

# ***MÓDSZERTANI ÖTLETTÁR***

*AZ ÓVODAI ZENEI TEHETSÉGGONDOZÁS*

*TERVEZÉSÉHEZ*

*– Innováció –*

*Hatvani Varázskapu Óvoda*

*2024.*

---

**A zenei ötlettárat készítette:**

*Csirmaz Andrea*

**Az összeállításban és modellálásban részt vett zenei munkacsoport tagjai:**

*Fekete Anita*

*Fodorné Kórózs Katalin*

*Juhászné Szlávik Anna*

*Kondekné Reményi Ágnes*

*Krasznai Tamara*

*Ládi Lakatos Zsuzsanna*

*Molnár Mária*

*Takóné Kovács Judit*

*Vaka Istvánné*

*Vastagné Stark Emese*

*A módszertani ötletár létrehozásával segítséget szeretnék adni az óvodai zenei tehetségműhelyek tematikájának összeállításához, a programok megvalósításához.*

*A Zengő-bongó zenei tehetségműhelyemben alkalmazott fejlesztő játékokat, tevékenységeket a sok év alatt gyűjtöttem össze. A szakirodalmi tanulmányozások és az addigi tapasztalataim adták az alapot, majd képzéseken, kutatás folyamatában szerzett ismeretek, tehetséggondozó pedagógusok gyakorlatai és a megvalósítás során keletkezett újszerű ötleteim bővítették a gyűjteményt. Így a minden évben módosított, megújított tehetségprogramomban számtalan fejlesztő játékból és tevékenységből választva állítottam össze az ötletárát.*

*Zenei műhelyem moduljait a komplex, gazdagító tehetségprogram elemei szerint tervezem, ezért a fejlesztő játékok, tevékenységek is ebből a megvilágításból kerültek rendszerezésre.*

*Az ötleteket a variációs lehetőségekkel együtt jelenítettem meg, ami segíti a differenciálást és a változatosságot. Fontos szempontnak tartottam a tehetségkonceptiót, az erős- és gyenge pontok, valamint az intra- és interperszonális készségek fejlesztését is. Újításként pedig a művészeti komplexitás lehetőségeit is ([1. melléklet](#)) hozzárendeltem azokhoz a játékokhoz, tevékenységekhez, amelyek erre alkalmasak.*

*Az ötletárát használhatják tehetséggondozó szakemberek, iskolai tanítók, de bizonyos részei hasznosak lehetnek minden kezdő és gyakorló óvodapedagógus számára a zenei nevelésben.*

*A módszertani ötletár tartalmi felosztásának szempontjai:*

- ♪ Ráhangolás, légkörjavítás, zenei hangulat megteremtése*
- ♪ Zenei képességfejlesztő játékok*
- ♪ Kiegészítő tevékenységek*

## Tartalomjegyzék

<b>Tartalom</b>	<b>old.sz.</b>
<b>1. A ráhangolás, légkörjavítás és zenei hangulat megteremtésére alkalmazható fejlesztő játékok, tevékenységek</b>	5.
<b>2. Zenei képességfejlesztő játékok</b>	18.
♪ <i>Játékos légzőgyakorlatok</i>	18.
<i>Szövegmondásra épülő légzési gyakorlatok</i>	19.
♪ <i>Játékos hangképző és hangfelismerő játékok</i>	21.
♪ <i>Metrum érzéket fejlesztő játékok</i>	24.
♪ <i>Hangsúlyérzéket fejlesztő játékok</i>	28.
♪ <i>Ritmusérzéket fejlesztő játékok</i>	31.
♪ <i>Hallást és intonációt fejlesztő játékok</i>	46.
<b>3. Kiegészítő tevékenységek</b>	58.
<b>Felhasznált szakirodalom és források</b>	64.
<b>Mellékletek</b>	65.

**Az ötlettár folyamatosan bővíthető, fejleszhető**

## A ráhangolás, légkörjavítás és zenei hangulat megteremtésére alkalmazható fejlesztő játékok, tevékenységek

	<b>Játékok, tevékenységek</b>	<b>Művészeti komplexitás lehetőségei</b>
1.	<p><b>„A cukortündér tánca”</b> – tündérbáb érkezik <i>Csajkovszkij: Diótörő – balett szvit /részlet/</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ az óvónő táncoltatja a bábót</li> <li>➤ a gyerekek is megtáncoltatják</li> <li>➤ kendőből a kézfejük segítségével „tündért” formálnak, azt táncoltatják</li> </ul>	Bábjáték – botbáb, kendő-báb táncoltatása
2.	<p><b>„Meddig hallod?”</b> - Tibeti hangtál, csengő vagy csőharang-sor megszólaltatása</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ a gyerekek becsukott szemmel hallgatják, amikor már nem hallják, felemelik a kezüket</li> </ul>	Művészi kidolgozott tibeti hangtál, csengő  Építészet: A zalaszántói Béke-sztúpa fotója
3.	<p><b>„Keresd meg!”</b> – tárgy elrejtése, megkeresése, fokozatosan begyorsulva a zenére <i>Rossini: A Sevillai borbély (vihar)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ elrejtünk annyi tárgyat (lehetnek egyformák is), amennyi gyerek van, ezeket kell megkeresniük</li> </ul>	Festmény: Munkácsy Mihály: Vihar a pusztán című alkotásának fotója
4.	<p><b>„Hogyan szólítsuk egymást?”</b> - kapcsolatépítő dramatikus játék a zene segítségével. <i>Mozart: Török induló</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ a zenéhez alkalmazkodva sétálnak a gyerekek, kerülgetik egymást, a játékvezető megállítja a zenét (<i>egy bizonyos zenei egységnél</i>), akkor a hozzájuk legközelebb álló gyerekhez fordulnak és megkérdezik: <i>Hogy/an szólíthatlak? A válasznak megfelelően megszólítja, és ő is bemutatkozik (pl: Szervusz Mazsi, én Berci vagyok. És téged hogy szólíthatlak?).</i></li> </ul>	

5.	<p><b>Állatok mozgásának utánzása zenére</b>          PL: Wagner: Walkürök lovaglása; C.Saint Saens:          Az állatok farsangja</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ a gyerekek meghallgatják a zenét, kitalálják, melyik állat lehet, majd utánozzák annak mozgását a zenével harmonizálva</li> </ul>	10-es huszárok lovas szobra (Székesfehérvár)- a szobor fotója
6.	<p><b>„Nézz a szemembe”</b> - kapcsolatépítő zenei játék</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ a gyerekek a zenére sétálnak a térben, akivel találkoznak, a szemébe néznek</li> <li>➤ a gyerekek egy sorban állnak, az első elindul, és mindenkinek egyesével a szemébe néz, majd beáll a sor végére. A második gyerek indulhat közvetlenül utána. A lépések itt is követik a zenét.</li> </ul>	<u>Aranyosi Ervin: Olyan jó, hogy újra itt vagy</u> című versének első versszaka
7.	<p><b>„Az óra manója”</b> – játékos mozdulatok a zene segítségével          Haydn: D-dúr „Óra”szimfónia – Andante /részlet/</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ a játékvezető (lehet gyerek is) az óra manója, aki mutatja a mozdulatokat, a többiek pedig utánozzák</li> <li>➤ a játékvezető mutatja (zenei egységek végén), hogy ki legyen a következő „óra manó”, őt kell utánozni – így cserélődnek a gyerekek</li> </ul>	Zenélő kakukkos óra (videó)  Zenélő óra – Szeged, Dóm tér (videó)  Fehérvári órajáték (Videó) Faragott falióra
8.	<p><b>„Kövessd a dalt!”</b> – dal hallgatása, tartalmának követése képekkel (a képek a dal szövegéhez igazodnak)          /Pl.: Erdő,erdő...; Házasodik a tücsök...; Hull a hó.../          (2. melléklet)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ a játékvezető kiosztja a képeket (vagy a gyerekek választanak), majd éneklő a népdalt/műdalt, a gyerekek pedig felemelik azt a képet, ahol a dal tart – ami igazodik a dal szövegéhez (Pl.:...a kisnyúl didereg... - nyúl kép)</li> </ul>	A dalokban szereplő részletek képei művészi alkotásokban jelennek meg (pl. Edvi Illés Ödön: Tavaszi erdő- festmény; Tücsök és bogár – köztéri szobor a Fővárosi Állat- és növénykertben; Nyúl télen - ezek fotói)
9.	<p><b>„Ki vagyok én”</b> – játékos bemutatkozás, éneklés az állatok nyelvén</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ a gyerekek választanak egy fejbábot, majd a fejükre téve bemutatkoznak</li> </ul>	Petőfi Sándor: Anyám tyúkjá  Népi kismesterségek: fazekas munkák állatokról

	<p>egymásnak a választott állat nevével (pl: Malac Piroska vagyok)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ az óvónó irányításával különböző dallamok éneklése az állatok nyelvén (pl: rőf-rőfi- rőf-rőf → s-s-l-s-m)</li> </ul>	Patkoló kovács munkái
10.	<p><b>„Beccsapós tapsolós”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ a gyerekek körbe állnak, jobbra indul a taps, mindenki egyet tapsol. A taps addig megy körbe, amíg valaki kettőt tapsol, akkor balra indul újra a taps</li> </ul>	
11.	<p><b>„Nyílnak a virágok”</b> – kreatív zenei játék: mozgás improvizáció a zenével harmonizálva <i>Csajkovszkij: Virágkeringő</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ a gyerekek színes leplet, kendőt választanak, virággá változnak, majd a zenére imitálják a virágok nyílását, hajladozását, táncát</li> </ul>	<p>Filmművészet: Kisfilm a virágok nyílásáról Paul de Senneville: "Mariage d'Amour" zenéjére (videó)</p> <p>Festmény: Rippl Rónay József: Csendélet virágokkal</p>
12.	<p><b>„Séta a városban”</b> - kapcsolatépítő zenei játék <i>Muszorgszkij: Egy kiállítás képei Liomoges –i piac</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ a gyerekek sétálnak a térben, akivel találkoznak, mozdulatokkal köszönnek neki (pl:kezet fognak, integetnek, kisujjat összefogják, meghajolnak, összeérintik egymás tenyerét, stb.)</li> </ul>	<p>Fővámtermi piac – grafika (magyar festő 1900 körül)</p> <p>Pörge Gergely: Újpesti piac – grafika</p>
13.	<p><b>„Keresd a mamád!”</b> állathangutánzó és hangszínfelismerő játék (páros játék)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Egy-egy gyerek az állatmama, akik utánózzák a választott állat hangját, a párjuk a kicsinye, akinek bekötjük a szemét. Így kell megtalálnia a térben a mamáját, hang alapján.</li> <li>➤ Annál izgalmasabb, minél több „állat szól” egyszerre</li> <li>➤ Minden állatmama csak bizonyos időközönként, felváltva szólal meg. ilyenkor csak az a gyerek indulhat el, aki hallja a mamája hangját, és csak addig mozoghat, amíg a mamája hívja.</li> </ul>	<p>Szobrok képei állatokról, vagy igazi kis állatszobrok</p> <p>Állatos festmények, alkotások</p> <p>Állatokról szóló rövidfilmek</p> <p>Prokofjev: Péter és a farkas (hangszerek-állathangok)</p>

