

МУЗЫКАЛЬНОЕ

ДОМИНО



Инструкция:

1. Распечатайте страницы 3-5 на цветном принтере. Удобнее всего печатать фишки домино (картонные карточки вряд ли можно назвать костями) сразу на плотной бумаге или белом картоне.
2. Если вы распечатали фишки домино на обычной бумаге, то перед вырезанием наклейте распечатанные листы на плотный картон (переплетный или гофрокартон от коробки) и высушите под прессом.
3. С помощью ножниц или макетного ножа вырежьте фишки.



Игра готова!

МУЗЫКАЛЬНОЕ ДОМИНО

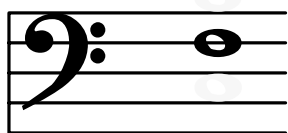
Эта игра посвящена значению басового и скрипичного ключей и записи нот на нотном стане. В игре могут принимать участие от 2 до 8 игроков в возрасте от 5 лет и старше.

Знакомство с нотами

Этот раздел предназначен для тех, кто знает о нотах только то, что они существуют. Остальные могут сразу перейти к игре.

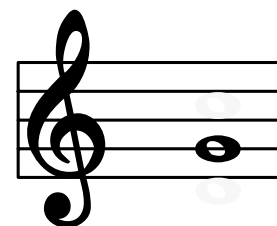
Каждая нота – это ступенька в лесенке, и у нее есть свое название. Чтобы было проще запомнить, давайте выучим стишок-небылицу. Поднимаемся вверх по лесенке: «До-ре-ми-фа- соль-ля-си – Прилетели караси!» А теперь спускаемся вниз: «Си-ля- соль-фа-ми-ре-до – Может, здесь у них гнездо?» Музыкальную лесенку можно бесконечно продолжать и вверх и вниз, но последовательность ступенек сохраняется. Так при подъеме вверх после *си* снова идет *до*, а при спуске вниз после *до* идет *си*. Лестничный пролет от *до* до следующего *до* называется октавой, и каждая октава тоже имеет свое название. Но зовись она хоть «Большая», хоть «Малая», нот в ней все равно семь.

Ноты записывают на нотном стане, состоящем из пяти основных линий и при необходимости маленьких добавочных сверху или снизу. Если и дальше сравнивать с лесенкой, то ступеньками являются и сами линии и промежутки между ними. Так если на линии стоит нота *до*, то *ре* той же октавы стоит над этой линией, а *ми* на следующей линии. Если же *до* стоит между линиями, то *ре* той же октавы будет стоять на линии прямо над ней. Таким образом, зная, где находится одна нота на нотном стане, можно рассчитать положение других нот. Именно для этой цели служат ключи. Наиболее употребительны басовый и скрипичный .



Фа
Соль
Ми
Ре

Басовый ключ обозначает *фа* малой октавы и ставится на четвертой линии нотного стана. Скрипичный ключ обозначает *соль* первой октавы и ставится на второй линии нотного стана. Чтобы долго и мучительно не вспоминать значение

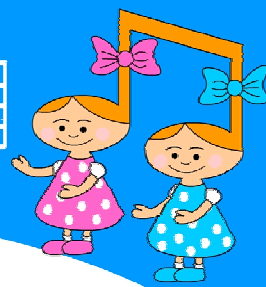
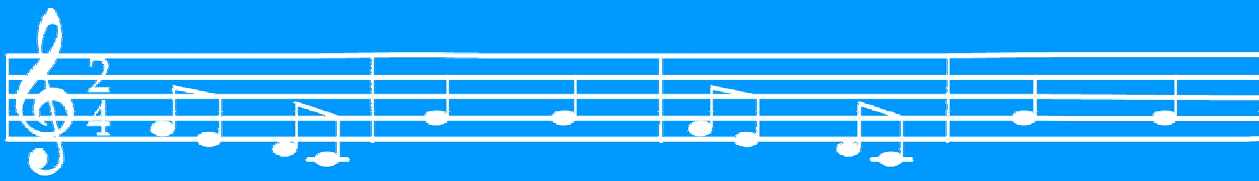


Соль
Фа
Ми

ключей, просто запомните слово «фасоль». А, отсчитывая от ключа, будьте внимательны – не перепутайте, поднимаетесь вы по лесенке или спускаетесь по ней, используйте соответствующую нотную последовательность.

Скачено с http://olesya--emelyanova.narod.ru/index-raspechatay_i_igray.html

Сайт Олеси Емельяновой: сценарии, пьесы, инсценировки и сценки для кукольного театра; стихи, песенки, потешки и загадки для детей; настольные игры, развивающие игрушки и наборы для детского творчества.



