отже "живий рояль" може відтворювати невеличкі мелодії, акорди, інтервали.

1. **Гра "Буратіно".**

**Мета гри** - за допомогою танцювально-імпровізаційних рухів передати напрямок мелодії і зміни у характері твору. Буратіно потягнувся, Раз нагнувся, два нагнувся, Руки вгору він підняв, Мабуть ключик не дістав. А щоб ключик той дістати -Треба на носочки встати.

Для кращого засвоєння тем "Звуковисотність" та "Напрямок мелодії" доцільно використовувати цілий ряд унаочнених ігор, таких як "сходинки", магнітні нотки та інше.

**Тема "Темп у музиці".**

**1 .Гра "Кіт і мишка".**

**Дидактична спрямованість гри** - розвиток музичних уявлень про темпи у музиці і їх зміни.

**Хід гри:** Гра супроводжується співом. Поміж учнів обирається КІТ і МИШКА. Всі учасники гри ходять по колу і співають мелодію:

Мишка знаходиться в центрі, а КІТ поза колом.

Кіт: Мишко, Мишко, що їси?

Мишка: М'ясце.

Кіт: Дай і мені.

Мишка: Злови мене.

Кіт забігає в середину кола, доганяє Мишку, вона тікає за межі кола, діти не пускають Кота до неї. Якщо Кіт наздогнав Мишку у колі, то Мишка стає Котом, а діти вибирають нову Мишку. Якщо Кіт не наздогнав Мишку, то діти вибирають нову Мишку, а Кіт залишається той самий. У пісні протиставлені два темпи - повільний і швидкий. Саме за ними діти визначають, коли Котик починає своє полювання.

1. **Гра "Музичне коло".**

Цю гру можна проводити не лише під час вивчення теми "Звуковисотність у музиці". Доцільно використовувати гру і для визначення змін у темпі.

Хід гри: діти рухаються по колу під музику. Під час змін темпу змінюється характер руху: з прискоренням вони переходять на біг, з уповільненням - йдуть приставним кроком вперед.

**Тема "Динаміка"**

**1. Гра "Луна".**

**Дидактична спрямованість гри** - формування навичок відтворення музичних звуків певної динаміки.

**Хід гри:** окремий учень або група дітей намагаються точно відтворити мелодію, яку проспівав учитель, але тихіше. Таким чином діти виконують роль "луни". Гру можуть проводити і учні, які можуть точно інтонувати мелодію.

**2. Гра "Музине коло".**

Знайому вже гру «Музичне коло» можна проводити і для визначення динамічних відтінків. Під час ходьби по колу діти реагують на зміни сили звучання супроводу. Якщо музика виконується голосно, діти марширують під власні оплески. Під час тихої музики - опускають руки і йдуть навшпиньки.

1. **Гра "Світлофор".**

**Дидактична спрямованість гри** - формування музичного слуху, навичок визначення динамічних відтінків, зміни у динаміці.

**Хід гри:** На дошці розміщено світлофор із зачиненими віконцями. Діти знають, що червоний колір - це спів пошепки, жовтий колір - тихо, зелений колір - голосно.

Під час звучання музики діти помічають динамічні відтінки, зміни у силі звучання.

Після закінчення слухання учні визначають, якою була музика, відкриваючи віконця світлофора.

**4. Гра "Голосно - тихо".**

Дає дітям уявлення про динамічні відтінки.

**Хід гри:** серед учнів обирається той, хто шукає "чарівну нотку". З іншими учнями вчитель домовляється, де її буде заховано.

За знаком вчителя школярі починають виконувати пісню, попередньо домовившись яку саме, так, що своїм співом вони підказуватимуть тому, хто шукає. Коли той підходить близько до "чарівної нотки", спів посилюється, якщо далеко - спів звучить тихенько.

**Тема "Тембр у музиці"**

1. **Гра "Хто це?"**

**Дидактична спрямованість гри** - закріплення поняття про тембри музичних інструментів і своєрідність голосів.

**Хід гри:** Дітям пропонується впізнати на слух голос товаришів за тембром голосу або звучання того чи іншого інструменту.

