

СЕРИЯ «ЗАНИМАТЕЛЬНОЕ СОЛЬФЕДЖИО»

Л. Н. ЛЁХИНА

ПУТЕШЕСТВИЕ  
В СТРАНУ  
ИНТЕРВАЛОВ

УЧЕБНО-ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ



 КЛАССИКА-XXI

УДК 781  
ББК 85.90  
Л53

Лёхина Л. Н.  
Л53 Путешествие в страну интервалов. Учебно-игровое пособие. — М.: Издательский дом «Классика-XXI», 2010. — 20 с., ил. — (Серия «Занимательное сольфеджио»).

ISBN 978-5-89817-326-5

Цель учебно-игрового пособия — в увлекательной форме познакомить детей 5–8 лет со всеми интервалами и дать основы для их практического применения. Игровой принцип подачи материала и красочное оформление пособия рассчитаны на детское восприятие: игра включает ребенка в активный процесс познания музыки, позволяет моделировать любые изучаемые явления, активизирует эмоции, память, интеллект. Исчезает проблема дисциплины и неустойчивого внимания на уроке.

Пособие состоит из методической разработки для педагога и иллюстративного материала с интервалами, музыкальными ключами, знаками альтерации, клавиатурой и нотосоццами для практической работы педагога с учениками.

Издание предназначено для использования на уроках музыки в группах общеэстетического развития, начальных классах ДМШ и ДШИ, а также в 1–2 классах общеобразовательной школы.

УДК 781  
ББК 85.90

*Воспроизведение издания целиком или любого его фрагмента  
любым способом без разрешения правообладателей  
будет преследоваться в судебном порядке.*

ISBN 978-5-89817-326-5

© Лёхина Л. Н., 2010  
© Издательский дом «Классика-XXI», 2010

## ОТ АВТОРА

---

Современная музыкальная педагогика смело шагнула в XXI век. Задачи и требования, предъявляемые к процессу музыкального воспитания, значительно изменились. Введение в учебный план предмета «Музицирование» заставляет педагогов по-новому взглянуть на изучение сольфеджио. Все элементы музыкального языка, которые осваиваются на уроке сольфеджио, должны иметь практическое применение. И чем скорее ребенок сможет создать, используя изученный материал, что-то свое, тем быстрее пойдет процесс его музыкального воспитания.

Ни для кого не секрет, что современный музыкальный язык не очень легко ложится на слух музыкантов, воспитанных на классико-романтических традициях. А детям порой легче усвоить интонации музыки XX века. И этот процесс нужно не тормозить, а ускорить на самом начальном этапе музыкального образования.

Учебно-игровое пособие «Путешествие в страну интервалов» является первым выпуском «Занимательного сольфеджио». Его цель — в увлекательной форме познакомить детей 5–8 лет со всеми интервалами и дать основы для их практического применения. Пособие можно использовать на уроках музыки в группах общезстетического развития, начальных классах ДМШ и ДШИ, а также в 1–2 классах общеобразовательной школы.

Настоящее пособие состоит из методической разработки для педагога и иллюстративного материала для практической работы педагога с учениками. Методическая разработка включает в себя музыкальный словарь, описание музыкальных игр, сказок, варианты заданий для трех возрастных групп учеников. Иллюстративный материал находится на листах внутри пособия и представляет собой карточки с интервалами, музыкальными ключами и знаками альтерации, а также листы с клавиатурой и нотностями. Перед началом работы нужно отогнуть скрепки, вынуть листы с иллюстративным материалом и разрезать их по пунктирным линиям.

Язык, игровой принцип подачи материала, красочное оформление пособия рассчитаны на детское восприятие. Все интервалы дети осваивают в игре или рассказывая сказки. Знакомство с интервалами основано на образно-слуховых ассоциациях. За каждым интервалом закрепляется яркий зрительный образ — ослик, ежик, оса, колдун и пр. Ребенок привыкает слышать эти «звуковые портреты», давать им определения на «музыкально-теоретическом языке», а также получает навык построения интервалов на нотном стане и клавиатуре. Используя настоящее пособие, педагог может познакомить учеников *со всеми диатоническими интервалами* (включая тритон) в течение *одного* учебного года.

Игра является одним из главных средств познания для ребенка младшего возраста, а потому и наиболее действенным в процессе обучения. Пренебрегать игрой вовсе и даже сокращать объем игровой деятельности на уроке неразумно. Игра вводит ребенка в увлекательный мир музыки, позволяет моделировать любые изучаемые явления, активизирует эмоции, внимание, память, интеллект. Играя, ребенок переживает в действии воспринимаемое и изучаемое, познает все «изнутри», постигая суть и терминологию. В игре ребенок перевоплощается, раскрепощается, забывает об «официальности» урока.

Как и музыкальные игры, музыкальные сказки органично вплетаются в урок. Детей невольно тянет к учителю, если они слышат от него сказку. Сама собой исчезает проблема дисциплины и неустойчивого внимания, не говоря уже об отношении к «скучному» уроку сольфеджио. Сказка — это то зерно, из которого произрастает эмоциональное отношение ребенка к предмету обучения. Она интереснее слушается в коллективе — ведь малышу хочется поделиться с другими своими переживаниями, маленькими открытиями, удивлением и восхищением перед чем-то новым и необычным.

Сказочные истории могут быть длинными и короткими; их рассказывают по несколько раз, целиком и частями (с продолжением на следующем уроке). Малыши и сами легко досочиняют сказки — не только слова, но и музыку. Любую инициативу маленького автора нужно приветствовать. Небольшую сказку

в состоянии сочинить и рассказать каждый ребенок; одновременно он покажет ее карточками, на которых изображены интервалы-персонажи, споет и сыграет на фортепиано. Тем самым достигается главная цель занятий музыкой — развитие творческих способностей ребенка.

Все карточки с интервалами делятся на две группы, соответственно для детей 5–6 и 7–8 лет.

В первой группе — карточки с образным «портретом» интервала на одной стороне (ежик, ослик, кукушка и др.) и буквенно-цифровым обозначением на обороте (б2, ч5, м3 и т. д.). Исключение составляет интервал чистая прима, «портрет» которого (капельку дождя) ребенку предлагается нарисовать самостоятельно. На первых порах главной для малышей будет лицевая сторона. Но постепенно образы-персонажи станут выполнять лишь ассоциативную и напоминающую функцию, а ведущей станет оборотная сторона с буквенно-цифровым обозначением. Этой «двусторонностью» карточки удобны для длительного применения.

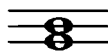
Карточки второй группы также двусторонние; на лицевой стороне — графическое изображение интервала на нотном стане:



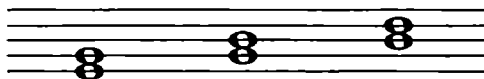
на обороте — цифровое обозначение (2, 5 и пр.).

