

# От издательства

---

Предлагаемая вниманию читателя книга подготовлена с участием ряда высококвалифицированных специалистов, которым редакционный коллектив Центра традиционного и современного образования «Теревинф» хотел бы выразить свою глубокую признательность. Среди них:

*Попова Ольга Юрьевна* — психолог Центра лечебной педагогики (Москва) и переводчик данной книги;

*Хатуцкая Светлана Акивовна* — музыкальный терапевт Центра лечебной педагогики (Москва), подготовившая совместно с О. Ю. Поповой комментарии к описанным в книге играм. Эти комментарии позволяют лучше приспособить представленный в книге материал к возможностям и потребностям российских читателей. В частности, в комментариях указаны популярные песни на русском языке, которые могут служить заменой английских песен, используемых в оригинальном тексте (упоминания последних решено было в переводе оставить, поскольку сведения о них могут оказаться полезными для специализированных детских садов и школ с углубленным изучением английского языка);

*Есипова Маргарита Владимировна* — музыковед, кандидат искусствоведения, ведущий научный редактор издательства «Большая Российская энциклопедия» и главный редактор Рекламно-издательского отдела Государственного Центрального музея музыкальной культуры им. М. И. Глинки (Москва), взявшая на себя труд подготовить специально для настоящего издания «Словарь названий музыкальных инструментов» (помещен в качестве приложения) и выступившая в роли редактора-консультанта по музыковедению;

*Мелешина Нина Владимировна* — музыковед, кандидат искусствоведения, зав. отделом музыкальных инструментов Государственного Центрального музея музыкальной культуры им. М. И. Глинки (Москва), оказавшая ценную консультативную помощь на ранних этапах работы над данной книгой;

*Лебедева Ольга Сергеевна* — музыковед и литератор, оказавшая содействие в работе с песенным материалом.

Очень надеемся, что усилия всех работавших над данной книгой окажутся не напрасными и она восполнит очевидную нехватку подобной литературы.

# Введение

---

## Почему музыка?

Ежедневно люди обращаются к использованию музыки и звуков в самых разных ситуациях, зачастую не отдавая себе в этом отчета. Мы повышаем голос, чтобы привлечь внимание; предупреждаем об опасности тех, кто находится на дороге, с помощью автомобильного сигнала; поем тихую колыбельную песню, успокаивая плачущего ребенка; по позывным на радио и телевидении узнаем ту или иную программу.

Очевидно значение музыки в танце. Менее очевидно неосознаваемое музицирование — нередко мы застаем себя за выстукиванием какого-то ритма, никак не сосредоточиваясь на этом занятии.

Подобные примеры спонтанного использования музыки в повседневной жизни встречаются у людей любого возраста и склада характера, в том числе и у людей с нарушениями психического и физического развития. Так, физические недостатки могут сделать человека неспособным танцевать или даже притоптывать, но музыка побуждает его двигаться каким-то определенным образом. Людям с трудностями обучения порой сложно узнавать музыкальные инструменты или конкретных исполнителей, но они вполне могут должным образом воспринять настроение спокойной песни.

Поэтому неудивительно, что многие родители, учителя, воспитатели и психотерапевты так или иначе применяют музыку для преодоления трудностей в развитии и обучении.

## Цель авторов

Цель, которую мы ставили при написании настоящей книги, — поделиться идеями о возможностях применения музыки в группах разного типа.

С детьми, у которых есть значительные трудности в обучении, не всегда возможно успешное проведение традиционных музыкальных занятий, включающих пение или ритмические игры. В данной книге акцент сделан на использовании музыки в целом, а не на обучении пению или на развитии чувства ритма. Поэтому большинство игр доступны всем участникам, независимо от их возможностей и способностей. Задача состоит прежде всего в том, чтобы привлечь внимание к музыке и звукам как таковым и, в конечном счете, помочь детям научиться воспринимать мир по-новому.

## Кому могут принести пользу эти игры?

Мы намеренно не указываем, для каких именно групп предназначены помещенные в книгу музыкальные игры. Читателям следует отбирать игры

для каждой конкретной группы, исходя из своего опыта, а иногда и адаптировать их соответственно возможностям и потребностям группы.

Надлежащая выборка из предлагаемых игр будет полезной для детей (и даже взрослых) с различными психическими и физическими нарушениями. Однако несомненную пользу они могут принести и обычным детям, занимающимся в игровых группах.

## Направленность и предназначение данной книги

Настоящая книга создана на основе многолетнего опыта работы авторов в качестве музыкальных терапевтов: оба автора занимались с детьми и взрослыми, имеющими различные психические и физические особенности и нарушения. Все игры, представленные в книге, успешно применялись в самых разных случаях. Их общее предназначение — служить полезным инструментом в работе учителей, воспитателей, лечебных педагогов и специалистов по развитию речи и движения.

Авторы считают, что плодотворно использовать музыкальные игры, собранные в книге, могут люди различных специальностей. Однако следует иметь в виду, что эта книга — не пособие по музыкальной терапии, и человек, работающий по ней, не может заменить музыкального терапевта. В частности, в ней не описана техника музыкальной терапии как таковой.

Таким образом, замысел этой книги состоит в том, чтобы побудить читателя развивать собственные музыкальные идеи и придумывать новые игры.

## Как использовать представленный материал?

Тому, кто проводит занятия, прежде чем выбирать ту или иную игру, следует сначала определить немзыкальные задачи для каждого участника.

**Главная цель** и **Дополнительные цели**, указанные перед описанием хода игры, призваны помочь правильному выбору соответственно потребностям группы. Такая структура книги даст возможность тем, у кого нет достаточного опыта, обстоятельно спланировать занятие, затратив на это немного времени и сил. Следует, однако, помнить, что предлагаемые игры не являются простыми рецептами для достижения **Главных целей** — они служат лишь одним из средств для решения существующих проблем.