14.	<p><b>„Halkabb - hangosabb”</b> zörejangok gyűjtése</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Hangosabb: csapkodás, dobbantás, csettintés, ajtó nyitás-csukás, kopogás, cuppogás, papírtépés stb.</li> <li>➤ Halkabb: köröm kocogtatás, fogvacogtatás, kézsutulás (tenyér dörzsölés), puszi, stb.</li> </ul>	
15.	<p><b>„Melyik zenére ébrednél szívesebben?”</b> Kreatív játék <i>Grieg: Reggeli hangulat</i> <i>Muszorgszkij: Egy kiállítás képei - Kijevi nagykapu</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A gyerekek lefekszenek, imitálják, hogy a két zenére hogy ébrednének</li> </ul>	<p>Ódon kastély – színezett rézkarc</p> <p>Orbán Balázs: A Székelyföld (a nagylaki kéttornyos ódon egyház látképe)</p>
16.	<p><b>„Hangok a képen”</b> Játékos hangképzés fantázia alapján – a látott képi elemek megzenésítése <span style="float: right;">(3. melléklet)</span></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Festmények, grafikák fotóit mutatjuk meg a gyerekeknek</li> <li>➤ Először egy nyüzsgő képet tárunk eléjük, megbeszéljük, milyen hangokat hallhatnánk a képen (pl.: kiabálás, autó zaja, cipőkopogás, stb.) ezeket utánozzák a gyerekek</li> <li>➤ Egyre kevesebb képi elemet tartalmazó képeket mutatunk nekik, ami már nagyobb kihívás (pl.: nincsenek rajta emberek, állatok). Ilyenkor jön elő a legjobban a kreativitás.(pl.: fúj a szél, zümmögnek a bogarak, ropog a hó, stb.)</li> </ul>	<p>Berkes Antal: Nagyvárosi nyüzsgés – festmény; Nyüzsgő nagyvárosi utca – ismeretlen festő (Párizs)</p> <p>A természet szeretete oldalon megtalálható művészi fotók (vízesés, híd, erdő, stb)</p>
17.	<p><b>Játékos nagymozgások, finommozgások népzene</b> Somogyi népzene</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Először a játékvezető mutatja a mozgásokat, mozdulatokat (lépések, ugrások, hajolgatás, karmozdulatok, ezek kombinációi)</li> <li>➤ Egy gyerek mutatja, és a mozgássor végén, érintéssel választ egy másik gyereket</li> <li>➤ „Vonatozva”, egy oszlopban állnak a gyerekek, összekapcsolódnak</li> </ul>	<p>Népi motívumos párna, népi ruha, himzett kendő, stb.</p> <p>Videó: Néptánc csoport előadása</p>



	<p>(vállfogással, derékfogással), és az első mutatja a mozgást, a többiek utánozzák. Úgy váltják egymást, hogy az első a sor végére áll, így a második gyerek következik – így tovább</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Eszközzel a kezükben (pl.: seprű, bot, kendő, zsebkendő, stb.)</li> <li>➤ A talajon elhelyezett tárgyakkal (babzsák, párna, bot, stb.)</li> <li>➤ Párban</li> </ul>	
18.	<p><b>„Zsipp-Zsupp”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A gyerekek körben ülnek, a játékvezető a kör közepén áll. Minden gyermek választ egy hangszer nevet a saját neve helyett. 2x-3x körbejárunk, és akire a játékvezető mutat, megmondja a hangszerét. Ez a tanulás folyamata, megjegyzik, kinek mi a hangszerneve.</li> <li>➤ Kezdődik a játék. A játékvezető rámutat egy gyerekre, és azt mondja „zsipp”, akkor a jobb oldali szomszédja „hangszernevét” kell mondania. „Zsupp”-nál, a baloldali szomszéd hangszernevét.</li> <li>➤ „Zsipp-zsupp”-nál mindenki helyet cserél mindenkivel.</li> <li>➤ Hangszer nevek helyett lehet bármilyen más nevet is választani (virág, étel, állat, stb.)</li> </ul>	
19.	<p><b>„Fonalmese”</b> a hangszerekről – fantáziajáték</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ a játékvezető elkezdi a mesét, a gyerekek folytatják (pl.: <i>kis kártyával jelzik, ha szeretnék folytatni, van gondolatuk</i>), a játékvezető kiválasztja rámutatással, ki folytassa a mesét</li> </ul>	<p>Magyar festő, 20. század eleje: Csellózó</p> <p>Emanuel Mattini, 1966 festményei hangszerekről (fotó a festményekről)</p>
20.	<p><b>„Kiállítás”</b> - zene hangulatának megéreztetése, összekapcsolása különböző színű textilekkel, festményekkel. <a href="#">(4. melléklet)</a></p> <p><i>Grainger: Falusi kertek - vidám</i> <i>Mozart: Requiem – szomorú</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ a játékvezető szétteríti a darab textileket, és a festményekről készült fotókat, majd megkéri a gyerekeket, készítsenek kiállítást a zenék hangulatához igazodva</li> </ul>	<p>Festmények: vidám és szomorú portrék, művészi festmények, grafikák fotói</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ minden gyerek választ egy festményt, és annak hangulatával mutatkozik be (pl.: <i>Bánatos Elemér, Mosolygós Piroska</i>)</li> </ul>	
21.	<p><b>„Hattyútánc”</b> - kreatív zenei játék <i>Csajkovszkij: Hattyúk tava</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ a játékvezető kioszt a gyerekeknek egy-egy fehér leplet, amit magukra terítve hattyúvá változnak, majd a zenére imitálják a hattyú mozgását, táncát</li> </ul>	Tánc: Csajkovszkij: Hattyúk tava – balett (videó)
22.	<p><b>„Kövessd a hangot!”</b> – hangirányító játék 3-4 különböző hangszerrel – hangszerek összekapcsolása mozgással</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ a játékvezető kiválaszt 3 vagy négy hangszert (pl.: <i>száncsengő, dob, facsörgő, ritmusbot</i>), megbeszéli a gyerekekkel, hogy melyik hangszer hangjára, hogy kell mozogni (pl.: <i>dob hangjára a láb mozog, száncsengő hangjára a kar, fej, derék...stb.</i>). Utána megszólaltatja először egyenként a hangszereket egyenletes lüktetéssel, vagy különböző ritmussal, a gyerekek pedig követik a mozgásukkal.</li> <li>➤ 2-3 vagy 4 hangszer egyszerre szól</li> </ul>	
23.	<p><b>„Milyen hangokat ismersz fel a természet hangjai közül?”</b> Mozart: Gyermekszimfónia I. tétel</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A gyerekek meghallgatják a zenét, és megosztják saját gondolataikat</li> </ul>	Természeti alkotások fotói
24.	<p><b>„Hettyem-pitty”</b> –hangszínfelismerő játék</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A gyermekek körben ülnek széken, vagy a talajon törökülésben</li> <li>➤ Egy gyermeknek bekötjük a szemét, megforgatjuk a kör közepén. Elindul lassan, és kitapogatja, kinek ül az ölébe. Mikor beleült az ölébe, azt mondja „hettyem”. Akinek az ölébe ült, válaszol: „pitty”. Ebből az egy szótagból kell kitalálnia, kinek az ölében ül.</li> <li>➤ Elváltoztatott hangon mondja a „pitty”</li> </ul>	

	szótagot a választott gyermek. Így nehezebben felismerhető.	
25.	<p><b>„Találkozások”</b> – kapcsolatépítő dramatikus játék zenére</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A gyerekek sétálnak a térben a zenére, aki szembejön, valamilyen módon köszönnek neki (pl.: integetés, meghajlás, kacsintás, rámosolygás, fejbiccentés, „kalapemelés”, kézfogás, simogatás, ölelés, stb.)</li> <li>➤ Párosan sétálnak, amikor megáll a zene, feladatot kapnak ( egymás szemébe néznek, összeragad valamelyik testrészük, stb.)</li> </ul>	Bartolome Esteban Murillo: Az angyali üdvözlés (fotó a festményről)
26.	<p><b>Kreatív zenei játék</b> Smetana: Moldva</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Előkészítjük a teret, kék színű lepedőkkel, szalagokkal jelezzük az ér, patak, folyó elhelyezkedését.</li> <li>➤ A gyerekek a halak, akik zenehallgatás közben, a mozgásukkal jelenítik meg az általuk elképzelt történetet.</li> </ul>	Takács Zoltán (1940): Prága Moldva part (az alkotás fotója)
27.	<p><b>„Kövessd, akit dallammal jellemzek!”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ a gyerekek sétálnak a térben. A játékvezető (lehet gyerek is) valakit elkezd énekelve jellemezni (farmer van rajta, szőke haja van, sárga pólója van...), amit a többiek visszaénekelnek. Amint valaki gyanús lesz, hogy róla van szó, követni kell.</li> </ul> <p>/Úgy kell mögötte haladni, hogy ne távolodjunk tőle, mert jelre (taps) mozgásstop van, aki a legtávolabb áll, kiesik. Akire gyanakszol, nem előzheted meg, ha valaki magára ismer, annak alaposan cikázva meg kell járattania a követőit./</p>	
28.	<p><b>„Érintés”</b>- dramatikus játék, érzelmek átadása érintéssel, mozdulatokkal klasszikus zenére</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A gyermekek zenére sétálnak a térben, és</li> </ul>	Festmény: Ölelés // Bear hug – Dora Koreny Paintings

	<p>aki szembe jön, megérintik (pl.: ujjhegyüket összeérintik, simogatás, arc- hát-, váll-, kar-, lábérintés, homlokok összeérintése, stb.)</p>	
29.	<p><b>„Éneklő lufik”</b> - léggömbök útjának kísérése hanggal - fantáziajáték</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Gyermekenként egy léggömböt osztunk szét, amit a gyerekek felfújnak</li> <li>➤ A léggömb föl- le száll, ahogy dobáljuk, a gyerekek pedig hanggal kísérik a lufi útját</li> <li>➤ Egymásnak is dobhatják, ekkor is hanggal követik a lufi útját (magasabb- mélyebb emelkedő-ereszkedő)</li> </ul>	<p>Festmény: Léggömbök (Pixabay – ingyenes képek)</p>
30.	<p><b>„Bábtáncoltatás”zenére</b> <i>Csajkovszkij: Diótörő – Anitra tánca</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Minden gyerek választ egy fakanálbábot (vagy elkészíti a kiegészítő tevékenység során), és azt táncoltatja a zenével harmonizáló mozgással</li> <li>➤ Páros tánc</li> </ul>	<p>Bábjáték- fakanálbáb táncoltatása</p>
31.	<p><b>„Fordulj kisszék!”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Egy gyermek leül egy székre</li> <li>➤ Párbeszéd: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mindenki: - Fordulj kis szék!</li> <li>• Válasz: - Nem fordulok</li> <li>• Mindenki: - Mit vársz?</li> <li>• Válasz: - Puszit (kézfogást, simogatást, ölelést)</li> <li>• Mindenki: - Kitől?</li> <li>• Válasz: - XY-tól!</li> <li>• Mindenki: - Hányra?</li> <li>• Válasz: - Ötre! (max. 10-re)</li> </ul> </li> <li>➤ Ha egyfelé fordulnak: - Van puszi!</li> <li>➤ Ha különböző irányba: - Nincs puszi!</li> </ul>	<p>Népművészet: Antik faragott karfás szék (fotó)</p> <p>Ha van régi, faragott kisszék</p>
32.	<p><b>Szalag táncoltatás</b>, lebegtetés zenére Strauss: Kék Duna keringő –részlet</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Kék szalagokat adunk a gyerekek kezébe, amit táncoltatva, lebegtetve jelenítik meg a zenét (zenével harmonizáló mozgással)</li> </ul>	<p>Festmény a Dunáról</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Párban, két szalaggal</li> <li>➤ Egy gyerek összefogja a szalagok végét a kör közepén, a többiek mozgatják a szalagot</li> </ul>	
33.	<p><b>„Balra tőlem van egy hely, gyere XY, foglalld el!”</b> kapcsolatépítő, ismerkedő játék</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A gyerekek körben ülnek, egy szék üres. Akitől balra esik az üres szék, az kezdi a játékot.</li> <li>➤ Oda hív valakit: „Balra tőlem van egy hely, gyere Pisti, foglalld el!” – így a székfoglaló maga mögött hagyott egy üres széket.</li> <li>➤ Akitől balra esik az üres szék, az folytatja a játékot (Fontos a tempós játék!)</li> <li>➤ Nehezítés: az üres szék mindkét oldalán reagálnak a gyerekek (jobbra tőlem..), aki hamarabb reagál, az választ: „.....gyere Luca, foglalld el!”</li> </ul>	
34.	<p><b>Kreatív zenei játék</b> – a zenével harmonizáló mozgás Mozart: Piano concerto 21 – Andante</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A gyerekek a saját elképzelésük alapján mozognak, táncolnak a zenére</li> <li>➤ A végén elmondják, hogy minek, vagy kinek képzeltek magukat, milyen környezetben (pl.: bálon egy kastélyban, virágnak egy folyóparton, stb.)</li> </ul>	<p>Fotóművészet: Kastély, folyó, virágok</p> <p>Tiborc Turai Kastélya</p>
35.	<p><b>„Szimpatikus kéz”</b> – párkereső, ismerkedő, csapatépítő játék</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mindenki becsukott szemmel, előre tett kezekkel halad előre, amíg egy szimpatikus kezet talál.</li> <li>➤ Megfogják egymást, és még mindig becsukott szemmel, kivezetik egymást pl.: a szőnyeg szélére. Itt nyitják ki szemüket, és nézik meg, hogy kit választottak.</li> <li>➤ Elmondhatják a végén, miért azt a kezet választották</li> </ul>	