Нотный стан с изображением интервала имеет от двух до четырех линеек, что позволяет перемещать интервал на нужную высоту на пятилинейном нотном стане.

Приведем пример. Карточка с терцией на линейках выглядит следующим образом:



Ребенок может приложить эту терцию к пятилинейному нотному стану, совмещая нижнюю линеечку терции с любой из пяти линеек нотного стана. Таким образом, одна и та же карточка терции, приложенная к нижней линейке, будет фиксировать терцию *ми—соль* (в скрипичном ключе), приложенная ко второй снизу линейке — терцию *соль—си*, к третьей — *си—ре* и т. д.



Зафиксированная на карточке терция позволяет малышу с минимальными трудностями передвигать (транспонировать) нужный интервал на любую высоту.

Объясняя детям графическое изображение интервала, мы пользуемся необычным словом — «скелетик». Обосновать его довольно просто: «Как и люди, все интервалы имеют скелет, то есть основу. Рост у людей может быть одинаковый, а вот по объему они разные, один более толстый, другой — худой. Так же и у интервалов. Например, все сексты имеют одинаковый «скелет», из шести ступеней, но только большая секста «потолще», а малая — «худенькая». Такой подход не даст ребенку спутать, например, малую терцию (ее «скелетик» из трех ступеней) с увеличенной секундой



Вместо слова «скелетик» можно использовать термины «портрет» или «фотография» интервала. И когда будет идти работа над построением интервала с использованием знаков альтерации, то речь пойдет не о «толщине» интервала, а о «раскрашивании» черно-белого интервального «портрета» диезами и бемолями, или о превращении черно-белой «фотографии» в цветную.

При работе с детьми 7–8 лет возможны и желательны более сложные формы заданий — работа на нотном стане с применением ключей и знаков альтерации.

Применение обоих ключей в практике построения интервалов — очень важный, но, к сожалению, часто упускаемый из виду момент. Работа должна идти в трех направлениях: параллельное освоение скрипичного и басового ключей, чередование их, а также построение интервалов в двух ключах одновременно. Такой подход научит ребенка лучше ориентироваться в любом нотном тексте и «узнавать» в нем знакомые интервалы.

Применение знаков альтерации необходимо для возможности построения интервалов от любого звука. Диезы и бемоли легко находят свое место на нотном стане, так как на карточках у диезов и бемолей указано местоположение (на линейке или между линейками).

Пособие дополнено «немой» клавиатурой. Не отрицая необходимость работы за обычной клавиатурой фортепиано, мы наряду с этим предлагаем в качестве постоянного упражнения построение интервалов на «немой» клавиатуре. «Немая» клавиатура уводит от проблемы постановки руки, а также дает прочную базу для развития «слышающих» пальцев. Интервалы от примы до квинты удобно ложатся под каждый палец правой руки: секунда — 1–2, терция — 1–3 и т. д. К сожалению, после пятого пальца «заканчиваются», и приходится выстраивать интервалы от максимальной растяжки на октаву. Секста должна быть по физическому ощущению чуть больше квинты, а септима — чуть меньше октавы. Пальцевое, с удобной и верной апплика-

турой, «понимание» и «слышание» интервалов — проверенный способ создать прочную связь слышимого, игаемого, видимого и пропеваемого.

Весьма разнообразит формы работы с данным пособием применение магнитной доски. На магнитную доску формата А-4 накладывается нотный стан, а небольшие круглые магниты двух цветов (желательно черные и белые — по аналогии с нотами) выполняют роль нот. Такими нотами-магнитами можно строить интервалы в любом варианте игры. Цветовой контраст позволит познакомить учеников с понятиями «основание» и «вершина» интервала (или «ноги» и «голова»), «обращение интервала».

С помощью нот-магнитов удобно проводить интервальный диктант, в котором интервалы звучат мелодически (например, задание «Лабиринт» — см. в разделе *Варианты заданий*). Педагог называет первую ноту, от которой будет звучать интервал, например, *ми*. Ученик выкладывает ноту-магнит на первой линейке нотослеса. Педагог играет вверх *м2*; ученик выкладывает рядом с «нотой» *ми* «ноту» *фа*. Затем педагог играет вниз от полученного звука *б3*; ученик выкладывает ноту-магнит под первой линейкой и добавляет к ней бемоль, получается «нота» *ре-бемоль* и т. д.

Надеемся, что наше «Путешествие в страну интервалов» решит некоторые проблемы обучения маленьких музыкантов и поможет сделать урок сольфеджио интереснее, ярче и увлекательнее.

# МУЗЫКАЛЬНЫЙ СЛОВАРИК

При изучении интервалов за каждым из них закрепляется свой персонаж и своя мелодическая попевка. Мы называем эти элементы «Музыкальным словариком». Его создание было вызвано несколькими причинами.

➤ Во-первых, необходимо говорить с ребенком не на взрослом, «теоретически-умном», а на понятном и доступном ему языке. Образная память малыша гораздо глубже закрепляет полученные слуховые и зрительные впечатления, чем теоретически верное, но абстрактное объяснение.

➤ Во-вторых, не следует бояться закрепления за каким-либо слуховым элементом конкретной образной ассоциации (большая секунда — ежик, чистая квинта — ослик и т. д.). Однако образ и термин должны обязательно существовать вместе. Если постоянно обращать внимание на это двойное (образ-«заменитель» и сам термин) определение, то впоследствии переход только к терминам будет вполне естественным.

➤ В-третьих, эти образные ассоциативные подсказки можно использовать не только на начальном этапе обучения, но и с более взрослыми детьми. Улыбки и даже смех, которые нередко возникают в этом случае, вскоре исчезнут, а музыкальная память надолго зафиксирует точное слышание и понимание интервалов.

Наиболее оптимальным порядком прохождения интервалов является следующий:

б3 — веселая кукушка



м3 — грустная кукушка



ч5 — ослик



ч4 — петушок




ч8 — жираф



ч1 — капелька

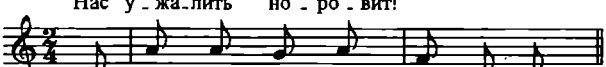


б2 — добрый ежик 


Ё - жик, ё - жик, ты хо - рош.  
С на - ми пе - сен - ки по - ёшь.

м2 — оса 


Ой, о - са ле - тит, жуж - жит!  
Нас у - жа - лить но - ро - вит!

б6 — елочка 


В ле - су ро - ди - лась ё - лоч - ка.

м6 — пенечек от елочки 

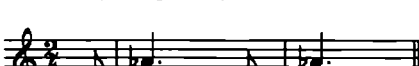
Сру - би - ли на - шу ё - лоч - ку.

м7 — горка 

Я с гор - ки ка - чусь, ни че - го не бо - юсь.

б7 — сугроб 

В су - гроб, бух!