ПРАВИЛА ИГРЫ

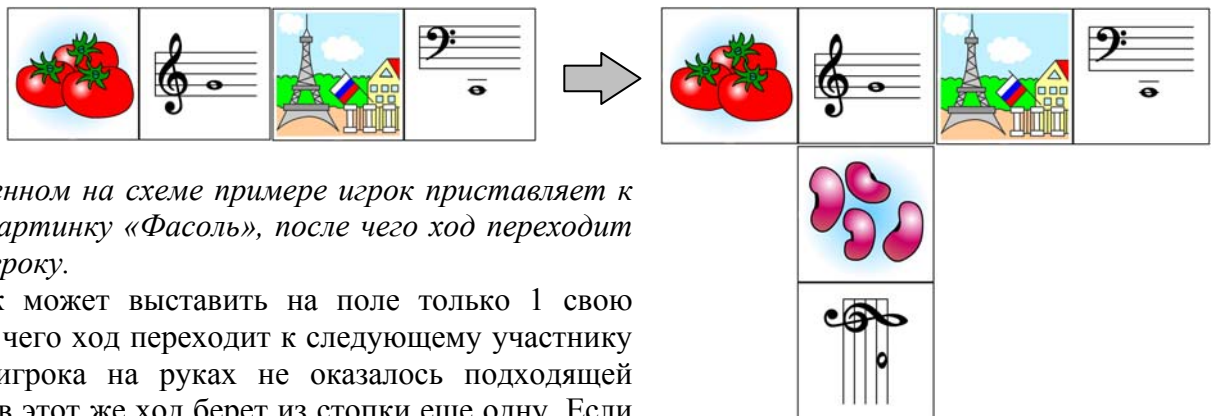
Каждая карточка, как и в обычном домино, разделена на две части. Справа на карточке изображен нотный стан с басовым или скрипичным ключом и нота. Слева изображена картинка, название которой содержит название одной или двух нот. Картинки соответствуют следующим словам:

ФАТА, ГУСИ, КАПЛЯ, АНТРЕСОЛЬ, МУМИЯ, ЧУДОВИЩЕ, СОФА, ПОСОЛЬСТВО, МИМОЗА, ПОДОРОЖНИК, ОСЬМИНОГ, БАЛЯСИНА, СИФОН, ДОЛОТО, КАРЕТА, ЛЯГУШКА, ВАСИЛЕК, КАСТРЮЛЯ, СОЛЬ, ДЕРЕВО, СИНИЦА, ФАЗАН, РЕМЕНЬ, МИЗИНЕЦ, ДОМИНО, ПОМИДОРЫ, БЛЮДО, СОЛЬДО, ФАКЕЛ, СИЛАЧ, ФАСОЛЬ, ЦАПЛЯ, РЕПА, ГНЕЗДО, ФАРА, РЕШЕТКА.

Перед началом игры попросите маленьких игроков назвать то, что изображено на картинках и перечислить ноты, содержащиеся в словах, а потом найти к картинке нужную ноту. Вспомните вместе другие слова, в которых есть ноты-слоги.

Затем сложите все карточки в одну стопку картинками вниз, тщательно перемешайте и раздайте каждому из участников игры по 4 карточки. В зависимости от подготовленности игроков, можно играть как в закрытую, так и в открытую, чтобы в случае необходимости взрослый мог помочь. Остальные карточки положите стопкой картинками вниз так, чтобы все игроки могли легко дотянуться до нее.

Игроки ходят по очереди, установленной по договоренности или по жребию. Если в стопке есть карточки, то верхняя из них открывается и выкладывается на середину стола открытой, иначе первый игрок вместо нее кладет любую свою карточку. Следующий игрок должен либо приставить к ноте картинку, название которой содержит эту ноту, либо наоборот к картинке приставить ноту. Например к ноте фа можно приставить хоть фару, хоть фату, хоть фасоль. К каждой половинке доминошки в процессе игры можно приставить несколько других карточек. Приставляться их можно в любом направлении – и в линию, и крестом, и лесенкой, главное, чтобы нигде не нарушалась правильность соответствия ноты и слова. То есть нельзя ставить ноту к ноте, а картинку к картинке!



Так в приведенном на схеме примере игрок приставляет к ноте «СОЛЬ» картинку «Фасоль», после чего ход переходит к следующему игроку.

За ход игрок может выставить на поле только 1 свою карточку, после чего ход переходит к следующему участнику игры. Если у игрока на руках не оказалось подходящей карточки, то он в этот же ход берет из стопки еще одну. Если и она не подходит, то ход переходит к следующему игроку. Если карточки в стопке уже закончились, то игрок пропускает ход.

Игрок, первым выложивший на поле все свои карточки, выигрывает. Игра ведется до тех пор, пока предпоследний игрок не выложит все свои карточки.

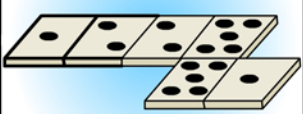



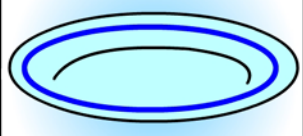





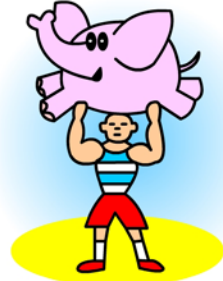

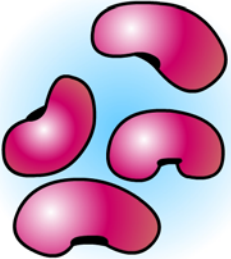





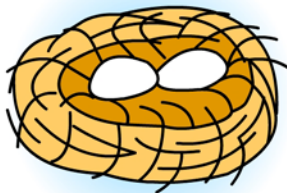



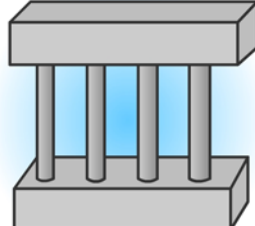

Если карточки в стопке закончились, а ни один из игроков не может сделать следующий ход, то игра заканчивается, и выигрывает тот, у кого на руках меньше всего карточек.