1. **Гра "Якого кольору музика?"**

**Дидактична спрямованість гри** - розвиток музичних уявлень і фантазій, формування естетичних смаків.

**Хід гри:** Доцільно проводити гру у першому класі під час знайомства із засобами музичної виразності. Діти отримують карточки з різними кольорами: яскравими (червоний, жовтий, жовтогарячий), темними (сірий, чорний, коричневий). Під час слухання музики, визначаємо, що тембр тісно пов'язаний з настроєм у музиці.

**Тема "Лад - мажор, мінор".**

1. **Гра "Сонце-хмара".**

**Дидактична спрямованість гри** - закріплення поняття про мажорний і мінорний лад, формування навичок ладової сольмізації.

**Хід гри:** Під керівництвом вчителя діти вчаться відтворювати мажор і мінор. Доцільно використати порівняння: мажор - світло, сонце; мінор - темрява, хмара. Від запропонованого звуку учні повинні проспівати невелику мелодію: спочатку у мажорі, а потім у мінорі. Можлива зміна текстів, але вони повинні мати відповідний емоційний настрій. Вчитель звертає увагу дітей на звучання III - IV ступенів.

1. **Гра "Знайди клоуна".**

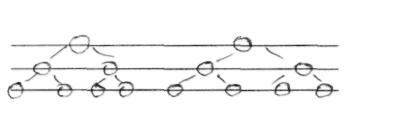
**Мета гри** - формування ладового відчуття у молодших школярів, розвиток музичного слуху.

**Хід гри:** Серед зображень казкових героїв потрібно відшукати клоуна, який би відповідав прослуханому фрагменту, зображав веселий чи сумний настрій.

**Тема "Ритм у музиці".**

**1. Гра "Годинник".**

**Дидактична спрямованість гри** - вчити дітей відчути багатослойний ритм і відтворювати його. Учні вчаться виділяти при співі логічно нагогошені слова, передавати наголоси і акценти.

**Хід гри:** На дошці зображується годинниковий "механізм", складові частини якого мають різний пульс.

Удари годинника

Коливання маятника

Внутрішні механізми

Клас ділиться на три групи.

Перша зображає плесканням у долоні удари годинника, повільно проспівуючи на ноті "соль" - "бом, бом" (тривалість половинна).

Друга група дітей в цей час зображає ритмічні коливання маятника, проспівуючи "тік-так" (ноти "соль" і "мі" І октави). Рукою, зігнутою в лікті, учні імітують коливання маятника (тривалість четвертна).

Третя група імітує роботу внутрішнього механізму годинника, вдаряючи по парті олівцем або паличкою, проспівуючи "ті-кі, та-кі, ті-кі, та-кі" (ноти "соль" і "мі" І октави, тривалість восьмі).

**2. Гра "Телеграф".**

**Дидактична спрямованість гри** - формування ритмічного відчуття, навичок, навичок чіткого відтворення ритмічного рисунку.

**Хід гри:** Обирається команда учнів, які стають у ряд один за одним. Необхідно передати "телеграму" (ритмічний рисунок) від останнього до першого учня, простукавши долонею по плечу того, хто стоїть попереду. Клас слідкує за правильністю відображення ритму, порівнюючи його із записом на плакаті.

1. **Гра "Оркестр".**

**Дидактична спрямованість гри** - формування ритмічного слуху, навичок музикування та ансамблевої гри.

**Хід гри:** Діти отримують музичні і шумові інструменти (брязкальця, ударні палички, бубни, пандейра, трикутники та інші). Кожна група музикантів відпрацьовує певний ритм, після чого можливе їх поєднання в "оркестр". Слідкуючи за таблицею із даними ритмами учні домагаються правильного, чіткого, злагодженого виконання.

1. **Гра "Телевізор".**

Мета гри закріплення знань про довгі і короткі звуки (І та II), розвиток ритмічного відчуття.

**Хід гри:** Діти слідкують за зображенням на ігровому "телевізорі". По команді вчителя відображають певний ритмічний рисунок. Гра може проводитись як в індивідуальній, так і в колективній формі.

1. **Гра "запитання - відповіді".**

**Дидактична спрямованість гри** - помічати ритміку фрази-речення і передавати її у співі. Вчити дітей розуміти ритмічні співвідношення складів, чергування наголошених, вчити учнів імпровізувати.