Тр (Тритон) — злой колдун 

Три - тон, кол - дун!

Предложенный порядок прохождения интервалов сложился в практике автора как наиболее эффективный, но каждый педагог волен выбрать и свою последовательность.

Самые простые для освоения интервалы — б3, м3 и ч5 — помогут запомнить персонажи песенки «Спор» на музыку А. Гретри (см. сказку «Кто кого переспорит?» в разделе *Музыкальные сказки*).

Если первые восемь интервалов из предложенного ряда не связаны с каким-либо временем года, то б6, м6, б7, м7 имеют «зимнюю» тематику. И разумнее было бы изучать их именно зимой. Педагогу предоставляется возможность рассказать о новогодней елке, о лесе, где она росла, о пенечке, который остался, когда ее срубили, о зимних забавах (катание с горки, падение в сугроб). Все истории должны подкрепляться звуковыми иллюстрациями.

Интервал тритон имеет попевку, которая говорит сама за себя. Это именно тритон, интервал без цифры, без привычной буквы («м» или «б»), но с «колдовским» характером (см. «Колдовскую тритоновую сказку» в разделе *Музыкальные сказки*).

Все предложенные попевки звучат мелодически в восходящем движении. Для усвоения интервалов в нисходящем движении попевки можно исполнять «вверх ногами» — в обращении. Кроме того, навык определения интервалов в восходящем и нисходящем движении закрепит игра «Кто какого роста?» (см. в разделе *Музыкальные игры*).

Нельзя забывать и о гармоническом звучании интервалов. Для этого попевку на любой интервал возможно заканчивать «гармонической точкой» — интервалом в гармоническом звучании, или с этой «точки» начинать, а также использовать игру «Чьи следы?» (см. в разделе *Музыкальные игры*).

# МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИГРЫ

---

## ДРУЖИМ ИЛИ ССОРИМСЯ?

Эта игра является подготовительной для начального этапа работы над интервалами. Она дает навык слышания двух звуков одновременно и осознание разницы в этом звучании — широкий интервал или узкий, диссонанс или консонанс.

— Интервал, — объясняет педагог, — это расстояние между двумя ребятами или между двумя звуками. Они могут вести себя по-разному: могут ссориться, а могут дружить. Давайте послушаем и скажем, когда звуки-человечки ссорятся, а когда дружат. При резком звучании (секунды, септимы) будем грозить кулаком, а при мягком (терции, сексты) — сложим две ладошки вместе, как бы пожмем руки.

А теперь определим: далеко или близко стоят друг от друга звуки-человечки и как они разговаривают — сердито или ласково. А что услышим, то покажем:

- секунда — ссоримся близко — грозим пальцем;
- септима — ссоримся далеко — грозим кулаком;
- терция — дружим близко — жмем руки;
- секста — дружим далеко — приветливо машем рукой.

## КТО КАКОГО РОСТА?

Игра помогает в определении мелодических интервалов в восходящем и нисходящем движении.

Педагог играет 2–3 интервала мелодически и спрашивает у детей, кто с кем мерялся ростом (например, оса — жираф — петушок), кто из прослушанных интервалов-героев выше, а кто ниже. Также определяется рост и в нисходящем движении интервала — мы как будто смотрим на героя сверху вниз.

## ЧЬИ СЛЕДЫ?

Эту игру можно применять для определения интервалов в гармоническом звучании.

Педагог рассказывает детям, что по песчаной тропинке прошли какие-то знакомые интервалы и оставили свои следы. Эти следы нетрудно разгадать, если внимательно



послушать интервалы (они звучат в гармоническом виде). А сопровождать игру может стихотворение:

Кто в лесу гуляет,  
След свой оставляет?  
Ты послушай, посмотри  
И картинку покажи.

## ЖИВАЯ КЛАВИАТУРА

Эта игра может быть использована в качестве двигательной переменки на уроке.

Дети выстраиваются в ряд, педагог присваивает каждому ребенку название одной ноты, создавая образ «живой клавиатуры».

Сначала педагог играет на фортепиано отдельные звуки, а каждый ребенок голосом повторяет только «свой» звук. Затем педагог подходит к «живой клавиатуре», «нажимает» на ее «клавиши», и она «поет». Когда этот этап освоен, можно перейти к исполнению знакомых песенок небольшого диапазона, примерно в объеме сексты-октавы.

На «живой клавиатуре» вполне по силам «сыграть» и ребенку, причем он либо «нажимает на клавиши» и поет вместе со своими друзьями, называя ноты, либо только «играет», пропевая песню внутренним слухом.

«Живая клавиатура» легко «разбирается», а затем «собирается» в новом порядке — каждый ребенок получает новую «роль» (новую ноту). Усложняя задачу, «клавиатуру» можно «собрать» не только в новом порядке, но и в новой тональности.

## КТО ПОТЕРЯЛСЯ?

Игра предназначена для запоминания нот на клавиатуре и активизации внутреннего слуха. Она помогает закрепить связь между видимым и слышимым.

Педагог исполняет гамму в пределах до<sup>1</sup> — до<sup>2</sup> вверх или вниз. Дети «играют» ее на своих «немых» клавиатурах, пропевая звукоряд сначала вслух, а затем про себя.

На следующем этапе задача усложняется. Педагог исполняет гамму, пропуская сначала одну, а затем две клавиши. Ученики должны дослушать звукоряд до конца и лишь потом сказать, какая клавиша «потерялась». В роли учителя может выступить и ребенок.

# МУЗЫКАЛЬНЫЕ СКАЗКИ

## КТО КОГО ПЕРЕСПОРИТ?

Собрались как-то раз на лесной опушке ослик и кукушка и начали спорить — у кого из них голос лучше, красивее и приятнее. Ослик громко пел свою песенку от разных звуков, а кукушка (*по выбору ученика — б3 или м3*) — свою, и тоже от разных звуков. По отдельности каждая песенка была очень даже неплоха, но когда они звучали вместе, получалось нестройно.

Спорили они чуть ли не до хрипоты и едва совсем не потеряли голос, когда им на помощь прилетела еще одна кукушка — сестричка первой (*если первая была большая терция, то теперь должна быть малая, и наоборот*). Вторая кукушка подсказала: «Встаньте на одну линеечку или на одну нотку и спойте свои песенки сначала друг за другом, а потом вместе». И как только перестали спорить ослик и первая кукушка, все зазвучало так красиво! А ослик предложил спеть с ним и второй кукушке. Это тоже получилось здорово, только немного изменилось звучание (*сначала оно было мажорным, если начинала веселая кукушка, и становилось минорным, если запевала ее сестричка*).

Вот такой музыкальный спор произошел на лесной опушке. Похоже, именно об этом рассказывает песенка «Спор» на музыку А. Гретри.