© Автор игры. [Олеся Емельянова](#). 2004 г.

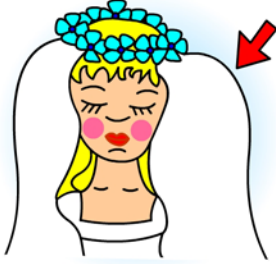
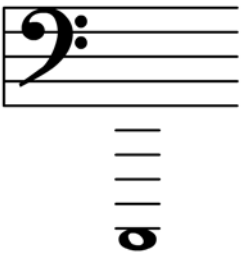
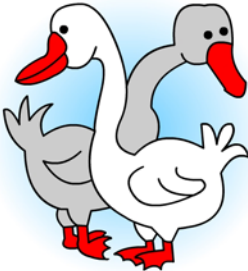
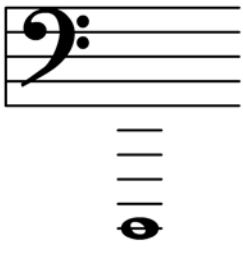


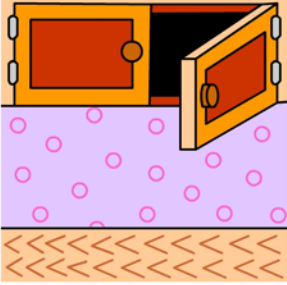





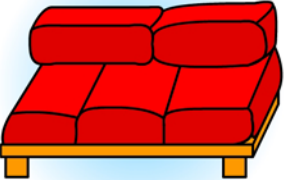
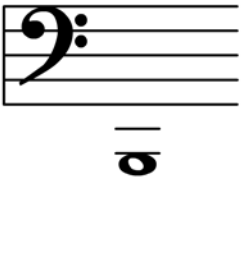

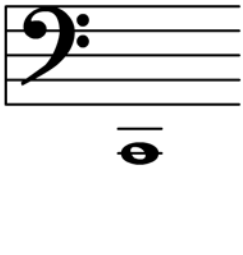

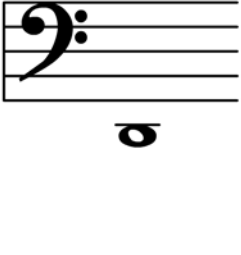

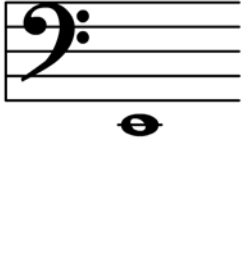
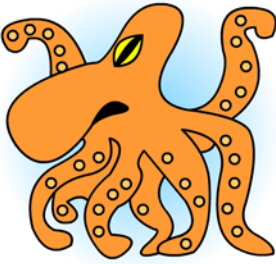
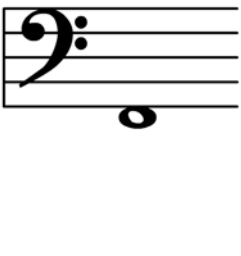

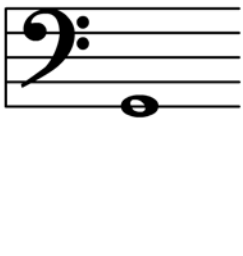
Скачено с http://olesya--emelyanova.narod.ru/index-raspechatay_i_igray.html

Сайт **Олеси Емельяновой**: сценарии, пьесы, инсценировки и сценки для кукольного театра; стихи, песенки, потешки и загадки для детей; настольные игры, развивающие игрушки и наборы для детского творчества.

Скачено с http://olesya--emelyanova.narod.ru/index-raspechatay_i_igray.html

Сайт Олеси Емельяновой: сценарии, пьесы, инсценировки и сценки для кукольного театра; стихи, песенки, потешки и загадки для детей; настольные игры, развивающие игрушки и наборы для детского творчества.

Скачено с http://olesya--emelyanova.narod.ru/index-raspechatay_i_igray.html

Сайт Олеси Емельяновой: сценарии, пьесы, инсценировки и сценки для кукольного театра; стихи, песенки, потешки и загадки для детей; настольные игры, развивающие игрушки и наборы для детского творчества.



Скачено с http://olesya--emelyanova.narod.ru/index-raspechatay_i_igray.html

Сайт Олеси Емельяновой: сценарии, пьесы, инсценировки и сценки для кукольного театра; стихи, песенки, потешки и загадки для детей; настольные игры, развивающие игрушки и наборы для детского творчества.