**Другие варианты** показывают возможности модификации каждой игры в соответствии с задачами конкретной группы.

Важно, чтобы ведущий уверенно чувствовал и проявлял себя во время пения и игры на музыкальных инструментах, даже если у него нет достаточного опыта. Вначале это может показаться сложным, но следующие друг за другом тренировки значительно облегчат дело. Другой способ достичь уверенности во время пения — аккомпанировать себе на небольшом бубне. Важно помнить также о том, что и не имея достаточного исполнительского мастерства, можно тем не менее оказывать помощь музыкальными средствами.

Как бы просто ни выглядели игры, к ним необходимо относиться вдумчиво и создать необходимую тишину и спокойную атмосферу во время занятий. Тишина и внимательное вслушивание часто являются важной частью занятия, даже если в игре присутствуют шумные и бурные эпизоды. Нередко оказывается полезным свести до минимума использование речи и в основном сосредоточиться на слушании раздающихся звуков.

### Как построена эта книга

Книга состоит из четырех частей, в каждой из которых собраны игры со сходными **Главными целями**. Каждая часть начинается играми, требующими от участников наименьших умений, а заканчивается — требующими больших умений. Чтобы надлежащим образом спланировать занятие, ведущему может потребоваться найти игры, подходящие, скажем, для детей в инвалидных колясках, или узнать, какие потребуются в ходе за-

нятия инструменты. В помощь ведущим авторы поместили в конце книги справочную таблицу, по которой можно быстро сориентироваться в представленном материале. В книге имеется также предметный указатель, с помощью которого можно подобрать игры с нужными целями.

### Что необходимо для занятий?

Большинство игр не требуют особого материального обеспечения. Важно, однако, чтобы музыкальные инструменты были хорошего качества и имели чистый красивый звук. С ними следует обращаться бережно и побуждать к бережному отношению всех играющих. Лучше иметь, например, один бубен, но хорошего качества, чем целый набор бубнов, звучащих, как консервные банки.

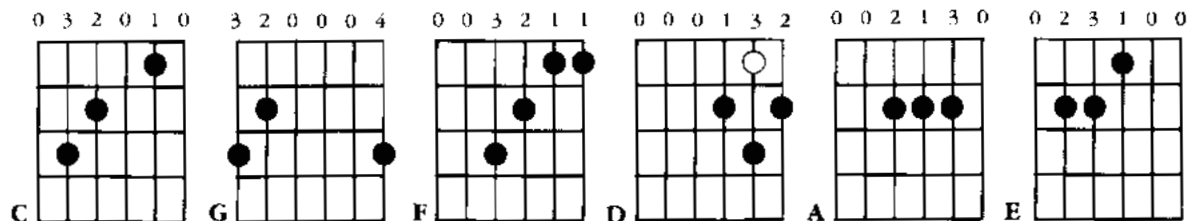
### Наша благодарность

Нам хотелось бы выразить благодарность многим специалистам по лечебной педагогике, рабочие встречи с которыми способствовали возникновению у нас новых идей; а также детям, родителям и сотрудникам из Центра развития ребенка (Адденбрукс), клиники им. Иды Дарвин, детского отделения Дуглас Хаус (Кембридж), спецшкол в Лестершире, принимавшим участие в занятиях по музыкальной терапии и предложившим идеи для новых игр. И, наконец, выражаем огромную признательность кембриджскому Департаменту здравоохранения, лестерширскому Департаменту образования и лестерширской Школе музыки за поддержку при написании этой книги.

### НОТЫ К ПЕСНЯМ

В некоторых играх в помощь ведущему приведены ноты к песням. Для каждой мелодии достаточно двух или трех аккордов на гитаре — эти аккорды обозначаются прописными буквами. Ноты, чтобы помочь ведущему воспроизвести мелодию

(например, с помощью портативного синтезатора), тоже имеют дополнительное обозначение — с помощью строчных букв. На рисунках изображены шесть аккордов для шестиструнной гитары. Черными точками обозначены места зажима струн на грифе, а цифры показывают аппликатуру.