## СПОР

Оживленно А. Гретри

В ле - су о - сел ску - куш - кой со - пер - ни - ча - ли

раз: < Кто луч - ше и при - ят - ней у -





62

*m2*

63

*m3*

66

*m6*

67

*m7*

8

*1n*

**TP**

*u8*

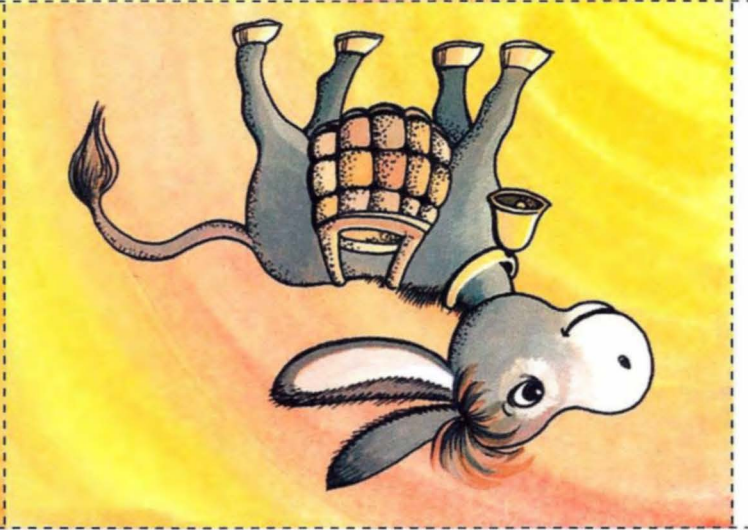
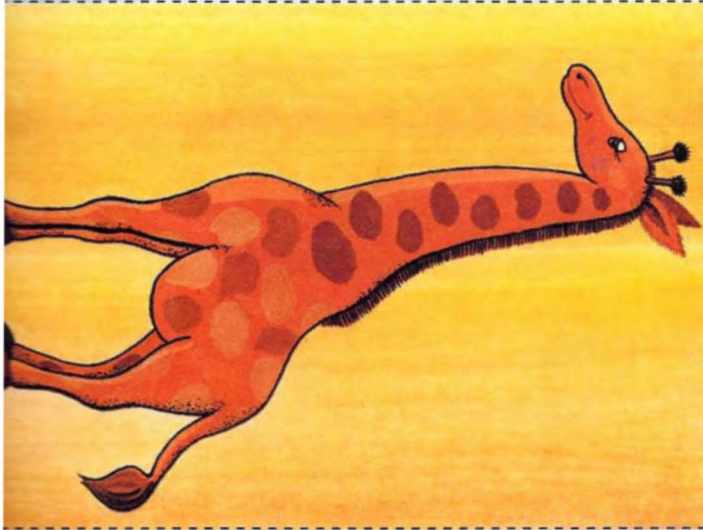
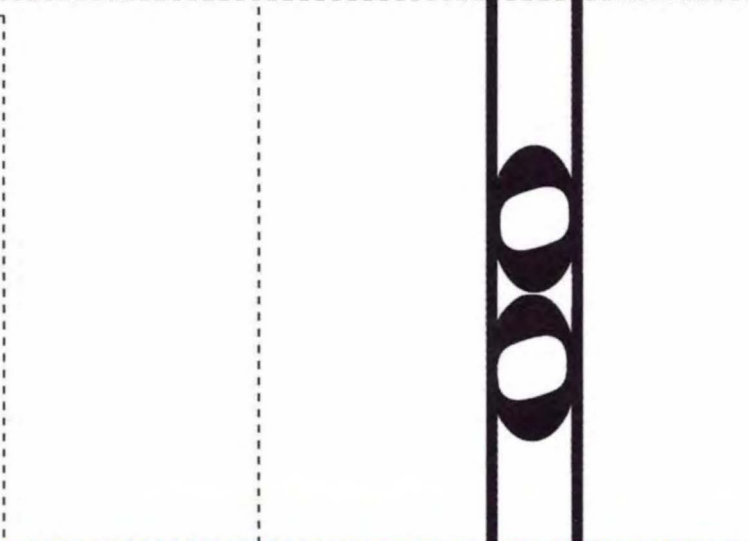
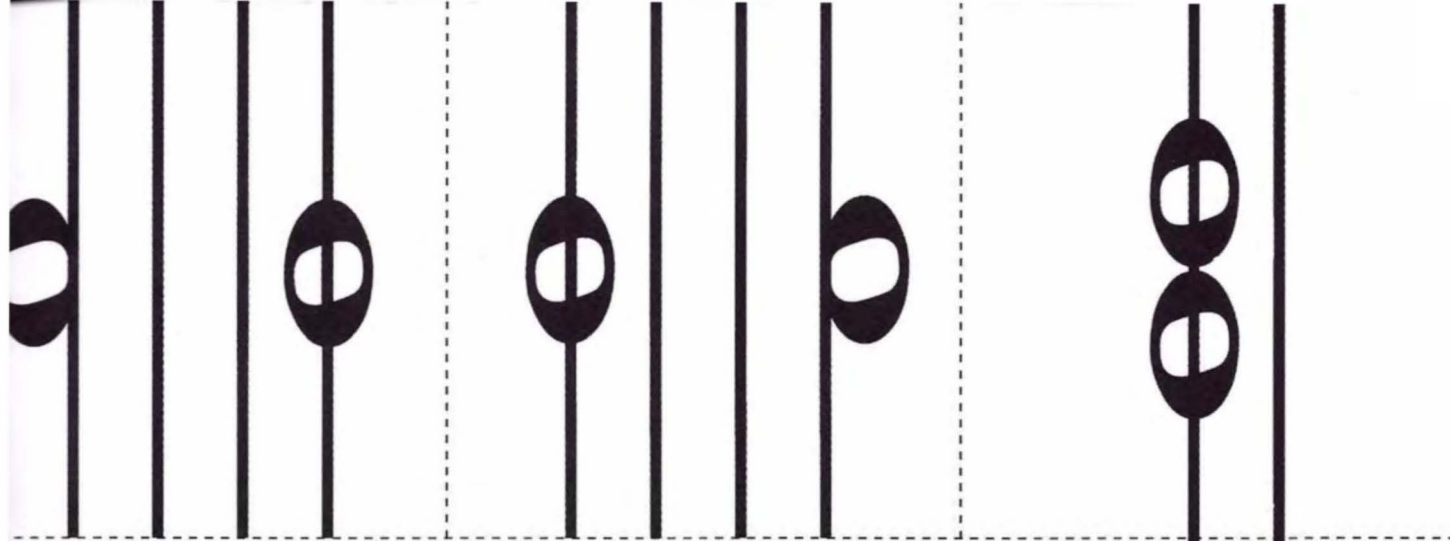
8