36.	<p><b>Zenés fantáziajáték:</b>  <i>Saint-Saens: Az állatok farsangja – A madárház</i>  <i>Daquin: A kakukk</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A gyermekek meghallgatják a zenét, majd elképzelik, hogy mozognak a madarak</li> <li>➤ Zenehallgatás közben úgy mozognak, ahogy elképzelték – ők lesznek a madarak</li> <li>➤ Hallgatják a zenét, és mikor megszólal a kakukk, pl.: felállnak és visszaülnek (lehet bármilyen mozgást kitalálni a kakukk hangjára)</li> </ul>	<p><u>Kisfilm:</u> Flamingos from Fantasia 2000 (Camill Saint-Saens: Állatok farsangja)</p>
37.	<p><b>Tekintet tartás</b> – párkereső, ismerkedő</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A gyerekek szétszórt alakzatban állnak, szemkontaktussal párt keresnek.</li> <li>➤ A kiválasztott párral, tartva a szemkontaktust, próbálnak a zenére mozogni.</li> <li>➤ Akkor izgalmas, ha nem közelítenek a párok túlzottan egymáshoz</li> </ul>	
38.	<p><b>„Találj oda”</b> – bekötött szemmel, társ irányításával meg kell találni a széket és ráülni</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A gyerekek párt választanak, majd az egyiknek bekötjük a szemét.</li> <li>➤ A párja valamilyen hangszer segítségével hívogatja (irányítja) becsukott szemű társát, aki a hang irányába lépked.</li> <li>➤ Mikor a székhez értek, a hangszerrel sűrűbb jelzéseket ad, mint eddig, ez jelzi, hogy itt a szék, amire a bekötött szemű párja leül.</li> <li>➤ Izgalmasabb, ha egyszerre több pár indul útjára</li> </ul>	
39.	<p><b>„Miről mi jut eszedbe?”</b> –asszociációs játék</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A játékvezető kezdi: pl.: „Nekem a zongoráról a billentyű jut eszembe”</li> <li>➤ A szomszédja folytatja: Pl.: „Nekem a billentyűről a metalofon jut eszembe”</li> <li>➤ Így tovább: „Nekem a metalofonról az ütő jut eszembe”; (ütőről a dob, dobról a csörgődob, stb.)</li> <li>➤ Ugyanazt nem lehet még egyszer mondani.</li> </ul>	<p>Építészet: Orgona hangszer fotója</p>

40.	<p><b>„Amilyen az adjon Isten, olyan a fogadj Isten”</b> – csapatépítés</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A gyerekek körbe ülnek, a játékvezető oda megy egy gyerekhez, kezét fog vele, majd különböző módon (hangerő, tempó, dallam, hangszín, stb.) azt énekli: „Adjon Isten”</li> <li>➤ A választott gyermek ugyan olyan módon énekli: „Fogadj Isten”</li> <li>➤ A választott gyermek megy tovább, és valaki másnak köszön, a saját elképzelése szerint</li> </ul> <p>(fontos, hogy minél többféle zenei kifejezésmodot használjunk)</p>	Egy kézfogás – kézzel festett olajreprodukció
41.	<p><b>Hipnózis zenére</b> – lágy, lassú zene</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A játékvezető szembe áll a csoporttal, pár lépés távolság van köztük. Karját maga elé tartva, tenyér- ill. kézmozdulatok segítségével irányítja a csoportot (előre dől, balra dől, megfordul, leguggol stb.)</li> </ul>	
42.	<p><b>„Add tovább, és tegyél hozzá”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A gyerekek körbe állnak, a játékvezető átad egy érintést a mellette állónak</li> <li>➤ A második gyerek a következő szomszédjának átadja ugyanazt az érintést (pl.: arcsimogatás) és hozzáteszi a sajátját (pl.: kézfogás)</li> <li>➤ Így folytatódik a játék, amíg vissza nem ér a játékvezetőhöz az „érintéslánc” (az egymás után szövődő érintések sokasága)</li> </ul>	
43.	<p><b>„Szigetek”</b> (koncentráció, csendreflex)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Elhelyezünk a földön négy-öt újságpapírt (létszámtól függően, lehet kevesebb vagy több is).</li> <li>➤ Egy csodálatos szigetvilágba megyünk képzeletbe, a Csendes óceánon hajózunk, a Társaság szigetekhez. Ez a sziget Tahiti, ez itt Bora Bora, itt van még Tupai,</li> </ul>	Drónfotó: Kavicsos-tó - Seres László drónfotós felvétele ( <i>Magyar Maldív-szigetek</i> )

	<p>Maupiti és Papeete.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Zenét kapcsolunk (klasszikus)</li> <li>➤ Ezek között a szigetek között fogtok most hajózni. Amikor megáll a zene mindenki lépjen ki valamelyik szigetre. Aki nem fér a szigetre kiesik a játékból.</li> <li>➤ Nagyon figyelj, mert elfogynak majd a szigetek (<i>addig tart a játék, amíg csak egy újságpapír marad</i>).</li> </ul>	
44.	<p><b>„Palota”</b> Dmitrij Dmitrijevsz Sosztakovics: 2. jazz-szvit (1938) Második keringő</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A képzelet szárnyán elutazunk egy palotába, aminek a szalonjába csöppenünk, ahol nagy földig érő szoknyákba öltözött hercegnők és kiöltözött urak táncolnak. „Legyetek ti is bárók, hercegnők” A zenére mozognak a gyermekek a térben.</li> <li>➤ Amikor megáll a zene (<i>megállítjuk az időt néhány pillanatra</i>), változzanak abban a pillanatban szoborrá, majd ha újraindul innen folytassák a zenére a mozgást, a táncot.</li> <li>➤ A folytatásban további lehetőség, amit a megállított időben lehet elmondani a gyerekeknek, hogy mozgás közben, akivel találkoznak csak az ujjaikkal érintsék meg egymást, ha megáll a zene ismét szoborrá változzanak, a következő folytatásban a vállak érjenek össze, majd a hátak érintkezzenek, végül válasszon mindenki párt a kisujjuk kapcsolódjon egymásba és úgy táncoljanak tovább</li> </ul>	<p>Fotó: Gresham-palota, Budapest Gróf-palota, Szeged Budavári Palota, Bp. Püspöki Palota, Szombathely</p>
45.	<p><b>„Téli utazás”</b> Leopold Mozart: Zenés szánkózás</p> <p><u>Bevezető mondókás játék:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mátyás király levelet ír (<i>mutatóujjal írunk a gyermek hátára</i>)</li> <li>➤ Vessző, pont, pecsét (ujjunkkal vesszőt és pontot rajzolunk, ököllel pecsétet nyomunk)</li> </ul>	<p>Népi kismesterség: Bevihetünk megmutatni nekik egy igazi ostort</p> <p>Festmény: Mátyás király hazatérése a vadászatról című olajfestmény (Ligeti Antal, Wágner Sándor)</p>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Átolvassa, átolvassa, (mutatóujjunkkal vonalakat húzunk)</li> <li>➤ Itt is hiba, ott is hiba (mindenfelé bökődünk)</li> <li>➤ Összegyűri és kidobja (markolásszuk a hátát, óvatosan meglökjük)</li> <li>➤ Ehhez a játékhoz egymás mögé ülnek a gyerekek két sorban a szőnyegen, mindenki az előtte ülő hátára „rajzol”. A felnőttek ülnek a „szánkó” végében, a mondókás játék után: kapaszkodj, indulunk, zötyögünk, felfelé megyünk a dombon (<i>hátra dőlünk, amikor pattog az ostor</i>), mindjárt felérünk, most kapaszkodj nagyon, csúszunk lefelé (<i>előre hajolunk - akkor amikor a száncsengő szól</i>) kanyarodunk is jobbra, aztán balra (<i>oldalra dőlünk</i>), végül megérkezünk, leszállunk a száncóról. Ha szeretnék még, ismétlünk.</li> <li>➤ Ezután adhatunk a gyerekeknek agogot, száncsengőt, kókuszdiót, triangulomot, hogy megidézzék ők maguk is a lovak patájának, a szán csengőjének a hangját.</li> </ul>	
	<p>„Ördög útja” – <i>moldvai muzsikához</i></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=AWMINzpdQtQ">https://www.youtube.com/watch?v=AWMINzpdQtQ</a></p>	<p>Ehhez a játékhoz, kiegészítő tevékenységként elmeséljük: <b>A rászédett ördög</b> című mesét (<i>népmese, Benedek Elek gyűjtése</i>)</p>

## Zenei képességfejlesztő játékok

### 🎵 Játékos légző gyakorlatok

	Játékok leírása	Művészeti komplexitás lehetőségei
1.	<p><b>„Felfújjuk a léggömböt”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ belégzés, a levegő benntartása, amíg 5-öt számolunk, majd egyszerre kiengedjük a levegőt (<i>belefújunk a léggömbbe</i>)</li> <li>➤ a játékhoz használhatunk igazi léggömböt (<i>Ekkor a felfújás után, hirtelen eleresztjük a léggömböt, vagy a léggömb száját részben befogva engedjük ki a levegőt belőle</i>)</li> <li>➤ képzeletbeli léggömböt is fújhatunk (<i>ez esetben a kezünkkel mutatjuk, mekkorára fújtuk, a végén „sz” hangzóval „leeresztjük” a léggömböt</i>)</li> </ul>	
2.	<p><b>„Rálépünk a kígyó farkára”,</b> s az fájdalmában felszisszen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ belégzés, majd kilégzés „sz” hangzóval</li> <li>➤ változatok: <ul style="list-style-type: none"> <li>• röviden, „szaggatva” engedjük ki a levegőt</li> <li>• egyszerre engedjük ki a levegőt, amíg el nem fogy</li> </ul> </li> </ul>	Művészi fotó: Kígyó (Pixabay ingyenes képek)
3.	<p><b>„Gumiember”</b> – párban.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Az egyik gyerek leguggol, ő a gumiember. A párja felpumpálja (utánozza a mozdulatot).</li> <li>➤ Aki fújja, levegőt vesz, majd szaggatott „S” hangzóval (<i>egy levegővel</i>) felpumpálja &gt; kilégzés</li> <li>➤ A „gumiember” emelkedik- belégzés, benntartja a levegőt; majd a feje tetején</li> </ul>	