**Хід гри:** На дошці подаються графічні позначення тривалостей (І та II). Вчитель їх проспівує на одному звуці, відплескуючи ритм. Учень дає відповідь, продовжуючи інший ритмічний рисунок, також проспівуючи і відплескуючи. Гра може проводитися із словами. В цьому випадку слід звернути увагу на питальну і стверджувальну інтонації (3-й клас, II чв., тема "Інтонація").

1. **Гра "Допоможи їжачкові".**

**Дидактична спрямованість гри** - розвиток навичок відтворення ритмічних малюнків і виконання їх на елементарних музичних інструментах.

**Хід гри:** їжачок з прикріпленими на спинці грибочками приніс лісову мелодію. Завдання учнів - відтворити цю мелодію на табло за допомогою грибочків (довгі і короткі звуки; І і II). Після правильного відтворення ритмічного малюнка учні виконують його трьома групами: І група - спів, II група - брязкальця або трикутники (восьмі), III група - палички (четвертні).

**Тема "Тривалості музичних звуків"**

1. **Гра "Дощик"**

**Дидактична спрямованість гри** - поглиблення усвідомлення учнями поняття про співвідношення музичних тривалостей.

**Ігровий реквізит:** плакат з графічним зображенням ритму та допоміжним текстом.

**Хід гри:** Учні відтворюють ритмічну вправу, яка об'єднує в собі різні тривалості. Вчитель порівнює ритм запропонованої вправи з ритмом дощу, який спочатку йшов швидше, а потім все повільніше. Доцільно вивчати вправи з допоміжним текстом, можливе введення інструментів для чіткого відтворення сильних часток.

1. **Гра "Звуки - знаки".**

**Дидактична спрямованість гри** - ознайомлення учнів з тривалостями четвертними і восьмими, розвиток ритмічного слуху.

Доцільно проводити гру на початковому етапі ознайомлення з тривалостями звуків.

**Хід гри:** У зошитах діти записують палички різної довжини після того, як прослухають декілька звуків, що виконуються на сопілці, фортепіано чи іншому інструменті. Після цього вчитель пропонує записати під паличками знаки-ноти. Під довгою - ноту-чверть, під двома короткими - ноти-восьмі. Учні відтворюють оплесками ритмічну вправу.

Гру "звуки-знаки" може проводити більш обдарована дитина, яка на сопілці відтворює певну ритмічну вправу.



**Тема "Типи музичних творів".**

1. **Гра "Три кити".**

**Дидактична спрямованість гри** - формування навичок слухання музики, вмінь розрізняти різнохарактерні твори, зокрема пісню, танець, марш.

Розвиваючі і виховні цілі - активізація уваги, зміцнення пам'яті, накопичення музичних вражень з метою виховання інтересу до музичного мистецтва.

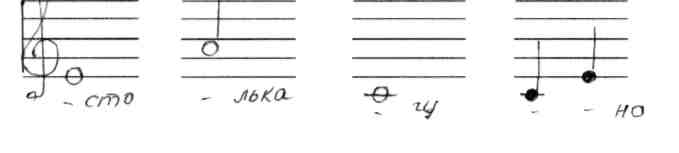
**Хід гри:** Вчитель пропонує учням здійснити подорож до "музичного океану" і зустрітись там з трьома китами. Діти отримують картки з відповідними зображеннями кита-пісні, кита-танцю, кита-маршу. Слухаючи музику, учні піднімають картки з тим чи іншим зображенням. Гру можна проводити як колективне змагання, так і між окремими учасниками.

Для закріплення знань з музичної грамоти, а саме: розташування нот на нотоносці доцільно використовувати різноманітні ребуси, кросворди, чайнворди тощо.

1. **Гра "Розв'язати ребус".**

**Розвиваючі і виховні цілі** - зосередження дитячої уваги, активізація осмисленого запам'ятовування нотного матеріалу, виховання інтересу і позитивного ставлення до вивчення музичної грамоти.

**Хід гри:** Вчитель пропонує розшифрувати дані ребуси, а також скласти свої на закріплення знань щодо написання нот.

****