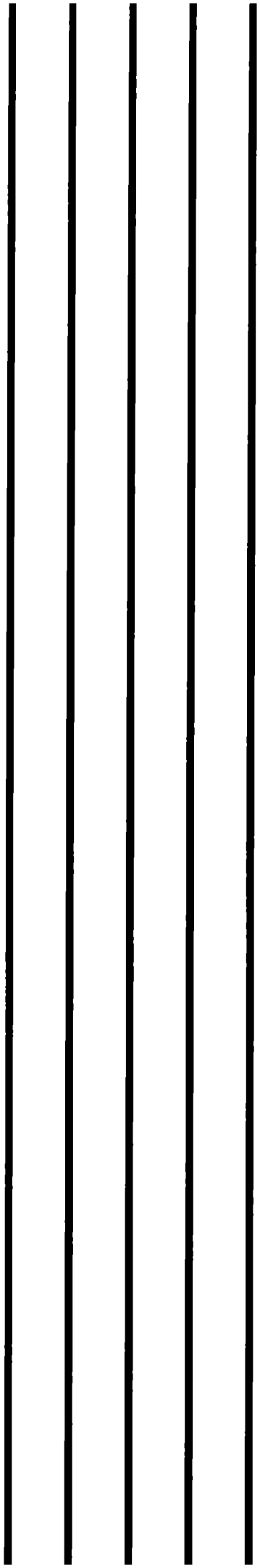
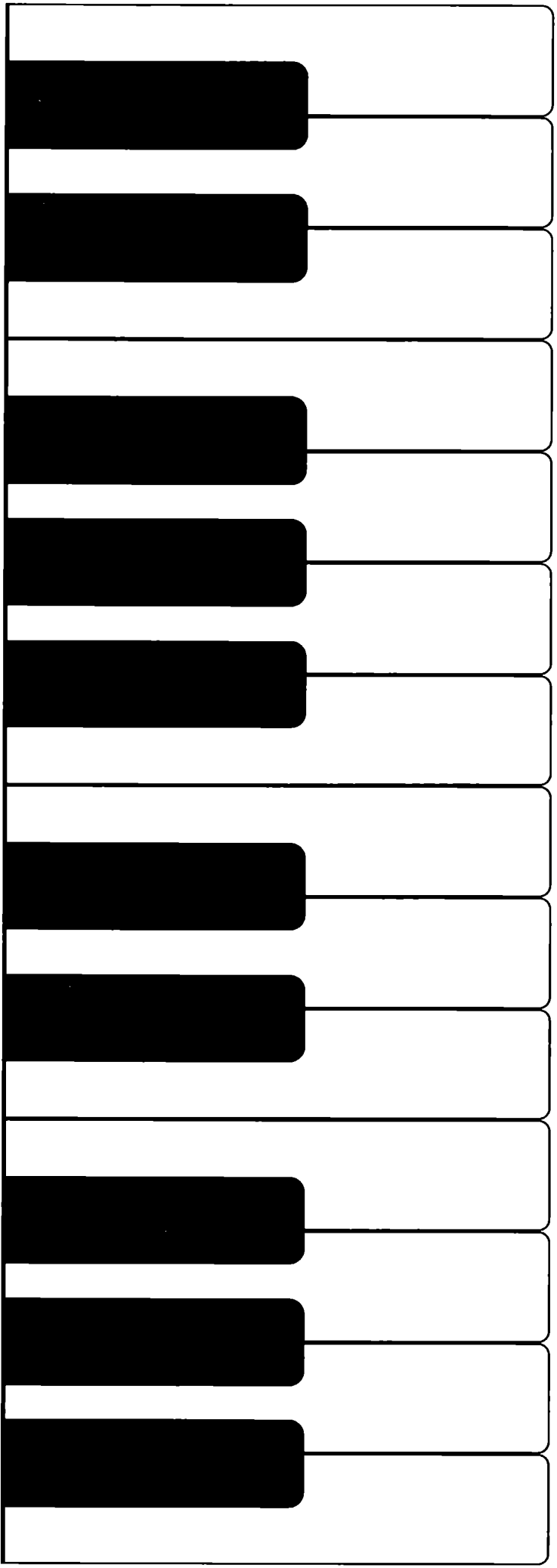
**1**

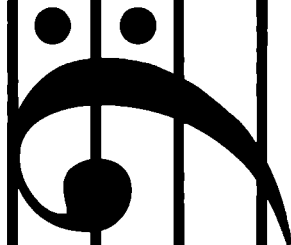
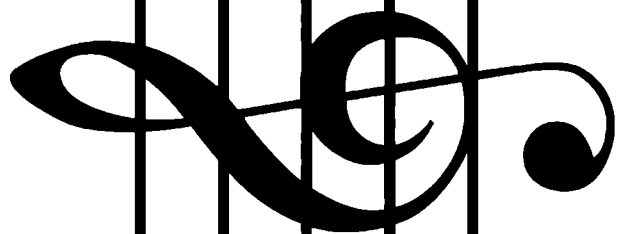
**1**