3.	<p><b>„Magánhangzók”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Kilégzés közben hosszan mondunk egy magánhangzót, pl: áááááááá, és közben gondolatban felemelünk egy nehéz tárgyat. (Bármelyik magánhangzóval megpróbálhatjuk)</li> <li>➤ Elakadtunk a súlyemelés közben:á á á á á.....</li> </ul>	
4.	<p><b>„Oroszlán”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ kilégzés közben utánozzuk az oroszlánbögést: áaóú <i>(először hangosan, majd halkítva)</i></li> </ul>	Építészet: Fotó a Széchenyi Lánchíd oroszlános hídfőjéről
5.	<p><b>„Magánhangzós”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Kiválasztunk egy köszönési formát: pl.: „Jó napot kívánok” – és egy levegővel csak a magánhangzókat hangoztatjuk</li> <li>➤ Lehet időjárással, öltözködéssel, vagy bármivel kapcsolatos rövid mondat is</li> </ul>	
6.	<p><b>„Beszédes”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Levegőt veszünk, benntartjuk, majd a levegő kifújása közben különböző szövegeket mondunk: <ul style="list-style-type: none"> <li>• egy rövid mondókát, vagy mondóka részletet</li> <li>• számolhatunk is (pl. 10 –ig)</li> <li>• a hét napjait</li> <li>• két, három nevet stb.</li> </ul> </li> </ul>	
7.	<p><b>„Hangstaféta”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Körben állunk, egy gyerek elkezd hangoztatni egy hangot, s addig hangoztatja, amíg bírja „szusszal”.</li> <li>➤ Mielőtt abbahagyná, megérinti a mellette levő vállát, aki lehetőleg úgy folytatja, hogy a hang meg ne szakadjon</li> </ul>	
8.	<p><b>„Papagáj játék”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A vezető egy értelmetlen szótagsor kíséretében dobja a labdát egy gyerekeknek, aki úgy dobja vissza, hogy</li> </ul>	Festmény: fotó Reibl János – Papagáj című olajfestményéről

	<p>közben megismétli a hallott szöveget egy levegővétellel. (Pl.: pek-to-bi-ko; la-li-le-ló , stb.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Aki elkapja a labdát, nem dobja vissza, megismétli a szótagsort, majd ő talál ki egy újabb szótagsort, és másnak dobja a labdát</li> </ul>	
--	---	--

## **Játékos hangképző és hangfelismerő játékok**

1.	<p><b>„Különböző tárgyképek”</b> – repülő, óra, pillangó, busz, stb.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A játékvezető vagy egy gyerek utánozza valamelyik hangját, a többieknek ki kell választani hozzá a képet.</li> <li>➤ CD-ről, pendrive-ról hallgatjuk, ahhoz kell kiválasztani a képet</li> <li>➤ Háttérzajokat kell felismerni</li> </ul>	A tárgyképek lehetnek művészi fotók, festmények, stb.
2.	<p><b>„Állathangok”</b> – képek állatokról</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Egy gyerek utánozza az állat hangját, egy másik kikeresi a hozzá tartozó képet</li> <li>➤ Melyik állatnak a lehangosabb, leghalkabb hangja?</li> <li>➤ Melyik állat hangja a leghosszabb?</li> <li>➤ Egy kosárból több képet húzunk (3-4), egymás után hangoztatjuk az állathangokat, majd egy másvalaki megnevezi azokat, ugyan abban a sorrendben. Lehet a képek számát növelni</li> <li>➤ Egy ismert dalt a kihúzott állat „nyelvén” énekelünk el. (pl.: rőf-rőf)</li> </ul>	Képzőművészet: Állatokról szóló alkotások
3.	<p><b>„Keressük meg egymást!”</b> (5. melléklet)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Kinder tojásokba páronként vagy hármasával különböző hangszínű dolgokat teszünk (Pl.: gyöngy, kapocs, búzadara, kukorica, gomb, stb.)</li> <li>➤ A gyerekek elindulnak, és megkeresik a párjukat, azt a tojást, amelyik ugyanolyan hangszínű, mint a sajátjuk. Így kettes, ill. hármas csoportokat alkotnak.</li> </ul>	

4.	<p><b>„Liftes játék”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Képzeljük el, hogy egy emeletes ház liftjében utazunk!</li> </ul> <p>Utánozzuk ezt a hangunkkal, mintha liftezne. Felfelé, lefelé tornáztatjuk a hangunkat az óvónő kézmozdulatának megfelelően.</p>	
5.	<p><b>„Ki az, aki a”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ legmagasabb</li> <li>➤ legmélyebb</li> <li>➤ legszomorúbb</li> <li>➤ legvidámabb, stb. hangot tudja hangoztatni?</li> </ul>	
6.	<p><b>„Öntsünk vizet a kancsóba!”</b></p> <p>A hang megmozdítása felfelé, lefelé</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ „Blugy” szótaggal – felfelé (dó, ré...dó’ - oktáv)</li> <li>➤ a karunk emelkedésével követjük a hangokat</li> <li>➤ Megisszuk – ereszkedik a hangunk lefelé (Dó, ti..dó)</li> </ul>	<p>Népművészet: Megmutatjuk a gyerekeknek a régi, mázas kerámia vizes kancsót / antikolt, rusztikus stb./</p>
7.	<p><b>„Milyen hangot adhat?”</b> (6. melléklet)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Képek különböző arckarakterekről <i>Pl: Síró, dühös, nevető, robot, álmos, mérges fej.</i></li> </ul> <p>„Nem én voltam” - Mondd úgy, ahogy a képen látod!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ „Köszönj úgy, ahogy a képen látod!”</li> <li>➤ „Énekelj el egy dalt, ahogy a képen látod!”</li> </ul>	<p>A különböző arckarakterek lehetnek művészi rajzok, festmények, fotók</p>
8.	<p><b>„Dallamvonalak”</b> (hang csúsztatása) (7. melléklet)</p> <p>Képek különböző vonalakkal – vízszintes, hullámos, szaggatott, lefele lejtős, fölfele emelkedő, „dombtető”, szaggatott stb.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A hangunk mozditásával (felfelé, lefelé) követjük a vonalak rajzolatát.</li> </ul>	
9.	<p><b>„Esőerdő játék”</b> – hangutánzó játéksor</p> <p>Az egyik legjobb hallásfejlesztő játék,</p>	<p>Rain imitattion – eső imitálás (Perpeetum Jazzile énekkar)</p>

	<p>ugyanakkor csodálatos élmény is. Először eljátsszuk együtt, majd a játékvezető irányításával a gyerekek egyesével lépnek be, illetve hagyják abba a hanghatásokat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <i>Tenyérdörzsölés</i> (ezzel a szél hangját imitáljuk) folyamatos, gyors mozdulattal.</li> <li>➤ <i>Csettintés</i> (az első esőcseppek hangja) Ha nehéz, helyettesíthető gyors, pici, 2 ujjas nyuszi tapssal.</li> <li>➤ <i>Combcsapkodás</i> (zuhog az eső) Folyamatos, gyors mozdulatokkal ütögessük a combunkat!</li> <li>➤ <i>Combcsapkodás +lábdobogás</i> (szakad, dübörög az eső)</li> <li>➤ <i>Comb csapkodása</i> (lassan lecsendesedik az égzengés)</li> <li>➤ <i>Csettintés/nyuszi taps</i> (már csak az esőcseppek esnek)</li> <li>➤ <i>Tenyérdörzsölés</i> (lassan a szél fúvása is halkul...)</li> <li>➤ <i>Csendben letesszük a kezünket</i> (elállt a vihar)</li> </ul>	
10.	<p><b>Hangszervásár</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A vevő bejön, köszön és kér egy hangszert.</li> <li>➤ Az eladó „felhúz” egy hangszert megszemélyesítő gyereket, aki a hangszer hangját és megszólaltatásának módját egyszerre utánozza.</li> <li>➤ A vevőnek ki kell találnia, milyen hangszert ajánlottak neki.</li> </ul>	Hangszerkészítő által készített népi hangszer (cimbalom, faragott furulya stb.)
11.	<p><b>Kinek a leghosszabb a hangja?</b> (Fonalgombolyagot helyezünk el egy dobozban, amiből nem gurul ki)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A gyermek egy levegővel hangoztat egy választott hangot, addig én egyenletesen húzom fölfelé a fonal végét. Amikor levegőt vesz, akkor vágom el a fonalat</li> </ul>	

12.	<p><b>„Mit hallottál?”</b></p> <p>A gyermekek párban állnak egymásnak háttal – egy-egy hangszer adunk a kezükbe úgy, hogy a párjuk ne lássa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ egy mondóka ritmusát érzékeltetik a kapott hangszerrel, majd kitalálják, milyen hangszer van a párjuk kezében.</li> </ul>	
-----	--	--

### **Metrum érzéket fejlesztő játékok**

1.	<p><b>Egyenletes lüktetés érzékeltetése mozdulatokkal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Nagymozgások (pl. ugrás, karlendítés, hajolgatás stb.)</li> <li>➤ Finomabb mozgások (pl. pislogás, csettintés, ujjbegy összeérintése stb.)</li> <li>➤ Tapsolás (tenyér, comb, has, láb stb.)</li> <li>➤ Testtájak érintése (fej, arc, váll stb.)</li> <li>➤ Baba, maci stb. hitáztatása, ringatása, ugráltatása, táncoltatása stb.</li> <li>➤ Páros mozgások (a fentiek párban, taps-tenyér stb.)</li> </ul>	
2.	<p><b>Egyenletes járás zenére</b> Népzene, klasszikus zenére</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Összekapcsolása más mozgásokkal (pl. kar, fej, taps stb.)</li> <li>➤ A különböző hangszerek hangjára az előzőleg megbeszélte feladat szerint irányt változtatunk (pl. dob hangjára előre megyünk, csengő hangjára hátrafele; jobbra-balra)</li> <li>➤ Szoborjáték – ha hirtelen megáll a zene, a gyerekek mozdulatlanok maradnak mindaddig, amíg újra elindul a zene (<i>aki megmozdul, pl. zálogot ad</i>).</li> <li>➤ Később a ritmussal is összekapcsolható</li> </ul>	Népművészeti öltözék, kendők, kalapok
3.	<p><b>Labdaadogatás mérőre</b> – lehet baba, babzsák, fakanálbáb, stb.</p>	