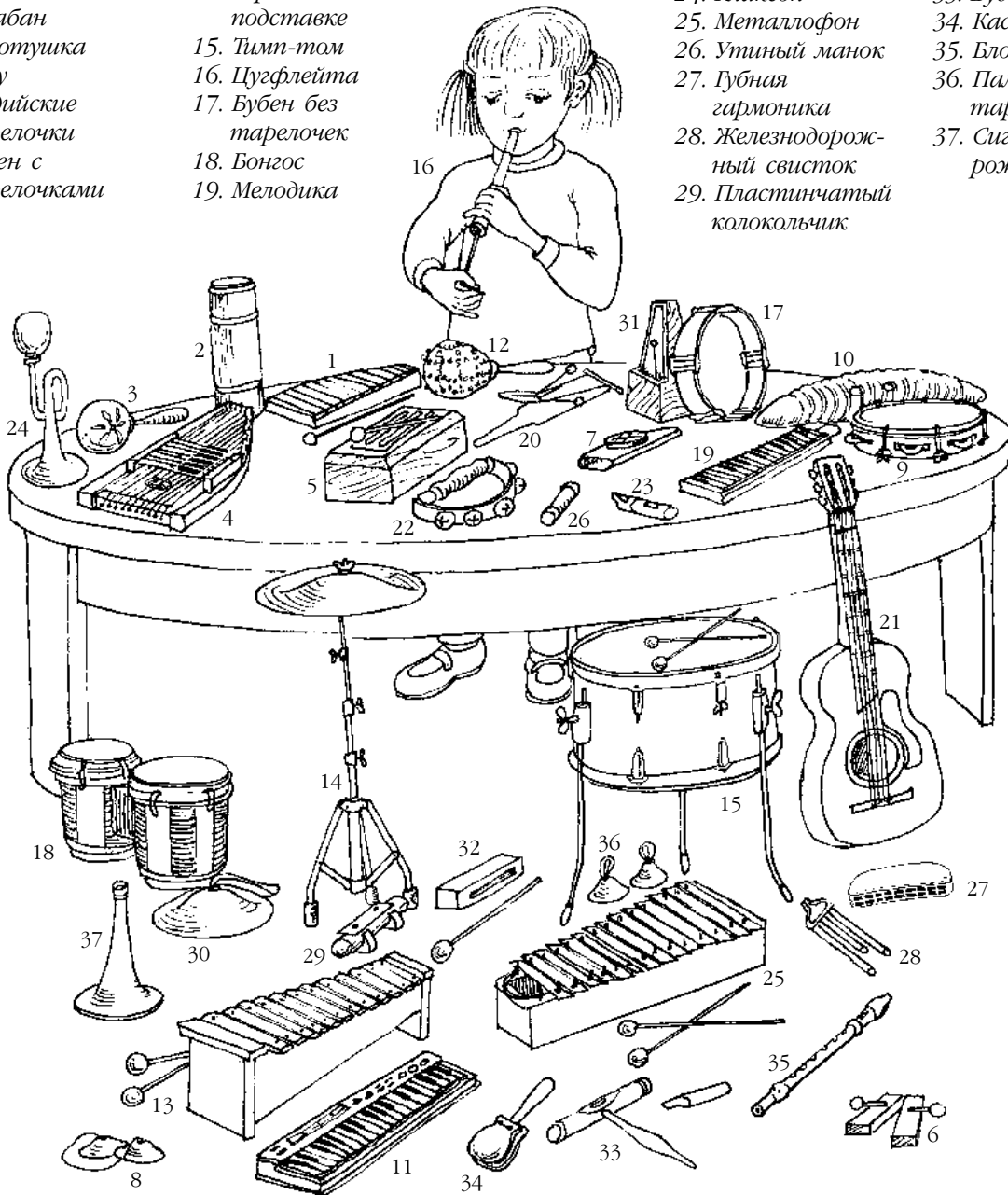


Чтобы взять доминантовый септаккорд (D<sub>7</sub>), нужно зажать вторую струну в позиции, обозначенной знаком О, вместо позиции, обозначенной знаком ●. При этом аппликатура заменится с 1 3 3 на 2 1 3 соответственно.

# Инструменты, используемые в играх

Приведенный здесь рисунок призван помочь читателю понять, о каких инструментах идет речь в описаниях игр. Кроме того, с его помощью легче представить, какие дополнительные инструменты могли бы быть использованы в музыкальных играх. (Обо всех нарисованных здесь инструментах рассказывается в словаре, помещенном в конце данной книги. — Прим. ред.)

- |                        |                            |                              |                         |
|------------------------|----------------------------|------------------------------|-------------------------|
| 1. Глокенишль          | 10. Гуиро                  | 20. Флексатон                | 30. Тарелка на петле    |
| 2. Чокало              | 11. Портативный синтезатор | 21. Гитара                   | 31. Метроном            |
| 3. Марака              | 12. Кабаса                 | 22. Бубенцы                  | 32. Китайский вудблок   |
| 4. Аккордовая цитра    | 13. Ксилофон               | 23. Свисток «кужушка»        | 33. Вудблок             |
| 5. Деревянный барабан  | 14. Тарелка на подставке   | 24. Клаксон                  | 34. Кастаньеты          |
| 6. Колотушка           | 15. Тимп-том               | 25. Металлофон               | 35. Блокфлейта          |
| 7. Казу                | 16. Цугфлейта              | 26. Утиный манок             | 36. Пальцевые тарелочки |
| 8. Индийские тарелочки | 17. Бубен без тарелочек    | 27. Губная гармоника         | 37. Сигнальный рожок    |
| 9. Бубен с тарелочками | 18. Бонгос                 | 28. Железнодорожный свисток  |                         |
|                        | 19. Мелодика               | 29. Пластинчатый колокольчик |                         |



# **И** Игры, развивающие умение слушать и концентрировать внимание



# 1 Руки вверх!

---

**Главная цель** Повышение скорости реакции.

**Дополнительные цели**

- Развитие умения слушать.
- Развитие способности концентрировать внимание.

**Что понадобится** Небольшие музыкальные инструменты для каждого участника. Портативный синтезатор или музыкальная аудиозапись.

**Количество участников** От 3 до 10.

**Основной вариант** У каждого участника имеется музыкальный инструмент. Ведущий играет на синтезаторе или включает магнитофон. Пока музыка звучит, группа подыгрывает на своих инструментах, как только смолкает — участники бесшумно поднимают инструменты над головой. Музыка возобновляется, когда наступает полная тишина.



**Замечания**

- Наиболее важный период в игре — тишина во время паузы, когда участники держат инструменты над головой. Ведущему следует обращать внимание участников именно на паузу, а не на период игры на музыкальных инструментах.
- Ведущий может подавать детям пример, сам поднимая руки, когда музыка смолкает.

**Другие варианты**

- Участники могут, прежде чем поднять руки над головой, положить инструменты на пол.

## 2 Найди водящего!

---

**Главная цель** Развитие умений слушать и концентрировать внимание.

**Дополнительные цели**

- Развитие умения наблюдать.
- Развитие способности различать партнеров по игре и запоминать их имена.
- Стимулирование групповой инициативы.