*u4*

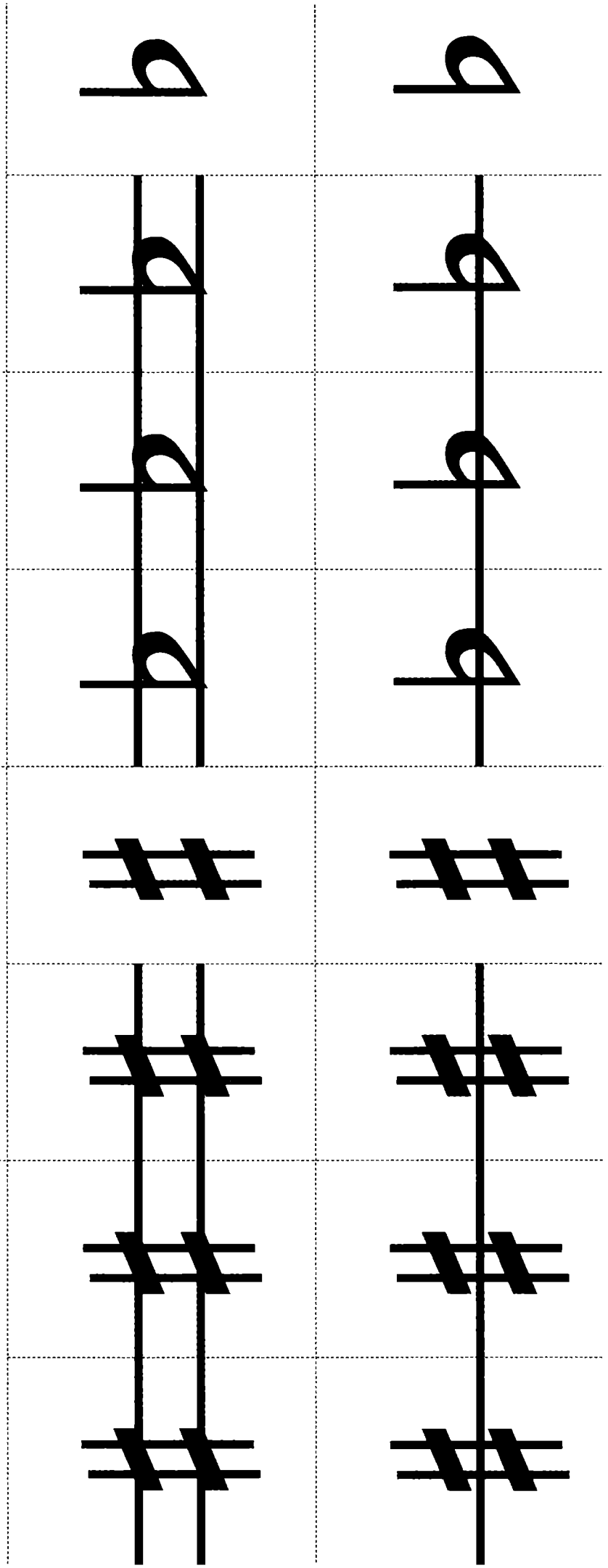
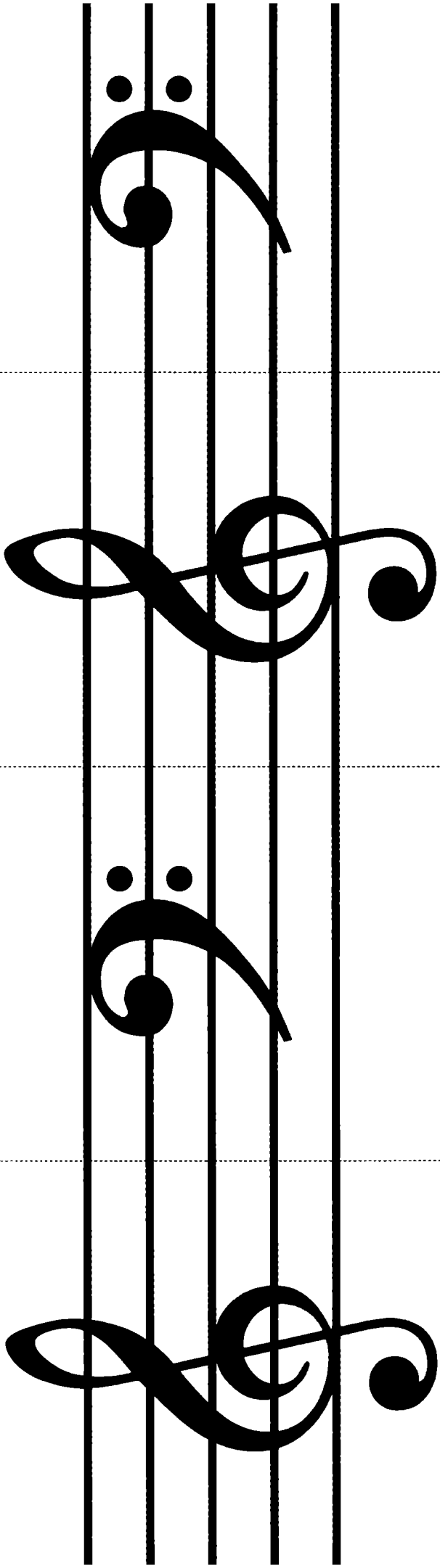
*u5*













3

3

2

2

5

5

4

4

7

7

6

6

ме - ет петь из нас? Кто луч - ше и при -

ят - ней у - ме - ет петь из нас?

В лесу осел с кукушкой соперничали раз:  
«Кто лучше и приятней умеет петь из нас?» (2 раза)

«Конечно, я», — кукушка пустилась куковать,  
Осел же начал громко «и-а, и-а» кричать. (2 раза)

Дуэт был так согласен у тех артистов двух,  
Что, затыкая уши, сбежал от них пастух. (2 раза)

### ОСЛИК НА ПРОГУЛКЕ

В основе сказки лежит обобщение пройденного материала для детей 5–6 и 6–7 лет. Сначала ее можно рассказывать, только показывая карточки, либо пропевая каждую попевку, либо играя интервалы от разных звуков. Следующим этапом будет озвучивание сказки в какой-либо одной, удобной для исполнения тональности, например, в Ре мажоре или Фа мажоре. Затем работу желательно продолжить в других тональностях.

Первоначально в роли сказочника выступает педагог, обращаясь за помощью к ученикам — сыграть или определить какой-либо интервал. В дальнейшем рассказчиком сможет стать и ребенок. Сказка превратится в маленький спектакль, если разыграть ее по ролям, распределив их между учениками.

Сказка начинается, солнце просыпается...

Вста - ло сол - ныш - ко, улыб - ну - лось всем.

Где-то вдалеке пропел петушок, ему ответил другой, потом еще и еще... А затем запел целый петушинный хор:

Ку - ха-ре - ку, всех раз-бу - жу!

Петушинная песенка разбудила ослика, который понял, что наступило утро и пора вставать.

Он вышел на крыльцо и зевнул:

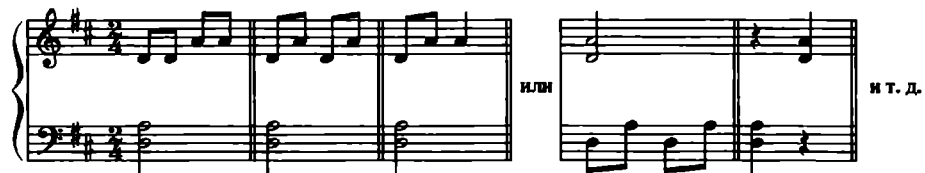


Ослик посмотрел на себя в большое зеркало на стене, проверил, на месте ли уши, хвостик, и запел:



Он остался очень доволен своим внешним видом и от удовольствия даже топнул копытцем (*играем чистую квинту в гармоническом звучании*). Затем ослик топнул еще раз и пошел на прогулку, напевая песенку.

В этот момент педагог предлагает детям поимпровизировать на интервале чистая квинта. Если сказка рассказывается в тональности, то квинту желательно строить на первой ступени лада, если рассказ не связан с одной тональностью, то на любой высоте. Квинты могут звучать на фортепиано в гармоническом и мелодическом виде сразу, в исполнении одного ученика либо группы учеников. В последнем случае это будет уже маленький ансамбль. Ритм для импровизации дети выбирают сами или используют предложенный учителем.



Шел ослик по дорожке и увидел две тропинки, проложенные параллельно друг другу.  
— По какой из них пойти? — подумал ослик.

И решил пойти по веселой, которая ему даже как-то подмигнула. Но вдруг испугался и вернулся обратно.

Ученик играет мажорную гамму вверх и вниз.

Тогда пошел ослик по соседней, грустной тропинке и тоже испугался.