	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Egy labda jár körbe</li> <li>➤ Két labda jár körbe</li> <li>➤ Több labda jár körbe</li> <li>➤ Minden második gyerek kezébe adunk labdát</li> <li>➤ Ellenkező irányba is elindítjuk a labdát</li> </ul>	
4.	<p><b>„Óra játék”</b> Egy zsinór végén fonalgombolyag, ez a mutató</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A gyerekek körben állnak, a játékvezető a kör közepén, nála van a zsinór vége.</li> <li>➤ A gyerekek egyenletesen adják körbe a gombolyagot – jár az óra (órajárással megegyező irányban)</li> <li>➤ Elromlott az óra, hangjelzésre visszafele jár, ellenkező irányba megy tovább</li> <li>➤ Hozzá kapcsolhatjuk a gyorsabb-lassabb játékot is</li> </ul>	Népi kismesterségek: Érdekes régi óra, falióra, zsebóra stb.
5.	<p><b>„Körbeadás játék”</b> Nagyon fontos a tempótartás</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Taps körbeadása</b> – A karmestertől indulva mindenki egyet tapsol, egészen addig, amíg körbeérünk</li> <li>➤ <b>Csukott szemmel</b> adjuk körbe a tapsot</li> <li>➤ <b>Taps körbeadása mondóka vagy dal kíséretként</b> – Mondjunk közösen ritmikus szöveget, vagy énekeljünk, és ehhez kíséretként adjuk körbe a mérőtapsot (minden gyerek egyet tapsol)</li> <li>➤ <b>Tekintet körbeadása</b> – a gyerekek (fejüket egymás után elfordítva) szemkontaktussal végigküldenek egy pillantást. Valamilyen hangszer játssza a mérőt, vagy zenére.</li> <li>➤ <b>„Becsapós tapsolós”</b> – Egy taps megy körbe megbeszélte irányban, egészen addig, amíg valaki két tapssal vissza nem fordítja a taps irányát. (Eleinte csak a felnőtt tapsoljon kettőt)</li> <li>➤ <b>„Combcsapós változat”</b> – Körben ülünk (széken vagy törökülésben).</li> </ul>	

	<p>Mindenki mindkét kezét saját combjaira helyezi. Indulhat a játék! A kezek csapnak egymás után (balról jobbra), így mindenki üt a bal és jobb kezével is Dupla ütés esetén visszafordul a menetirány. Ha valaki téveszt: az a kéz esik csak ki, amelyikkel hibáztunk.</p> <p>➤ A fenti játékoknál lehet a tempót változtatni, minél gyorsabb a tempó, annál nehezebb megtartani a metrumot.</p>	
6.	<p><b>„Tükörjáték”</b></p> <p>➤ <u>Sima tükörjáték</u> – a játékvezető mutatja a mozdulatot, a többiek utánozzák. ➤ Pl.: Egyik kéz ökölbe, a másik kézzel ütjük fönt –lent, taps stb. ➤ Minden negyed ugyanazon a testrészen szól, majd két negyedenként változik, végül mind a négy negyed különböző helyen szól (pl. taps, has, comb, dobbantás) ➤ <u>Nehezítés</u> - a játékvezető mutatja a mozdulatot, a többiek az ellentétét. (Ha az ökölbe szorított kezet fölül ütjük, akkor a többiek alul, és fordítva Ha jobbra lépünk, a többi balra, és fordítva Ha tapsolunk, akkor a többi dobbant, és fordítva) Lehet ezeket változtatni, de mindig az ellenkezőjét kell tenni a többinek.</p>	<p>Festmény: Hornyik Zoltán – Tükör előtt</p> <p>Építészet: keszthelyi Festetics - kastély Tükörterem (fotó)</p>
7.	<p><b>„Kötéltáncos”</b></p> <p>Krétával vagy szigetelő szalaggal egyenes vonalat húzunk (ragasztunk)</p> <p>➤ Egyenletes lépkedéssel végig haladunk ➤ Hátrafele, lábujjhegyen, ugrálva stb. ➤ Akadálypályát építünk (kocka, babzsák, szalag, stb.) Ezeket kell átlépkedni.</p>	<p>Művészi fotók, videók kötéltáncosokról</p>
8.	<p><b>„Egérfogó”</b></p> <p>➤ Néhány gyerek kézfogással körben áll,</p>	

	<p>ők az egérfogók, kaput tartanak. „Sajt” van a kör közepén.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A többi az egér, ki-be járkálnak egyenletesen zenére, mindig meg kell érinteni a sajtot.</li> <li>➤ Ha megáll a zene, az egérfogók lecsapják a kezüket, a bent maradtak pedig az elkapott egerek.</li> <li>➤ Az egérfogók egyenletesen helyben járnak.</li> </ul>	
9.	<p><b>„Labdázó”</b></p> <p>Mondóka vagy ének kísérete egyenletesen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ egyenletesen feldobjuk, elkapjuk a labdát</li> <li>➤ lepattintjuk a földre, elkapjuk</li> <li>➤ valamelyik testrészünkhöz ütjük (fej, térd, has, stb.)</li> <li>➤ terpeszállásban a talajhoz ütögetjük</li> </ul> <p><u>Párban:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ egymásnak dobjuk egyenletesen</li> <li>➤ egymásnak pattintjuk</li> <li>➤ egymás fején ütögetjük</li> <li>➤ egymás hátán ütögetjük</li> <li>➤ egyik gyerek hanyatt fekszik, a másik ide-oda gurigatja egyenletesen a hasán</li> <li>➤ terpeszülésben egymásnak gurítjuk, stb.</li> </ul>	
10.	<p><b>„Szívhangverseny”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mindenki lábbal dobogja a saját pulzusát</li> </ul>	
11.	<p><b>„Metronóm”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Megfigyeljük a metronóm mozgását, megbeszéljük, hogy egyenletesen jár</li> <li>➤ Állítgatjuk a metronóm tempóját, és megfigyeljük, mikor lassabb, mikor gyorsabb, de mindig egyenletes. Kisebb mozdulatokkal kísérjük a metronóm mutatójának mozgását (pl.: mutatóujj billegtetése, fejbillegtetés, combérintés, stb.)</li> <li>➤ Beállítjuk 80-as tempóra, és egy ismert mondókát (dalt), ebben a tempóban</li> </ul>	

	<p>mondunk el</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ugyanazt a mondókát (dalt), több tempóban is kipróbálunk, a metronómhoz igazodva</li> <li>➤ Nagyon humoros lehet, amikor a gyerekek egymásnak állítják be a metronómot (nagyon lassú – nagyon gyors)</li> </ul>	
12.	<p><b>„Keresztapsolások”</b> Páros játék</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Van egy bemutató pár (pl.: a játékvezető és párja), a többiek utánozzák</li> <li>➤ Minden pár saját variációt talál ki</li> <li>➤ Színesíthetjük testrészek érintésével is (váll, has, mellkas, fej)</li> <li>➤ Dalt vagy mondókát kísérünk a tapsokkal</li> </ul>	

### Hangsúlyérzékelt fejlesztő játékok

1.	<p><b>„Labdadobás hangsúlyra”</b> (babzsák, gombolyag, stb.) Zenére, mondókára, énekre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Labdadobás, visszadobás</li> <li>➤ pattogtatás hangsúlyra</li> <li>➤ babzsák feldobás hangsúlyra, stb.</li> </ul>	
2.	<p><b>Tekintet vagy bármi továbbadása hangsúlyra</b> (lásd a metrum érzékelt fejlesztő játékoknál)</p>	
3.	<p><b>Kettes lüktetés érzékeltetése váltott mozdulatokkal</b> Pl: combütés – taps taps – dobbantás</p>	
4.	<p><b>„Hangsúly – játék”</b> A gyerekek körben állnak</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Az egyik gyerektől elindul a taps hangosan, a szomszédja halkán tapsol, megint hangos, stb.</li> <li>➤ Egy hangos, két halk taps</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Egy halk, három hangos</li> <li>➤ Három tevékenység váltogatja egymást: pl. hangos-halk-szünet (<i>Variációk lehetnek: dobbantás, csettintés, taps stb.</i>)</li> <li>➤ Hangszereket, különféle zajkeltő eszközöket is lehet alkalmazni.</li> </ul>	
5.	<p><b>Szósoroló hangsúlyokkal</b></p> <p>pl. Tavasz,nyár, ősz, tél Hétfő, kedd, szerda... 1 , 2 , 3 , 4 Reggel, délben, este, éjszaka</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Halkabb-hangosabb kiejtéssel variáljuk a sorozatot. Élesen különüljön el a kétféle hangszín:pl. határozott beszédhang és suttogás váltakozhat.</li> <li>➤ 2 negyedes játék: <b>Hétfő</b>, kedd, <b>szerda</b>, csütörtök, <b>péntek</b>...</li> <li>➤ 3 negyedes játék: <b>Tavas</b>z, nyár, ősz, <b>tél</b>, tavasz, nyár, <b>ősz</b>...</li> <li>➤ 4 negyedes játék: <b>Reggel</b>, délben, este, éjszaka, <b>reggel</b>...</li> </ul> <p>Akkor van könnyű dolgunk, ha a sorozat és súlyozás száma azonos, mert mindig ugyanarra a szóra kerül a súly.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Gyűjthetünk a gyerekekkel együtt is sorozatokat: pl: 2 tagú: kicsi-nagy, lassú-gyors, piros-kék, alma-körte, stb. 3 tagú: reggel –délben este, fenn-középen-lent, stb.</li> <li>➤ Járás közben Körben járás zenére, mondókára, énekre Minden második negyedre taps, vagy dobbantás</li> <li>➤ Kilépés kétütemű mozgás alkalmazásával: Kilépés előre egyik lábbal, a másikkal vissza</li> <li>➤ Kétütemű mozdulatsor szalaglengetéssel le-föl</li> <li>➤ Egyik lábbal párnára (WESCO téglára, stb.), a másikkal a talajra lépünk</li> </ul>	Vázakép festmény: Alfonz Mucha: Négy évszak

6.	<p><b>Mérlegjáték</b> (mondókára, énekre, zenére)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Hangsúlyokra felállunk, leülünk</li> <li>➤ Hinta – párban – az egyik gyerek guggol, a másik áll, súlyokra helyzetet cserélnek, hintáznak</li> </ul>	
7.	<p><b>Járás közben</b> (körben járás zenére, mondókára, énekre)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Minden második negyedre taps, vagy dobbantás</li> <li>➤ Kilépés kétütemű mozgás alkalmazásával: kilépés egyik lábbal, a másikkal vissza</li> <li>➤ Kétütemű mozdulatsor – pl.: szalaglengetéssel le-föl</li> <li>➤ Egyik lábbal párnára (WESCO téglára), a másikkal a talajra lépünk</li> </ul>	
8.	<p><b>„Táncoljunk”</b> (hátról összefogjuk a kezünket, együtt mozgunk – éneklünk, vagy népzene hallgatunk)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Négyet lépünk előre, 4-re dobbantunk, majd négyet lépünk hátra, 4-re dobbantunk</li> <li>➤ Ugyanezt lehet oldalazó lépésekkel is, illetve dobbantás helyett láblendítéssel is</li> </ul>	<p>Néptánc (videó): Szekszárdi Bartina Néptánc Egyesület Töporlyú csoportja</p>
9.	<p><b>„Képolvasó”</b> Egy fektetett A4-es lapra négy képet helyezünk el egymás mellé, melyek közül 3 egyforma, az első különbözik (színben, nagyságban, tartalomban, vagy bármiben) (7. melléklet)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Minden gyerek kap egy ilyen lapot, és elkezd „olvasni”, balról jobbra, az adott dalt, mondókát</li> <li>➤ Minden kép egy-egy negyedet jelképez</li> <li>➤ Az első kép (amelyik különbözik) lesz a hangsúlyos – a hangsúlyt hangosabban „olvassuk”</li> <li>➤ Bárhogy lehet variálni a hangsúlyokat a képek átrendezésével, csak arra kell figyelni, hogy a hangsúlyos kép különbözzön a többitől</li> </ul>	<p>Ha képek helyett festmények képeit használjuk, már megvan a komplexitás</p>