**Что понадобится** Один бубен без тарелочек.

**Количество участников** От 3 до 8.

**Основной вариант** Участники садятся на стулья, которые образуют круг, а водящий остается за этим кругом. Он прогуливается вокруг сидящих, играя на бубне и напевая. Внезапно водящий приседает и прячется за спиной одного из играющих. Вначале он замолкает, но если его быстро не находят, игру и пение он может возобновить. Если же водящий обнаружен, он просит всех назвать имя участника, за которым спрятался. После этого игра начинается сначала.



**Замечания**

- Когда придет время называть имена, плохо владеющим речью или молчаливым игрокам может понадобиться поддержка.

**Другие варианты**

- Ведущим может быть один из участников.
- Можно использовать другие небольшие инструменты, такие как бубенцы или колотушка.
- Пока водящий прогуливается за кругом, участники могут петь и/или хлопать в ладоши.

## 3 Где бубенцы?

---

**Главная цель** Развитие умения слушать.

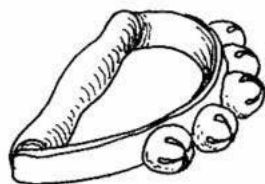
**Дополнительные цели**

- Побуждение к сотрудничеству в группе.
- Развитие выдержки и способности концентрировать внимание.

**Что понадобится** Пара бубенцов.

**Количество участников** От 4 до 8.

**Основной вариант** Играющие, сидя на полу, образуют тесный круг. Убрав руки за спину, начинают петь (например, «Obladi-Oblada»\*) и в то же время за спиной передают друг другу бубенцы. Когда песня кончается, бубенцы остаются в руках одного из участников, который старается себя не обнаружить. Ведущий по очереди спрашивает играющих, у кого, по их мнению, теперь бубенцы.



**Замечания**

- Когда песня заканчивается, участникам следует сидеть тихо и спокойно.
- Возможно, понадобится напоминать играющим о том, что во время игры руки следует держать за спиной.
- Ведущий может намеренно запутывать играющих, имитируя передачу бубенцов.

**Другие варианты**

- Передавать бубенцы можно попеременно в разных направлениях.
- Можно играть двумя парами бубенцов.
- Можно попробовать играть с закрытыми глазами.



# 4 Бомба

- Главная цель** Развитие умения слушать и находить источник звука.
- Дополнительные цели**
- Развитие способности концентрировать внимание.
  - Развитие сотрудничества в группе.
- Что понадобится** Будильник (можно заменить кухонным таймером или метрономом\*).
- Количество участников** От 3 до 10.
- Основной вариант** Желающий стать водящим выходит из комнаты, а кто-то из оставшихся прячет будильник. Когда все готово, водящего приглашают в комнату и просят найти будильник.



- Замечания**
- Группе можно напоминать о том, что не следует шуметь и подсказывать водящему, где находится будильник.
- Другие варианты**
- Водящему можно завязать глаза.
  - Можно привести элемент соревнования, выбрав одновременно двух играющих на роль водящих.
  - Искать источник звука может вся группа одновременно. В этом случае играющие должны стараться бесшумно двигаться по комнате.
  - Будильник (лучше таймер) может быть установлен на звонок через 1-2 минуты. Водящий должен постараться обнаружить его до того, как он зазвонит.

## 5 «Мирные» и «воинственные»

**Главная цель** Развитие умения слушать и концентрировать внимание.

**Дополнительные цели**

- Побуждение к сотрудничеству в группе.
- Стимулирование общения в группе.
- Развитие способности различать звуки.
- Высвобождение энергии.

**Что понадобится** По музыкальному инструменту для каждого участника.

**Количество участников** От 6 до 10.

**Основной вариант** Каждый участник выбирает себе тихий или громкий инструмент, и группа делится на два «племена»: тихое («мирные») и шумное («воинственные»). Играющие представляют, что «племена» находятся на разных берегах реки и могут общаться, по очереди играя на музыкальных инструментах. «Племена» внимательно слушают друг друга.



**Замечания**

- «Мирным» следует играть очень тихо и спокойно — не всем одновременно или время от времени замолкая.
- Нужно побуждать «племена» слушать друг друга и, возможно, поддаваться взаимному влиянию через звуки.

**Другие варианты**

- У каждого племени может быть свой «вождь», который распределяет инструменты и определяет начало и окончание игры.
- Игра может сопровождаться спокойными или, наоборот, энергичными танцами.