Ребенок играет гамму параллельного минора вверх и вниз.

Что же делать, если так страшно идти?

Решение было таким: надо шагать по двум тропинкам сразу.

В исполнении одного или двух детей мажорная и параллельная минорная гаммы звучат одновременно в восходящем движении.

За осликом давно наблюдал веселый... Послушайте и догадайтесь, кто?



Правильно, это наш знакомый — ежик. Он ждал ослика в конце грустно-веселой дорожки и от нетерпения переступал с ноги на ногу.

Ученик импровизирует на интервале б2, чередуя его мелодическое и гармоническое звучания.

Два друга встретились и решили прогуляться вместе. Давайте попробуем это сыграть. Например, так:

На опушке леса друзья увидели жирафа. Он бродил между высокими деревьями и сравнивал себя с каждым из них: «Интересно, кто же выше — я или дерево?»

Ослик и ежик засмотрелись на эту картинку и не заметили, как налетели осы. Друзья испугались и громко запели:

Ос было очень много, и все они — полосатые, черно-белые, как соседние клавиши на клавиатуре.

В этом месте сказки возможна импровизация «осинового роя» на клавиатуре — все «полосатые» секунды легко найти и сыграть.

Но вдруг к ним прилетели еще две странные белые осы — Ми-Фа и Си-До. Именно они больно укусили двух друзей, которые поспешили спрятаться на лесной опушке.

А там они услышали разговор двух кукушек, которые спорили о том, какой сегодня день:

Сначала кукушки сидели на нижней веточке дерева (на первой ступеньке), затем перелетели выше (на четвертую, пятую ступеньки), а дальше и совсем наверху оказались (на верхней первой ступеньке). Ослик и ежик устали слушать кукушечий спор. Они так и не узнали, кто кого переспорил, но одно поняли точно: если разговор начинала веселая кукушка, то и звучание было веселым, а если грустная, то — грустным.

Пока два друга гуляли по лесу, день стал клониться к вечеру. Вдалеке послышался голос петушка:

Друзья поспешили к себе домой.

Снова импровизируем на интервалах чистой квинты и большой секунды.

Ежик полез к себе в норку, а ослик дальше пошел один.

Тема ослика звучит как в начале сказки.

Наступил вечер. Закончилась веселая прогулка ослика. Уже пора спать и ему, и солнышку:



Вот и вся сказка про ослика и его друзей, которую мы рассказали в параллельных тональностях — Ре мажоре и си миноре.

Вторую сказку про ослика, но уже с «зимними» интервалами, аналогичную только что рассказанной, могут сочинить и сами ребята. Один из вариантов ее названия — «Зимние приключения ослика, ежика и жирафа». Пусть с героями сказки происходят разные забавные события: катание с горки, падение в сугроб, поиск в лесу новогодней елки, новогодний праздник... Стоит только немного пофантазировать, и все получится.

### КОЛДОВСКАЯ ТРИТОНОВАЯ СКАЗКА

Жил-был злой колдун Тритон. Он ходил и везде пел свою колдовскую песню — злую и страшную, как сам Тритон.

Очень не любил Тритон двух соседей — Кварту и Квинту. Ему не нравилось, что они такие чистые и красивые. Постоянно простирал он руки то вправо, то влево, пытаясь спрятать их под свой волшебный плащ.

И вот однажды колдун Тритон уговорил Кварту и Квинту посмотреть в его любимое волшебное кривое зеркало. Как только это случилось, у Кварты вдруг вытянулась шея, а у Квинты пригнулась голова и даже начал расти маленький горб. И оказались они по росту совсем одинаковые, очень похожие на колдуна Тритона: Кварта стала Увеличенной, а Квинта превратилась в Уменьшенную. А колдун Тритон лишь смеется над ними:

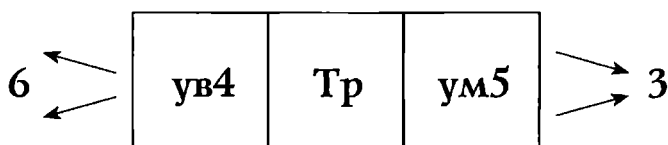
Если ничего не знать,  
То совсем не разобрать,  
Где же Кварта, где же Квинта.  
Вот как надо колдовать!

Испугались Кварта с Квинтой, отбежали побыстрее от волшебного зеркала в надежде снова стать чистыми и красивыми. Но не тут-то было! Слишком долго они смотрелись в волшебное зеркало: тритоновые колдовские чары так сильно на них подействовали, что теперь их надо по-настоящему расколдовывать.

Как это сделать? А попробуем вот так: сгибаем руки в локтях, выпрямляем ладошки и представляем, как в этом напряженном состоянии звучит тритон.

Теперь послушаем, что будет дальше: если следующий интервал раскрыл ладошки наружу, то это расколдовалась Увеличенная Кварта (она разрешилась в сексту), а если ладошки закрылись внутрь, то расколдовали Уменьшенную Квинту (ее разрешили в терцию).

Рассказывать эту часть сказки поможет следующая картинка:



Кварта с Квинтой очень обрадовались такому расколдованию-разрешению. Они бегали, прыгали и громко пели свои песенки. А еще они совсем перестали бояться колдуна-Тритона и его волшебное кривое зеркало: ведь даже если посмотреть туда и заколдоваться, потом можно очень быстро расколдоваться-разрешиться и снова быть чистыми и красивыми.

### СКАЗКА О ТОМ, КАК ТРИТОНЫ В ГОСТИ ДРУГ К ДРУГУ ХОДИЛИ

В темной и страшной пещере жил злой Тритон. Пещера называлась Си-Фа, поэтому его тоже прозвали Тритон Си-Фа. Если посмотреть на клавиатуру, то пещеру легко найти — стоит только отыскать клавиши *си* и *фа*. А если их нажать, то и голос самого Тритона Си-Фа можно услышать!

Недалеко от Тритона Си-Фа, в пещере Фа-Си, жил его родной брат Тритон Фа-Си. Сыграй звуки *фа* и *си*, и ты увидишь пещеру и услышишь голос Тритона Фа-Си.

Решил как-то раз Тритон Си-Фа проведать своего брата Тритона Фа-Си. Дорога, по которой он шел, была извилистой, кривой, через ближайшие черные и белые клавиши. Да и ступать приходилось сразу на две ноги, а то и заблудиться недолго! Если двумя руками сыграть звуки *си* и *фа*, а затем идти по полутоновой дорожке вверх, как раз можно попасть в гости к Тритону Фа-Си. И что интересно: по краям этой дорожки тритоны будут «белыми» (на белых клавишах), а внутри — «полосатыми», «черно-белыми» (если левая рука окажется на черной клавише, то правая попадет на белую, и наоборот). Но звучать все эти тритоны будут одинаково!