## 🎵 Ritmusérzéket fejlesztő játékok

1.	<p><b>„Testritmus”</b> – a test, mint hangszer</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Különböző kombinációkban, váltakozva üssenek a gyerekek a tenyerükbe, kézfejükre, combjukra, térdükre stb.</li> <li>➤ Dobbantsanak talppal, sarokkal, váltott lábbal</li> <li>➤ Csettintsenek ujjal, nyelvvel</li> <li>➤ <u>Nehezített változat</u>: ritmuskártyákról szólaltatják meg testrészeikkel a ritmusokat. Mindegyiket más testrészen.</li> </ul>	
2.	<p><b>„Semleges szöveg”</b> Semleges szöveget mondunk vagy énekelünk a mondóka, dal ritmusára. Lehet hozzá különböző mozgásokat is kapcsolni.</p> <p>Pl: DÜ – DÜ - szökdelünk egyenletesen RÁ – RÁ - karlengetés a test mellett mérőre VI – VI - hajolgatás jobbra, balra mérőre</p>	
3.	<p><b>„Visszhangjáték”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A vezető megszólaltatja a ritmust, a többiek visszhangozzák.</li> <li>➤ Lehet csoportokra bontani a gyerekeket, az egyik csoport megszólaltatja a ritmust, a másik más módon adja vissza ugyanazt a ritmust.</li> <li>➤ Különböző testrészekén szól a ritmus. Először egy testrészen szól, majd motívumonként, ütemenként, negyedenként lehet a testrészeket változtatni.</li> <li>➤ <u>Nehezítés</u>: csukott szemmel</li> <li>➤ <u>Nehezítés</u>: Ha én ütöm a combom, ők tapsolnak stb.</li> <li>➤ Hangszerrel, zajkeltő eszközökkel</li> <li>➤ Játékos szótagokkal</li> </ul>	Szobor: Tihanyi visszhang-domb (Tihany-szobor)

4.	<p><b>„Kinek a neve?”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Elmondhatjuk, eltapsolhatjuk saját nevünket ritmikusan.</li> <li>➤ Amikor ez már jól megy, következhet egymás nevének rejtvény formájában történő feladása.</li> </ul>	
5.	<p><b>„Ritmusposta”</b> – ritmus továbbadása</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Egy gyerek tapsolja (üti testrészen, hangszeren stb.) a ritmust, a mellette álló továbbadja</li> <li>➤ Ugyanez becsukott szemmel</li> <li>➤ Egymás hátán, fején, vállán, talpán üti a ritmust, a másik vagy hangosan visszatapsolja, vagy szintén továbbadja</li> </ul>	
6.	<p><b>„Ritmus bábokkal”</b> (5. melléklet)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Karton figura (lány, fiú, maci, nyuszi, stb.), amelyiken alul két lyuk van. Ebbe dugja a gyerek a mutató és középső ujját, azok lesznek a baba lábai. Ezekkel járja ki a ritmust.</li> </ul>	Bábjáték
7.	<p><b>„Névjáték”</b> (6. melléklet) Különböző arckarakterekről képek</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A gyerekek egymás mellett állva – szemben a többiekkel - felemelnek egy-egy képet (pl.: Szomorú), utána elnevezzük a gyerekeket (pl.: Mariska), majd a többieknek ritmikusan kell felsorolni a neveket: Pl: Szo-mo-rú Ma-ris-ka; Mér-ges Mis-ka; Bő-gő E-le-mér</li> <li>➤ Lehet cserélgetni a karaktereket, így a nevek is változnak: Pl. Szo-mo-rú Mis-ka; Bő-gő Ma- ris-ka stb.</li> <li>➤ Lehet tappsal, hangszerrel stb. kíséni a ritmust (Jó memóriafejlesztő játék is, minél több kép szerepel, annál több nevet kell megjegyezni.)</li> </ul>	



8.	<p><b>„Ritmustaps versekre”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Jól ismert versek ritmusát eltapsoljuk</li> <li>➤ A ritmusokat összehasonlítjuk</li> <li>➤ Egyszerre hangoztatjuk két vers ritmusát</li> <li>➤ Egy-egy vers, mondóka ritmusát kánonban is eltapsolhatjuk</li> </ul>	<p>Irodalom: A felhasznált versek (pl.: <i>Weöres Sándor: Tűzben faparazsa volnék; Szép a fenyő télen- nyáron</i>)</p>
	<p><b>„Pók –fonal játék”</b> – ritmuskártyákkal (motívum hosszú)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A gyerekek körben ülnek (széken), húznak egy-egy ritmuskártyát. Leteszik a földre a lábuk elé.</li> <li>➤ Az egyik gyereknél fonalgombolyag, annak dobja, akinek ugyanaz a ritmusa, mint az övé. Mondja hangosan a nevét és odadobja a gombolyagot úgy, hogy a fonal vége nála marad.</li> <li>➤ Ha elfogynak az egyforma ritmusok, akkor lehet szabadon választani másik ritmust.</li> <li>➤ Mindenki csak a gombolyagot dobja tovább úgy, hogy a fonalat közben fogja, így a gombolyag letekeredik. A végére pókháló szövődik.</li> <li>➤ A legvégén vissza kell tekerni a fonalat úgy, hogy át kell lépkedni a pókhálón érintés nélkül, és akihez megérkezett a gyerek (aki neki dobta a gombolyagot), annak a helyére leül, és a másik megy tovább, folytatja a tekerést.</li> </ul>	
10.	<p><b>„Futótűz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A gyerekek körben állnak. Egy közülük a kör közepén áll, ő a tűzgyújtó, a szikra. Egy megadott ritmust mutat be, majd a vele szemben álló gyermeknek – bólintással, szemmel jelezve – továbbadja azt.</li> <li>➤ A kiválasztott gyermek megismétli a ritmust és a mellette állónak adja tovább. A ritmus, mint futótűz végigjár a körben és visszakerül a tűzgyújtóhoz.</li> </ul>	

	<p>(A cél az, hogy hibátlanul, tisztán járjon körbe – a legegyszerűbb tapsolva)</p> <p>➤ <b>Variációs lehetőségek, nehezítések</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Felnőtt adja a ritmust.</li> <li>• A gyermek maga talál ki egyet.</li> <li>• Ugyanabban a tempóban adják tovább a gyerekek.</li> <li>• Egyre gyorsul, de tiszta marad.</li> </ul> <p>(Cél az, hogy minél gyorsabban körbeérjen a tűz, de a ritmus ne változzon meg.)</p> <p>➤ Lehet tapsolni, dobbantani egymás után, felváltva és egyéb hangszer is használni</p> <p>➤ Egyenletes helyben járás mellett a ritmust tapsolni.</p> <p>( Mindenkinek nagyon kell figyelnie a megadott ritmusra, nehogy az esetleges tévesztések ismétlődjenek. A „szikra” betöltheti a bíró szerepét is.)</p> <p>A variációs lehetőségek kiválasztásában a korcsoport és benne az egyén fejlettsége a meghatározó.</p>	
11.	<p><b>„Felelgetős”</b></p> <p>➤ A játékvezető hangoztatja a ritmust, a gyerekek felelnek rá</p> <p>➤ Hat lépcsőfoka van:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Egynegyeddes ritmusvisszhang: tá –ra tá; ti-ti –re ti-ti</li> <li>2. Ellentét taps: tá-ra ti-ti; ti- ti-re tá</li> <li>3. Dobbantás visszhang: tá – ra tá; ti-ti-re ti-ti</li> <li>4. Ellentétes dobbantás: tá-ra ti-ti stb.</li> <li>5. Tükörjáték: taps – dobbantás (<i>sima és feleselős</i>)</li> <li>6. Minden, mindennek az ellentéte: tá-ra ti-ti, és taps-ra dobbantás, stb.</li> </ol> <p>Pl: Dobbant ,tá - válasz: Taps ,ti- ti</p>	
12.	<p><b>„Ritmusdominó”</b></p> <p>➤ A hagyományos dominójáték szabályai szerint játsszuk. (a dominókon ritmusképek vannak - motívum)</p> <p>➤ Szétosztjuk a dominókártyákat a gyerekek között. Bárki leteheti először a kártyáját. A kezdőkártya után, az következők, akinek oda illik a ritmusa.</p>	


	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Megszólaltathatjuk a keletkezett ritmussort tapssal, hangszerrel, stb.</li> </ul>											
13.	<p><b>„Próbáld meg együtt!”</b> Metrum és ritmus együttes hangoztatása</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Egy jól ismert mondóka, vagy dal ritmusát és az egyenletes lüktetést más-más testrészekkel érzékeltetjük egy időben. Pl.:</li> </ul> <table style="width: 100%; border: none;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;"><b>Metrum</b></th> <th style="text-align: left;"><b>Ritmus</b></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>• lépés</td> <td>taps</td> </tr> <tr> <td>• ugrás</td> <td>combütés</td> </tr> <tr> <td>• pislogás</td> <td>nyelvcsettintés</td> </tr> <tr> <td>• bal kéz kopog</td> <td>jobb kéz kopog</td> </tr> </tbody> </table>	<b>Metrum</b>	<b>Ritmus</b>	• lépés	taps	• ugrás	combütés	• pislogás	nyelvcsettintés	• bal kéz kopog	jobb kéz kopog	
<b>Metrum</b>	<b>Ritmus</b>											
• lépés	taps											
• ugrás	combütés											
• pislogás	nyelvcsettintés											
• bal kéz kopog	jobb kéz kopog											
14.	<p><b>„Ritmuslabda”</b> – Több érzékszervet érintő játék <span style="float: right;">(8. melléklet)</span> A játékot 4-6 gyermek és a játékvezető játssza.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>A játék eszközei:</u> 3db szék, 3-5 db kartonlap, különböző ritmusmotívum rajzos ábrázolásával, ismert mondókák, dalok hívóképei</li> <li>➤ <u>Előkészületek:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Két széket egymás mellé helyezünk, amire leül két gyermek.</li> <li>• Az első szék háta mögött áll egy gyermek, mögötte pedig, kicsivel hátrébb, a ritmustáblákkal áll egy másik gyermek, aki mellett a játékvezető helyezkedik el.</li> <li>• Mindenkinek háttal ül a harmadik széken egy gyermek</li> <li>• Szintén háttal áll mindenkinek egy gyermek, előtte a mondókák, dalok hívóképei /4-6 db./ <i>(olyan mondókák, dalok, melyek a ritmustáblákon lévő ritmusmotívumokkal kezdődnek, és egykettő, amelyik kezdő motívuma nem egyezik)</i></li> </ul> </li> <li>➤ <u>A játék leírása:</u></li> </ul>	<p>Irodalom/vers: Bartos Erika- Labda Benedek Elek: Labda</p>										

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Az óvónő a ritmusmotívumok közül súg egyet a mellette álló 1. gyereknek: (Pl. tá tá ti-ti tá)</li> <li>2. Az 1. gyerek kiválasztja a nála lévő táblák közül az ennek megfelelőt, majd csendben felmutatja a 2. gyereknek</li> <li>3. Az első szék mögött álló 2. gyerek lekopogja azt a ritmusmotívumot, amit a táblán lát, az előtte ülő 3. gyerek hátán,</li> <li>4. aki ujjösszeérintéssel „elcsipegeti” a mellette ülőnek,</li> <li>5. a 4. gyerek eltapsolja</li> <li>6. A harmadik széken ülő 5. gyerek csak hallja (háttal van a többinek), visszamondja ritmusnevekkkel</li> <li>7. A 6. gyerek pedig kiválasztja a hallott ritmusmotívum alapján azt a hívóképet, amelyik ezzel a motívummal kezdődik</li> </ol> <p>➤ A gyerekek cserélgetésével folytatódik a játék.</p>	
15.	<p><b>„Ritmuslánc”</b></p> <p>➤ A gyerekek egymás hátán, vállán kopogva adják tovább hátulról előre a megadott ritmusmotívumot. A legelső visszatapsolja.</p> <p>➤ Variációk:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kikapcsoljuk az egyik érzékszervet pl. bekötjük a szemüket, s úgy adják tovább a ritmust</li> <li>• A gyerekek maguk találhatnak ki ritmust, amit tovább adnak. Ekkor, aki indította a ritmust, végül a sor elejére áll.</li> </ul>	Festmény: A piros gyöngysor – absztrakt festmény (meska.hu) - fotó
16.	<p><b>„Körbejárnak a ritmusok”</b></p> <p>Körben ülünk, vagy állunk, egy felnőtt vagy gyerek dobbal üti a metrumot</p> <p>➤ A játékvezető egy ritmushangszerrel</p>	