# 6 Тихо и громко

---

**Главная цель** Развитие выдержки и умения слушать.

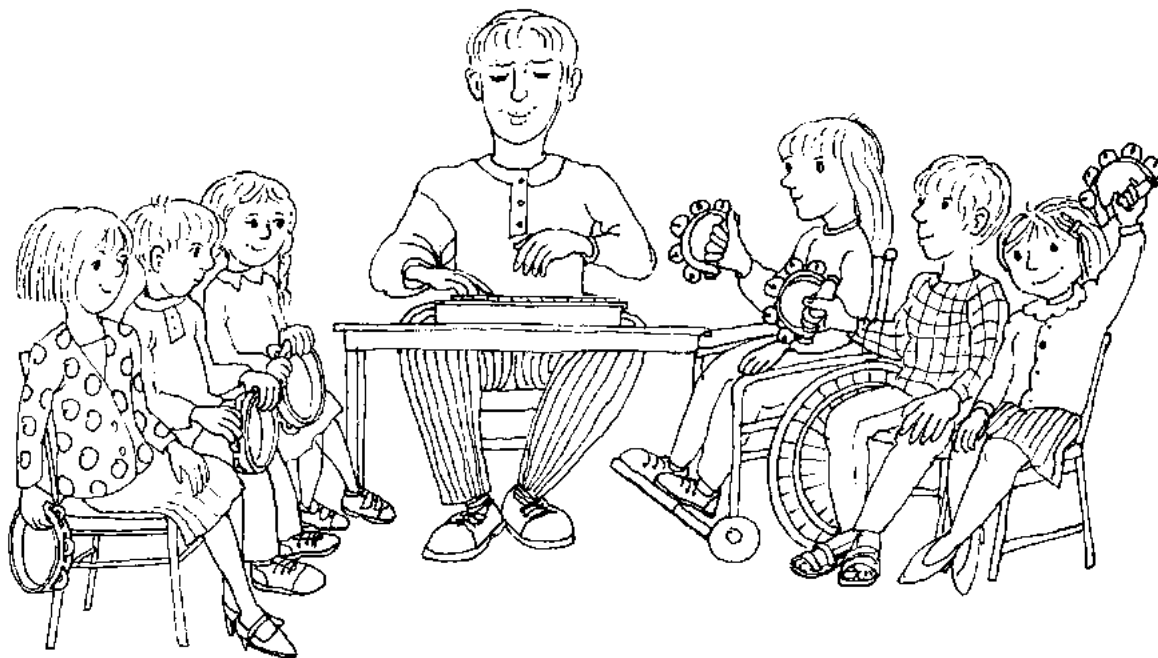
**Дополнительные цели**

- Развитие способности прогнозировать события.
- Развитие способности концентрировать внимание.

**Что понадобится** Равное количество бубенцов и бубнов с тарелочками — по одному инструменту на каждого участника. Портативный синтезатор или музыкальная аудиозапись.

**Количество участников** От 6 до 10.

**Основной вариант** Участники делятся на две группы соответственно типам инструментов, садятся напротив друг друга и готовятся играть по очереди. Ведущий объясняет, что группа с бубенцами должна играть тихо, а группа с бубнами — громко. Звучит музыка, и группы соответствующим образом играют.



**Замечания**

- В каждой группе может помочь «руководитель», или «дирижер».
- Вначале может быть полезным делать перерыв между различными по стилю музыкальными фрагментами.
- Возможно, некоторым участникам нужно помочь слушать и ожидать своей очереди, когда играет другая группа.

**Другие варианты**

- Можно использовать контрастную музыку — как энергичную, так и спокойную.
- У каждой группы может быть своя песня или музыкальная тема, например «Yellow Submarine»\* — для группы с бубнами и «Are you going to Scarborough»\* — для группы с бубенцами.

## 7 Спinoй к спине

---

**Главная цель** Развитие умения слушать.

**Дополнительные цели**

- Развитие умения действовать по очереди.
- Развитие уверенности в себе.
- Побуждение к сотрудничеству в группе.

**Что понадобится** Два контрастных по звучанию музыкальных инструмента.

**Количество участников** От 6 до 10.

**Основной вариант** Участники садятся в круг. В центре круга — два стула, установленные спинками друг к другу. Двум желающим предлагается сесть на эти стулья. Сидящие выбирают инструменты (неодинаковые), и ведущий просит их играть по очереди, поддерживая музыкальный диалог. По завершении диалога их место занимает новая пара.



**Замечания**

- В диалоге не должно быть слишком затянутых сольных выступлений.
- Играющим следует стараться использовать все возможности инструмента, менять темп и ритмику игры.
- Иногда ведущему придется побуждать одного из двоих более внимательно слушать игру своего напарника, а не вертеться и смотреть по сторонам.
- Участникам, которые не играют на музыкальных инструментах, следует внимательно слушать и не вмешиваться в музыкальный диалог.

**Другие варианты**

- Находящиеся в центре могут подражать игре друга друга или даже музыкально один другого передразнивать.
- Чтобы достичь максимальной сосредоточенности на игре, можно использовать близкие по характеру звучания инструменты.
- Оба участника могут играть с завязанными глазами, чтобы лучше сконцентрироваться на слушании.
- Ведущий может попросить играющих завершить их музыкальный диалог по-своему.

## 8 Встречная передача

**Главная цель** Развитие умения слушать и концентрировать внимание.

**Дополнительные цели**

- Побуждение к сотрудничеству в группе.
- Повышение уверенности в себе.
- Поощрение творческой активности.

**Что понадобится** Два небольших музыкальных инструмента. Портативный синтезатор или музыкальная аудиозапись.

**Количество участников** От 6 до 10.

**Основной вариант** Группа садится в круг, и двоим участникам, сидящим рядом, дают музыкальные инструменты. Как только зазвучит музыка\*, инструменты начинают передавать по кругу в противоположных направлениях. Когда музыка смолкает, участники, в руках у которых оказались инструменты, оба начинают играть. После окончания их дуэта вновь звучит музыка и инструменты опять начинают передавать по кругу.



**Замечания**

- Игра дуэта может сопровождаться различными музыкальными фрагментами.
- Если участники затрудняются передавать инструменты по кругу бесшумно, то эти инструменты можно заменить барабанными палочками. Затем в дуэте они будут использоваться для игры на ударных инструментах.

**Другие варианты**

- Инструменты можно передавать по кругу в одном направлении. В большой группе можно передавать одновременно несколько инструментов.
- Можно подчеркнуть разницу между частями игры: передачей инструмента по кругу и музыкальным дуэтом. Для этого перед началом игры дуэтом участники, взяв свои инструменты, меняются местами.