На следующий день Тритон Фа-Си решил нанести своему брату Тритону Си-Фа ответный визит и собрался к нему в гости. Но задумался: куда идти — влево или вправо? Какая тропинка быстрее к брату приведет? Долго думал Тритон Фа-Си, ничего не придумал и решил сначала сходить по левой тропинке, а затем вернулся и пошел по правой. И неожиданно оказалось, что тропинки... одинаковые! Обе — кривые, извилистые, полутоновые, черно-белые, и по обеим нужно сделать ровно шесть шагов, чтобы оказаться в гостях у брата. И понял Тритон Фа-Си, что куда ни пойдешь, к брату Си-Фа попадешь!

Вот так и ходили Тритоны в гости друг к другу. Попробуй и ты по этим тропинкам пройтись, но смотри не заблудись!



# ВАРИАНТЫ ЗАДАНИЙ

---

## ДЛЯ ДЕТЕЙ 5-6 ЛЕТ

### 1. *Отгадай-ка!*

Педагог играет на фортепиано 3–5 интервалов гармонически или мелодически, а ученики внимательно слушают, определяют прозвучавшие интервалы и выкладывают их карточками с персонажами — образными «портретами» интервалов.

### 2. *По порядку становись!*

Педагог просит расположить все пройденные интервалы по порядку (горизонтально или вертикально).

### 3. *Найди своих друзей*

Педагог предлагает ученику разложить интервалы по группам или выложить одну группу — только чистые, только малые или только большие.

### 4. *Найди пару*

Педагог просит ученика выложить интервалы парами — например, м3 и б3, м6 и б6 и т. д.

### 5. *Кто там спрятался?*

Педагог играет интервалы, а учащиеся определяют их и выкладывают карточками с буквенно-цифровыми обозначениями. После того, как все карточки выложены, нужно вспомнить, кто нарисован на обороте карточек, и быстро назвать спрятавшихся персонажей.

### 6. *Веселый дуэт*

Это задание могут выполнять два ученика или несколько пар учеников. Педагог играет интервал, в это время один из учеников показывает одну сторону карточки (образный «портрет» интервала), а другой — обратную (буквенно-цифровое обозначение). Задача состоит в том, чтобы каждая пара учеников показала две стороны одной и той же карточки.

### 7. *Шпион*

На столе лежат пять интервальных карточек. Педагог играет только четыре интервала. Задача ребят — угадать, чья карточка «не прозвучала», или какой интервал «стал шпионом».

### 8. Ветерок

На столе раскладываются в определенном, выбранном учениками и педагогом порядке 4–5 интервалов. Вдруг дунул ветерок, интервалы разлетелись и перепутались. Педагог играет их в другой последовательности. А ребятам нужно ее определить и выложить карточки в новом порядке.

## ДЛЯ ДЕТЕЙ 6–7 ЛЕТ

Все виды заданий, предложенные выше, могут повторяться для закрепления материала, но желательно увеличить количество звучащих элементов до 5–6. Кроме этого, возможны и более сложные задания.

### 1. Найди портрет

Педагог играет интервал, а ученики находят его «портрет» (графическое изображение) на карточке. И далее все задания для детей 5–6 лет переносятся на работу с «портретами» интервалов.

### 2. Ходим в гости

Педагог играет интервалы в малой октаве — «идем в гости к бабушке», или во второй октаве — «идем на чердак». Ребята пытаются их определить.

### 3. Где живет интервал?

Педагог играет интервалы в малой, первой или второй октаве. Ученики их определяют и выкладывают на столе карточками «в три этажа» — в зависимости от того, где интервал прозвучал: «в подвале дома» (если он прозвучал в малой октаве), «в доме» (если в первой октаве) или «на крыше дома» (если во второй).

### 4. Фотография

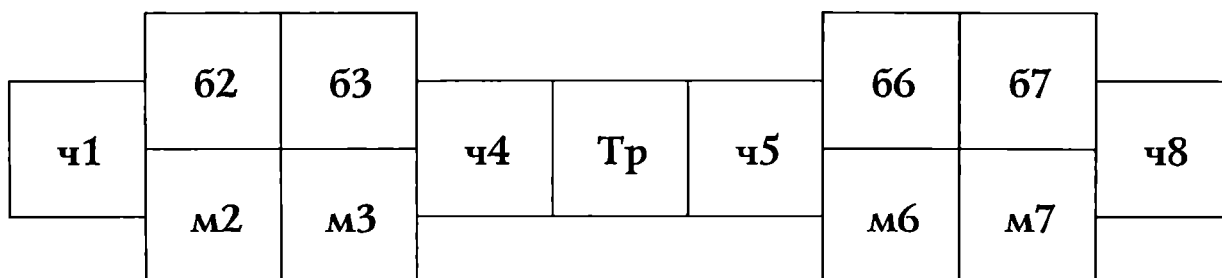
Педагог показывает черно-белую «фотографию» («портрет») интервала и просит вспомнить, чья она. Ученики называют интервал и находят карточку с цветным рисунком этого интервала, то есть «делают фотографию цветной».

### 5. Молчаливые интервалы

Педагог играет интервал, а ребята называют его от заданного звука и строят на «немой» клавиатуре, желательно верными пальцами.

### 6. Лото

Задача игры — научиться быстро выкладывать все интервалы по порядку, чтобы получилась вот такая картинка:



## ДЛЯ ДЕТЕЙ 7-8 ЛЕТ

**1. Повторение всех вышеописанных заданий и игр****2. Мозаика**

Педагог играет несколько интервалов от одного, оговоренного заранее звука. Ребята выкладывают их нотами-магнитами, сначала только «портреты», а далее фиксируют точную высоту с помощью знаков альтерации.

**3. Качели**

Педагог играет 3-4 мелодических интервала от какого-либо определенного звука. Учащиеся пытаются запомнить эту последовательность, а затем повторить ее на «немой» клавиатуре.

**4. Живая раскраска**

Ученики выкладывают нотами-магнитами все интервалы подряд от прима до октавы. Педагог играет эти интервалы, добавляя знаки альтерации к двум-трем из них. Ученики должны определить измененные интервалы и «раскрасить» их диезами или бемолями. В следующий раз педагог добавляет знаки уже к другим интервалам. Ученики определяют новые изменения и «перекрашивают» интервалы.

**5. Лабиринт**

Педагог задает начальный звук и играет цепочку из 3-4 мелодических интервалов (каждый новый интервал — от последнего звука предыдущего интервала), чередуя восходящее и нисходящее движение. Ученики любым вариантом определения интервала (карточкой с буквенно-цифровым обозначением, с картинкой, с «портретом») идут «след в след» за педагогом. Потом эту цепочку выстраивают на нотном стане нотами-магнитами или играют на «немой» клавиатуре. Желательно, чтобы никто не «заблудился» и у всех был одинаковый конечный результат, то есть звук.