	<p>egy ritmust hangoztat (pl. 1 ütem hosszút)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Két negyed alatt átadja a mellette ülőnek a hangszerét (balról jobbra haladva), aki ugyanazt a ritmust megismétli,</li> <li>➤ majd két negyed alatt továbbadja a mellette ülőnek, aki szintén megismétli ugyanazt a ritmust, és így tovább, körbejár a ritmus.</li> </ul> <p>Változat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A játékvezető, mikor tovább adta a hangszerét, elővesz egy másikat, amin egy újabb ritmust hangoztat, és azt is az előzőhöz hasonlóan adja tovább</li> <li>➤ Ilyen módon egyre több ritmushangszer és ritmus jár körbe. Kész is a ritmuszenekar. (Arra kell figyelniük, hogy mindig csak a bal oldalukon ülő gyermek ritmusára koncentráljanak, mert azt kell megismételniük!)</li> </ul>	
17.	<p><b>„Makacs ritmus”</b> Egy ismert mondókát mondunk, vagy dalt éneklünk,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ minden sor végén egy ritmust tapsolunk (Pl. tá tá ti-ti tá), vagy hangszeren ütjük (Pl. „beleszól a harkály” – ritmusbottal ütjük)</li> <li>➤ minden ütem végén tapsoljuk ugyanazt a ritmust</li> <li>➤ bizonyos jelre tapsoljuk a megadott ritmust (ekkor az előző ütem utolsó negyedén jelzünk). Ekkor nagyon kell figyelni a jelre, mert váratlanul is érkezhet.</li> </ul>	
18.	<p><b>„Poháradogató”</b></p> <p>Eszközök: annyi műanyag pohár, ahányan részt vesznek a játékban</p> <p>Körben ülünk, vagy térden ülünk. A játékvezető előtt vannak a poharak egymásba rakva, szájukkal lefelé.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A játékvezető tapsol egy ritmust (két ütem) Pl. tá tá ti-ti tá</li> <li>➤ Utána egy negyed alatt megfog egy</li> </ul>	

	<p>poharat, a következő negyedre a tőle jobbra ülő elé teszi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ekkor már ketten tapsolják a megadott ritmust</li> <li>➤ Utána mindketten megfogják a poharat – első negyed- majd a tőlük jobbra ülő elé teszik – 2. negyed</li> <li>➤ Most már hárman tapsolják a ritmust, és így tovább, amíg mindenki előtt lesz egy pohár</li> <li>➤ Visszafelé mindenki tapsolja a ritmust, és balra adja tovább a poharat (kivéve a játékvezetőt)</li> <li>➤ Mindig csak az tapsol, aki előtt pohár van</li> <li>➤ Így elfogynak a poharak, mert a játékvezető egymásba gyűjti azokat</li> </ul>	
19.	<p><b>„Zenekíséret ritmusokkal”</b></p> <p>Körben ülünk térden, mindenki előtt egy színes A4-es lap</p> <p>Választunk egy zenét, amit jól lehet kísérni különböző ismétlődő ritmusokkal, ritmusosztinátókkal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A játékvezető mutatja a ritmusokat, a többiek pedig követik</li> <li>➤ A ritmusok megszólalhatnak tapssal, mozdulattal, papírlap ütögetéssel a földön, illetve a levegőben tartva is.</li> <li>➤ A lényeg, hogy a résztvevők ráérezzenek, hogy a különböző zenei részeknél, milyen ritmust kell ütni</li> </ul>	
20.	<p><b>„Érintés”</b></p> <p>Páros játék</p> <p><u>Eszközök:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• kártyák, amiken különböző testrészek vannak (kézfej, tenyér, térd, könyék, váll, talp, stb.)</li> <li>• ismert dalok, mondókák hívóképei</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A párok két kártyát húznak, az egyikén egy testrész van, a másikon egy dal, vagy mondóka hívóképe látszik</li> </ul>	

	Ennek a dalnak/mondókának a ritmusát kell a megadott testrész összeérintésével érzékeltetni.	
21.	<p><b>„Melyik ez a dal?”</b></p> <p>Dalfelismerés ritmusról  <u>Eszközök:</u> ismert dalok hívóképei, hangszerek, hangkeltő eszközök</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ a játékvezető valamilyen ritmushangszerrel, vagy hangkeltő eszközzel érzékelteti a dal ritmusát, a gyerekek kiválasztják az adott hívóképek alapján, melyik dal ritmusa</li> <li>➤ valamelyik gyerek érzékelteti a dal ritmusát</li> </ul> <p>Nehezítés:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ csak egy jellemző ritmust játszunk el a dalból (pl.: egy sort)</li> </ul>	
22.	<p><b>„Válaszolgató”</b></p> <p>Kiválasztunk egy jól ismert mondókát, vagy dalt. A gyerekek felénekel ugyanolyan ritmushangszert adunk (Pl.: ritmusbot), a másik felénekel pedig másfajta ritmushangszert adunk (Pl.: dob)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A csoport egyik fele az első motívum ritmusát üti, a csoport másik fele a 2. motívumot, és így tovább</li> <li>➤ Cserélnek, a csoport másik fele kezdi ütni az első motívumot</li> <li>➤ Két gyerek válaszol egymásnak</li> <li>➤ Egy gyerek üti az első motívumot, a csoport többi tagja a másodikat</li> <li>➤ Mindenkinél különböző hangszerek vannak, egy gyerek elkezd az első motívumot, majd a játékvezető jelzi (képekkel, hangszer nevével), hogy ki üti a második, harmadik stb. motívumot</li> </ul>	
23.	<p><b>Egyenletes és ritmus együtt</b></p> <p>A gyerekek körbe ülnek, egyszerű mondókát választunk</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Kezünkkel „járunk” egyenletesen</li> <li>➤ A ritmust pusziljuk</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A kettőt egyszerre is megpróbáljuk</li> <li>➤ Pislogjuk az egyenletest, a ritmust pusziljuk</li> <li>➤ Mindkét kézben ceruza van, ceruzavéggel lefele. Bal kezünkkel kopogjuk az egyenletest, jobb kezünkkel a ritmust</li> </ul>	
24.	<p><b>Ritmuszenekar</b></p> <p><u>Hangutánzó szavakkal:</u> pl.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ pikk-pukk , vagy dabb-dobb ( egyenletes – tá-tá)</li> <li>➤ sziszi-szi, vagy libi-lim ( ti-ti-tá)</li> <li>➤ being , vagy dong (tá, szün)</li> </ul> <p>A gyerekeknek is lehet ötletük, amit kipróbálhatunk.</p> <p><u>Ritmushangszerekkel:</u> pl.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ dob – tá-tá</li> <li>➤ facsörgő – tá-szün</li> <li>➤ száncsengő – szün- tá</li> <li>➤ ritmusbot – ti-ti-tá</li> <li>➤ nagy béka – tá-ti-ti-tá-tá</li> </ul> <p>Természetesen sokféle hangszert be lehet vonni a játékba, és a gyerek fejlettségéhez igazítani a különböző ritmusokat.</p> <p>Variációk:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ kísérhetjük vele a saját dalunkat, mondókánkat</li> <li>➤ kísérhetünk egy-egy zenét is</li> </ul>	Handpan hangszer meghallgatása
25.	<p><b>„Ritmuskirakó”</b> (8. melléklet)</p> <p>Képekkel helyettesítjük a ritmusokat, ritmuskártyákat készítünk.</p> <p>Kicsi – nagy – szünet (ti-ti – tá · ✗ )</p> <p>Pl.: </p> <p>Ez lehet alma, házikó, lovacska, vagy bármi más.</p>	



	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Először megismertetjük a gyerekekkel ritmuskártyákat, majd egyszerűbb ritmusokat rakunk ki, amit „kicsi-nagy” – al „olvasunk” el</li> <li>➤ Egyszerűbb ritmusú mondókák két ütemét rakjuk ki képekkel (Pl.: Mese-mese mátká... - kicsi-kicsi nagy nagy)</li> <li>➤ Ha jól begyakoroltuk, akkor kérjük őket, próbálják megfejteni a dalok mondókák első két ütemét</li> <li>➤ Kirakhatnak saját ritmusokat is</li> <li>➤ Az egész mondóka, dal ritmusát is kirakhatják</li> <li>➤ Lassan felváltjuk a képeket „valódi” ritmusképekre, amikor már úgy olvassák, hogy ti-ti tá</li> </ul>	
26.	<p><b>„Kalitkába zárva”</b> (9. melléklet)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Egy mondóka, dal hívóképét letakarjuk egy átlátszó kalitkával</li> <li>➤ Akkor tudjuk kiszabadítani, ha a gyerekek kirakják pl.: az első motívumot ritmusképekkel</li> <li>➤ Akkor szabadul ki, ha az egész mondóka, dal ritmusát kirakják</li> <li>➤ Lehet több mondóka, dal kalitkába zárva, és mindenki a saját hívóképéhez rakja ki a ritmust</li> <li>➤ Lehet párban is játszani</li> <li>➤</li> </ul>	Festmény: Rippl Rónai József-Kalitkás nő
27.	<p><b>„Kép-más tükörjáték”</b> Páros játék</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Szemben állnak a párok, és egymás ritmikus mozdulatait (tapsok, dobbantások stb.) utánozzák. Az egyik irányít, a másik utánoz, majd szerepet cserélnek</li> <li>➤ Mondókát mondanak, vagy dalt énekelnek hozzá</li> </ul> <p>(Bátortalan gyermek fejlesztésére is ajánlott)</p>	Női képmás – Józsa Dénes festménye (fotó)
28.	<p><b>„Ritmus kígyó”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Az első gyerek egy rövid ritmust</li> </ul>	