## 9 Бубенцы и бубны

**Главная цель** Развитие сотрудничества в группе и способности концентрировать внимание.

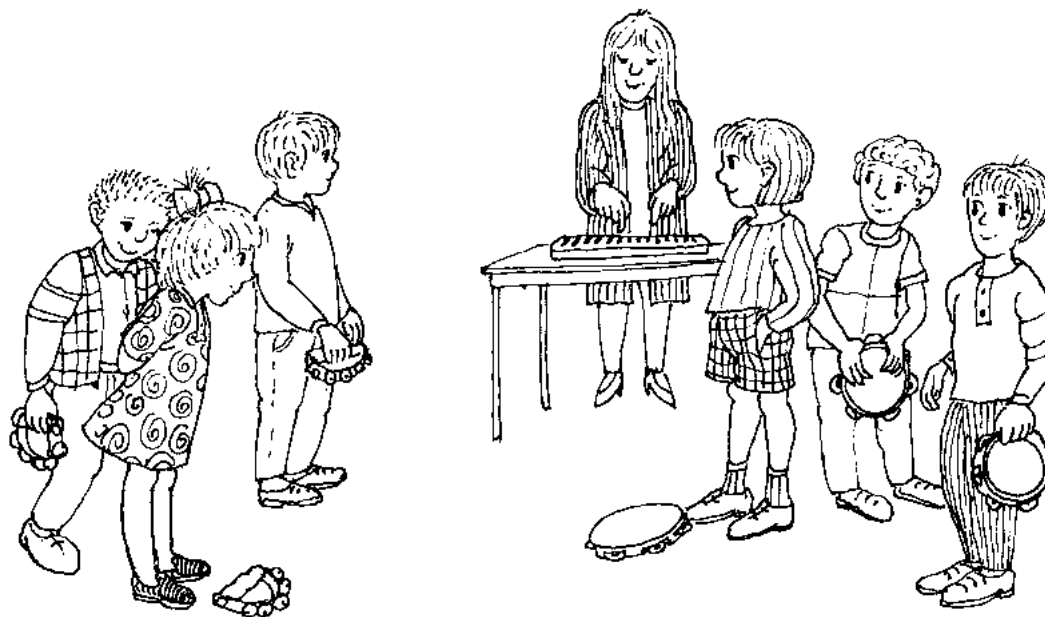
**Дополнительные цели**

- Развитие умения наблюдать.
- Развитие умения слушать.

**Что понадобится** Равное число бубенцов и бубнов с тарелочками, по одному инструменту для каждого участника. Портативный синтезатор или музыкальная аудиозапись.

**Количество участников** От 6 до 10.

**Основной вариант** Участники распределяются по группам соответственно типам инструментов: в одной группе — с бубнами, в другой — с бубенцами. Когда начинает звучать музыка, все танцуют, свободно передвигаясь по комнате. Когда музыка смолкает участники с бубенцами образуют одну группу, а участники с бубнами — другую. Музыка звучит вновь, группы смешиваются и все танцуют. Таким же образом игра продолжается.



**Замечания**

- Вначале взрослые могут принять участие в игре, чтобы в нужный момент помочь объединению в группы.

**Другие варианты**

- Можно использовать и другие подходящие инструменты.
- Игра может стать более захватывающей, если задействовать не два, а три вида инструментов.
- Можно использовать разные типы инструментов. Например, деревянные, такие как вудблок, claves (соударяемые деревянные палочки), кастаньеты для одной группы и мембранные инструменты, такие как бубны (с тарелочками или без них) и небольшие бонгос, — для другой.
- Может звучать танцевальная музыка различных стилей.
- Группа с колокольчиками и группа с бубнами, прежде чем смешаться, могут по очереди исполнить короткий танец.

# 10 Музыкальные линии

---

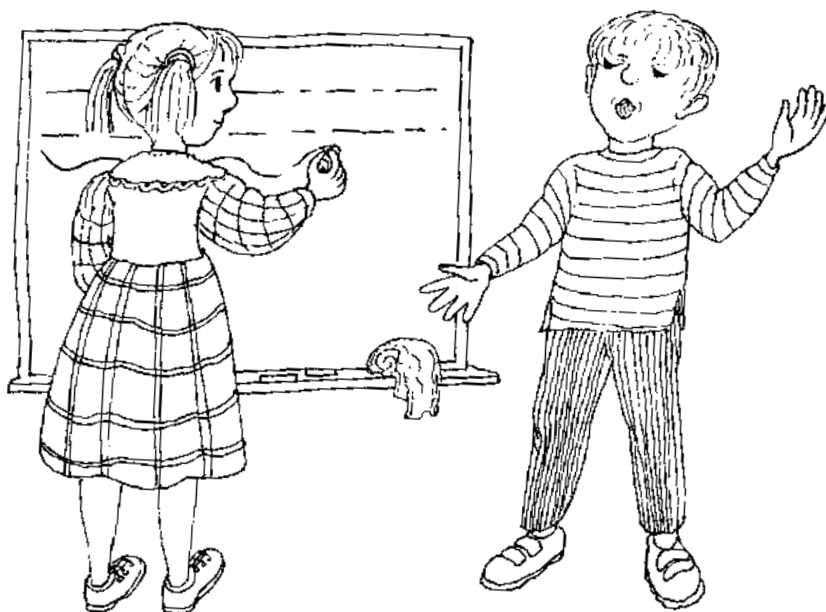
**Главная цель** Улучшение согласованности между процессом слушания и зрительной координацией движений рук.

**Дополнительные цели** Развитие навыков, предшествующих письму.

**Что понадобится** Доска и мел. Или большой лист бумаги, закрепленный на стене, ручка или карандаш.

**Количество участников** От 3 до 8.

**Основной вариант** Один участник становится у доски, второй готовится петь. Певец отчетливо пропевает какие-то звуки. Одновременно стоящий у доски начинает чертить горизонтальную линию. Как только поющий замолкает, линия прерывается — и возобновляется, когда голос зазвучит вновь. Величина разрыва линии зависит от длительности паузы.



**Замечания**

- Начинать игру может и тот, кто чертит линии, — поющий в этом случае следует за ним.

**Другие варианты**

- Ведущий может предложить всей группе петь хором, следуя за тем, кто чертит линии.
- По желанию можно чертить только прямые линии (соответствующие звуку на одной высоте) или волнообразные, идущие вверх и вниз (соответственно повышению и понижению звука).
- Пение можно заменить игрой на музыкальных инструментах. В этом случае разные инструменты будут обозначаться линиями разных цветов.
- Можно чертить тонкие и жирные линии в зависимости от громкости звуков.
- Участники могут «записывать» звуки параллельно, каждый на своем листе бумаги, а в конце игры сравнить записи.

# 11 Звуковые эффекты

---

**Главная цель** Развитие умения слушать.

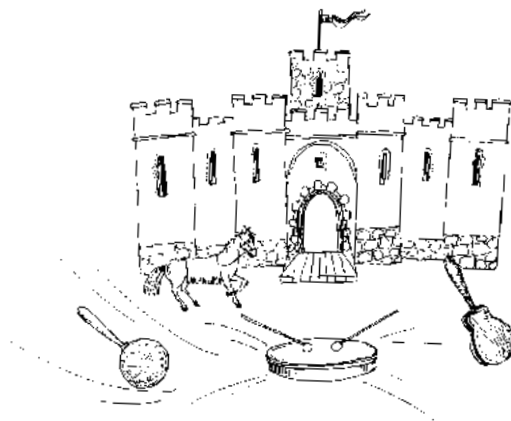
**Дополнительные цели**

- Развитие выдержки.
- Развитие воображения.
- Развитие способности к сотрудничеству в группе.
- Подготовка группы к совместным прогулкам или развитие способности вспоминать общие впечатления.

**Что понадобится** По музыкальному инструменту для каждого участника.

**Количество участников** От 4 до 10.

**Основной вариант** Группа садится в круг. Ведущий называет тему, например предстоящее посещение замка или пожарной станции.\* Затем каждый участник выбирает слово, связанное с данной темой, и инструмент для озвучивания этого слова. Так, магнитофон можно выбрать для слова «ветер», кастаньеты — для слова «шаги», утиный манок — для слова «утка». Ведущий рассказывает историю на заданную тему, и каждый раз, когда он произносит ключевые слова, участники производят несколько звуков на своих инструментах.



**Замечания**

- Ведущий может предложить участникам перед началом игры сидеть как можно тише и прислушаться к звукам в комнате и вне ее.
- Возможно, придется помогать участникам заканчивать игру вовремя. Для этого можно попросить их через несколько секунд положить инструмент на пол.
- Ведущему имеет смысл использовать эту игру, чтобы предупредить возникновение страхов, которые могут появиться во время предстоящей прогулки.
- Ведущий может повторять определенные ключевые слова, чтобы удерживать внимание кого-то из участников.

**Другие варианты**

- У двух участников может быть общее ключевое слово и один музыкальный инструмент.
- Выбрать все ключевые слова и распределить все музыкальные инструменты может один участник.
- Сыграть соло на музыкальных инструментах может только один участник.
- Вместо музыкальных инструментов можно имитировать голосом.
- Некоторые участники, вместо того чтобы играть, могут слушать звуки с закрытыми глазами и после этого называть соответствующие слова.



# 12 Мотоциклист

---

**Главная цель** Развитие умения слушать.

**Дополнительные цели**

- Формирование контроля за движениями и повышение скорости реакции.
- Предоставление возможности высвободить энергию.
- Формирование пространственных представлений.
- Стимулирование творческой вокализации.

**Что понадобится** Один казу.

**Количество участников** От 3 до 6.

**Основной вариант** Группа располагается в комнате, оставив достаточно места для бега. Одного из участников выбирают на роль мотоциклиста, который будет кружиться по комнате на воображаемом мотоцикле. Ведущий или один из участников имитирует на казу звуки мотоцикла: момент запуска, ускорение, замедление, поворот ручки «газа». Мотоциклист вслушивается в эти звуки и соответствующим образом «ведет» мотоцикл.



**Замечания**

- Полезно потренироваться в имитации звуков мотоцикла до начала движения мотоциклиста.
- Эта игра может служить поводом для разговора о безопасности на дорогах.

**Другие варианты**

- Ведущий может расставить в комнате стулья, чтобы «мотоциклист» двигался по кругу и т. д.
- Одновременно ездить на мотоцикле под аккомпанемент того же казу могут два участника.

# 13 Волшебная дудочка\*

- Главная цель** Развитие умения слушать и концентрировать внимание.
- Дополнительные цели** Развитие доверия.
- Что понадобится** Блокфлейта, платок.
- Количество участников** От 3 до 6.
- Основной вариант** Два участника стоят лицом друг к другу. Одному из них (желающему) завязывают глаза платком\*\* и просят внимательно слушать, как его партнер играет на блокфлейте. Играющий на инструменте все время медленно движется назад. Второй играющий с завязанными глазами идет на звук, следуя за первым по всей комнате, но до него не дотрагиваясь. Когда музыка смолкает, оба участника останавливаются.



- Замечания**
- Играющему на блокфлейте нужно напоминать о том, что ему следует двигаться медленно и уходить не слишком далеко от партнера.
  - Полезно один раз сыграть в эту игру, не завязывая играющему глаза.
  - Помогаящий взрослый может показать, как надо играть, первым выполнив роль водящего.
- Другие варианты**
- В комнате можно расставить стулья или другие небольшие предметы мебели, создающие препятствия.
  - Оставшиеся участники также могут являться препятствиями сидя, стоя или лежа в разных местах комнаты.
  - Можно использовать другие подходящие инструменты.
  - Одновременно могут играть две пары, используя контрастные по звучанию инструменты.
  - Участники могут играть, взявшись за руки.

# 14 В каком направлении?

---

**Главная цель** Развитие умения слушать и концентрировать внимание.

**Дополнительные цели**

- Развитие осознания своей принадлежности к группе.
- Формирование представлений о направлении.
- Развитие выдержки.

**Что понадобится** Бубенцы и портативный синтезатор.

**Количество участников** От 4 до 10.

**Основной вариант** Группа садится в круг. Когда зазвучит музыка (в среднем регистре синтезатора), играющие начинают передавать бубенцы по часовой стрелке. Внезапно ведущий берет на синтезаторе две самые высокие ноты, и группа изменяет направление движения бубенцов, передавая их против часовой стрелки. Музыка продолжает звучать, и каждый раз, когда слышны две высокие ноты, направление движения бубенцов изменяется.



**Замечания**

- Нет необходимости в том, чтобы играющий на синтезаторе хорошо владел инструментом. Однако он должен суметь убедиться в том, что направление движения бубенцов изменяется вовремя и остается неизменным до тех пор, пока не прозвучат две высокие ноты.
- Участники группы могут по очереди исполнять роль ведущего.
- Возможно, понадобится побуждать участников больше прислушиваться к звукам, нежели следить за движениями рук играющего.

**Другие варианты**

- Можно передавать и другие небольшие инструменты, такие как марака и кабаса.
- Портативный синтезатор можно заменить другими мелодическими инструментами, например ксилофоном.
- Сигнал для изменения направления движения бубенцов можно подавать, ударя палочками по тарелке или барабану. В этом случае вместо синтезатора используют аудиозапись.

# 15 Слушай, танцуй и рисуй!

**Главная цель** Развитие умения слушать и способности различать характер музыки.

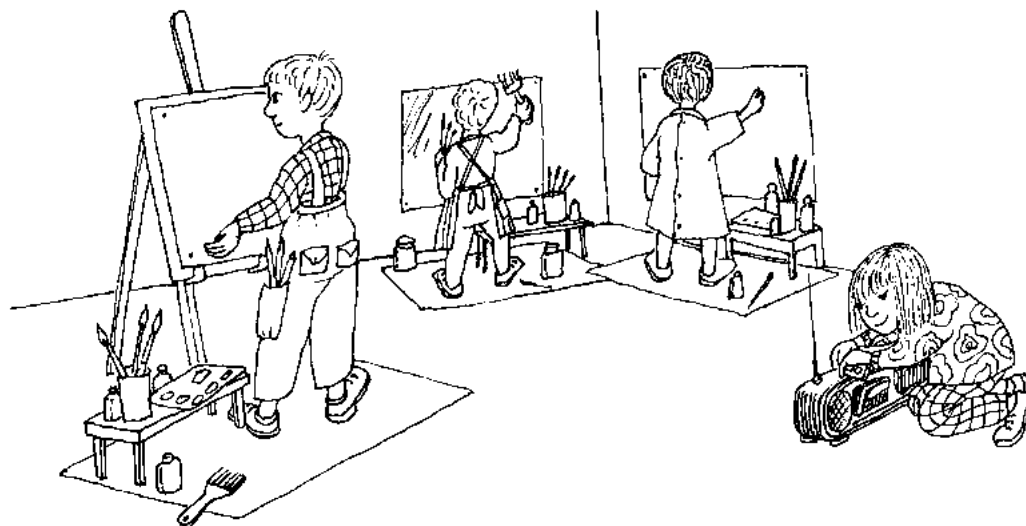
**Дополнительные цели**

- Развитие способности концентрировать внимание.
- Развитие способности соотносить движения со звуками.
- Формирование контроля за движениями.

**Что понадобится** Несколько больших листов бумаги, прикрепленных к стене или к мольбертам. Баночки с краской и большие кисти для рисования. Портативный синтезатор или аудиозапись с контрастными по характеру музыкальными фрагментами: один — в быстром темпе, ритмичный, другой — спокойный и плавный.

**Количество участников** От 3 до 4.

**Основной вариант** Группа танцует под музыку двух контрастных характеров. Ведущий поощряет танцующих хлопать в ладоши, топтать ногами, маршировать и делать любые резкие движения под быструю, ритмичную музыку — и медленно кружиться, плавно двигаться под спокойную музыку. После танцев участники прослушивают музыку еще раз, рисуя при этом красками на бумаге. Затем обсуждают картины, обращая внимание на то, отразился ли на них контрастный характер музыкальных фрагментов.



**Замечания**

- Каждый участник может двигаться и рисовать в своей индивидуальной манере: не должно быть «правильного» способа выразить характер музыки. Ведущему следует в большей степени поощрять творческий поиск, нежели учить танцевать или рисовать.

**Другие варианты**

- Можно использовать контрастные краски (яркие и тусклые) или ткани (плотные и тонкие).
- Вместо красок можно использовать толстые фломастеры.
- Во время рисования ведущий может остановить музыку и попросить участников поменяться местами, а когда музыка зазвучит вновь, продолжить рисовать на соседнем листе. По желанию, краски можно переносить или оставлять возле своего листа.

Конец ознакомительного фрагмента.

Приобрести книгу можно

в интернет-магазине

«Электронный универс»

[e-Univers.ru](http://e-Univers.ru)