	<p>hangoztat (pl.: Tá Ti-Ti), a következő gyermek megismétli, majd megtoldja egy újabb rövid részlettel</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Így folytatva, amíg el nem akadunk</li> <li>➤ Ugyanezt a játékot dallammal is lehet játszani</li> </ul>	
29.	<p><b>„Ritmus-óra”</b> Páros játék Ritmus-órát készítünk kartonból, a számok helyén ritmusképletek állnak (2/4-es ritmusképek – egy ütem, vagy motívum). Az óra mutatója könnyen tudjon fordulni.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A játékvezető „beállítja” az órát, akit megnevez, annak kell visszatapsolnia (vagy hangszerrel hangoztatnia, vagy csak „felolvasnia”)</li> <li>➤ Minden gyerek magának pörgeti meg a mutatót, amelyik ritmusképhez közelebb áll, azt kell visszatapsolni</li> <li>➤ A gyerekek egymásnak pörgetnek</li> <li>➤ Két dobókockával dobnak, és amennyit mutat, annyira állítjuk az órát (<i>ilyenkor az órán a számokat is jelölni kell</i>)</li> <li>➤ Két mutató van az órán – mindkét ritmusképet el kell olvasni</li> <li>➤ Két mutató van az órán – a rövidebb mutató az előadás módját határozza meg (<i>pl.: milyen hangszerrel, vagy melyik testhangszerrel, vagy halkan-hangosan stb.</i>) a hosszabb mutató pedig a ritmusképet.</li> </ul>	
30.	<p><b>„Hangszerolvasó”</b></p> <p><u>Eszközök:</u> annyi hangszer, amennyi gyerek van; a kiválasztott hangszerekről képek; ritmusképek (pl.: motívum hosszú)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Felhelyezünk egy ritmusképet (vagy a gyerekek raknak ki), fölé, vagy elé egy hangszerképet – annak a gyerekeknek kell hangoztatni, akinél az a hangszer van</li> <li>➤ Minden ritmusképet felrakunk, a hangszerképeket pedig cserélgetjük a ritmussorok előtt</li> <li>➤ A hangszereket cserélgetik a gyerekek</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A játékvezető mutatja, melyik ritmus következik, így egy egész „művet” állíthatunk össze – ha metrumot is kapcsolunk hozzá (pl.: <i>dobbal ütjük, vagy egy gyerek üti</i>), akkor jobban kell figyelni a tempótartásra</li> </ul>	
31.	<p><b>„Ritmuslánc”</b> Komplex játék – mikrocsoport (4-6 fő)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A gyerekek egymás mögött, oszlopban állnak</li> <li>➤ A játékvezető az utolsó gyerek hátán kopog egy motívum hosszúságú ritmust</li> <li>➤ A gyerekek átadják az előttük állónak, majd az első visszatapsolja → <u>ez lesz az ő ritmusa</u></li> <li>➤ Már csak öten maradtak. A fentiek szerint újabb ritmust indít a játékvezető – és így tovább, amíg minden gyereknek lesz saját ritmusa (ki is rakhatják a táblára)</li> <li>➤ Mindenki a saját ritmusát tapsolja, amikor a játékvezető/gyerek rámutat (<i>a sorrend változtatásával mindig más ritmuslánc szövődik</i>)</li> <li>➤ Metrumot kapcsolunk hozzá, hogy folyamatos legyen a ritmuslánc (a játékvezető az utolsó negyeden jelzi, ki lesz a következő)</li> </ul>	
32.	<p><b>„Színes ritmusok”</b> (10. melléklet) Mikrocsoport – 4-6, esetleg 8 gyerek</p> <p><u>Eszközök:</u> ahány gyerek van, annyi színnel rajzoljuk fel a ritmusmotívumokat (vagy színes lapra), ugyanezekkel a színekkel színgorongokat készítünk</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A ritmusmotívumokat felhelyezzük egy táblára (pl.: egymás alá, mellé)</li> <li>➤ A gyerekek húznak egy színgorongot, az lesz az ő színük</li> <li>➤ A korongokat különböző sorrendben szintén a táblára helyezzük egymás mellé – ez határozza meg, milyen</li> </ul>	<p>Festmény: Színek tánca – (MDF lapra készült INOMURA festmény)</p>

	<p>sorrendben hangozzanak el a ritmusmotívumok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A színgorongok cserélgetésével, mindig más ritmussor hangzik el</li> <li>➤ Először a játékvezető, majd egy-egy gyerek is „írhatja” a „kottát” (ritmussort)</li> </ul> <p>Nehezítés:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mindenki mindegyik ritmust tapsolja a színgorongoknak megfelelően egyszerre, vagy egyenként / ilyenkor egyszerre kell figyelniük arra, hogy melyik szín következik, és milyen ritmus tartozik hozzá</li> </ul>	
33.	<p><b>„2-es számú ütemvonalat”</b> (11. melléklet)</p> <p>Készítünk papírból egy vonatot, elől mozdony, utána minden utasszállító vagonban 2-2 ablak van. Utasokat is készítünk az ablakokba <i>külön négyzetekbe</i> (egy felnőtt – ő lesz a „tá”; két gyerek – ők lesznek a „ti-ti”, és lesz olyan ablak, amelyik üres lesz – „szünet”)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Felhelyezzük a vonatot egy táblára/mágnestáblára</li> <li>➤ Kérjük a gyerekeket, hogy „ültessék” bele az utasokat úgy, hogy ne legyen két egyforma vagon (így 9 kocsi lesz)</li> <li>➤ Elolvassuk az így keletkezett ritmussort</li> <li>➤ Megbeszéljük, hogy mennyi ritmusjel került egy vagonba (2 – azaz 2 negyed)</li> <li>➤ Egy gyerek minden vagonra „megszámlál” – egyet üt a dobra vagononként – ez lesz az egyenletes</li> <li>➤ A többiek pedig az ablakokban utazókat „számlálják meg” – ritmus</li> <li>➤ Számos feladatot adhatunk a vonatos játék során (pl.:párban, egyenként, két csoportra osztva, hangszereket hozzákapcsolva)</li> </ul>	
34.	<p><b>„Komponáljunk ritmusokat”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Először választunk egy jól ismert</li> </ul>	

	<p>mondókát/dalt</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ritmushangszerrel/tapssal kísérjük a mondókát egyenletesen (első ritmus-osztinátó)</li> <li>➤ 2/4-es egyszerű ritmust választunk (Pl.: tá-Z; vagy tá-ti-ti), ezzel kísérjük a mondókát</li> <li>➤ Ha már jól megy, motívum hosszú ritmus-osztinátóval kísérjük a mondókát (pl.: tá-tá-tá-z; tá-ti-ti-tá-tá; stb.)</li> <li>➤ A gyerekek maguk találnak ki ritmus-osztinátókat</li> </ul>	
35.	<p><b>„Hol a párom?”</b> – a szinkópa keletkezése Ritmuskártyákat készítünk (tá és ti-ti) (10. melléklet)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Kirakjuk a táblára a ti-ti tá ritmust</li> <li>➤ Alatta úgy rakjuk ki, hogy szétvágjuk a ti-ti ritmuskártyát, így két ti lesz belőle</li> <li>➤ Ez alá már úgy rakjuk ki, hogy az egyik „ti” átugrik a „tá”-n, tehát „ti tá ti” lesz belőle</li> <li>➤ Ez alatt a szétvágott „ti” képeket kicseréljük a „zászlós ti”-re</li> <li>➤ Elkészült a szinkópa</li> <li>➤ Minden sort elolvastatunk a gyerekekkel, így látják is gyakorolják is a szinkópa keletkezését</li> </ul>	
36.	<p><b>Naptárlapok</b> (12. melléklet) Használt asztali naptár hátlapjaira különböző, 2 ütem hosszúságú ritmusokat rajzolunk (pl.: tá tá   ti-ti tá)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lapozgatjuk, és mindig az a gyerek tapsolja/mondja a ritmust, aki felé tartom</li> <li>➤ Párban: két gyermek ül egymás mellett, az egyikük a tá-kat tapsolja, a másik a ti-ti – ket. Így többször is lapozhatunk, folyamatosan tapsolják a következő ritmusokat</li> <li>➤ Ha szünet is van benne, lehet hármasával is érzékeltetni a ritmust (pl.: a szünetben mond valamit a 3. gyerek /ciccent, szün, pont stb./, vagy hangot ad ki /combra üt, koppant egyet/)</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ egyéni differenciáláshoz nagyon jó játék, az ügyesebbeknek nehezebb ritmusokat adunk, vagy több lapot tapsol egymás után</li> </ul>	
--	--	--

## 🎵 **Hallást és intonációt fejlesztő játékok**

1.	<p><b>„Hangok a csendben”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ülünk néma csendben a nyitott ablak közelében, s figyeljük meg a kintről beszűrődő hangokat, zajokat! Nevezzük meg a felismert hangokat! Hasonlítsuk össze, s csoportosítsuk a következő szempontok szerint: kellemes – kellemetlen halkabb – hangosabb rövid – hosszú</li> </ul>	
2.	<p><b>Hanggyűjtés</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Gyűjtsünk halk hangokat! <i>Pl: sziszegés, suttogás, cuppantás, simogatás, ásítás stb.</i></li> <li>➤ Gyűjtsünk hangos hangokat! <i>Pl: robbantás, kiáltás, sikoltás, ajtócsapkodás, autódudálás</i></li> </ul>	
3.	<p><b>„Énekel vagy beszél?”</b> – recitáció – hangmagasság növelésére is alkalmas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Először a gyermek hangmagasságához igazodunk, majd mindig egy kicsit emeljük a hangmagasságot. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bemutatkozás énekes beszéddel, (bemutatás után)</li> <li>• Beszélgetés az időjárásról, ruhákról, ételekről, tevékenységekről</li> <li>• Jól ismert verset, mondókát is „elénekelhetünk”</li> </ul> </li> </ul>	<p>Muzsikás Együttes: Egyedem-begyedem <i>Énekbeszéd megfigyelése</i></p>
4.	<p><b>Csendjátékok</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Amíg egy- két gyerek tesz-vesz a helységben, a többi becsukott szemmel próbálja kitalálni, mit tesznek (<i>Pl:</i></li> </ul>	

	<p><i>felemelt egy széket, nyírt az ollóval, becsukta az ajtót, megkocogtatta az ablakot, stb.)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Képzeljük, hogy az erdőben egy őzike legelész!</li> </ul> <p>Egy gyerek az őz, háttal a többieknek. Egy másik gyerek megpróbálja megközelíteni hangtalanul. Ha az őz zajt hall, elmenekül. Ha nem, akkor cserélnek.</p>	
5.	<p><b>„Keresd a mamád”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Válasszunk 3-4 gyermeket, aki az anyaállat szerepét játssza. <i>(Pl. cicamamát, tyúkanyót, anyamedvét stb.)</i></li> <li>➤ Válasszunk hozzájuk egy-egy állatgyereket.</li> <li>➤ Megbeszéljük, hogy az anyaállatok milyen hangot hallatnak. Az állatgyerekeknek bekötjük a szemüket.</li> <li>➤ Az anyaállatok a terem különböző pontjairól hívogatják csemetéiket a megbeszélte hangon. A hangirány alapján az állatgyerekeknek meg kell találniuk a mamáikat.</li> </ul>	
6.	<p><b>„Lövök egy hangot”</b> <span style="color: blue;">(12.melléklet)</span> (Két gyerek játéka)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Két egyforma dallamjátszó hangszert készítünk ki a gyerekek elé, akik egymásnak háttal állnak (pl. külön választható színes metallofon 3-5 hangja)</li> <li>➤ Megszólaltatják (kipróbálják) a hangokat külön-külön, megfigyelik, melyik színű hogy szól</li> <li>➤ Az egyikük megszólaltat egy hangot, a háttal álló társa pedig megpróbálja ugyanazt a hangot megszólaltatni a saját hangszerén</li> <li>➤ Utána szerepet cserélnek</li> <li>➤ Jelölhetik is, ki hányszor találta el</li> </ul>	
7.	<p><b>„Felváltó játék”</b> <span style="color: blue;">(13.melléklet)</span></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Válasszunk ki egy dalt, amelynek minden sorát más –más jellemzővel</li> </ul>	

	<p>adjuk elő.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pl: az Esik az eső kezdetű dal <ul style="list-style-type: none"> <li>• első sorát szöveggel énekeljük</li> <li>• a második sorának csak a ritmusát tapsoljuk,</li> <li>• a harmadik sorának csak a szövegét mondjuk,</li> <li>• a negyedik sorát énekeljük, és tapsoljuk a ritmusát</li> </ul> </li> <li>➤ Az egyes jellemzőkhöz hívóképeket készítünk, ezekkel jelezzük, hogy melyik sort hogy kell előadni</li> <li>➤ <u>Variációk lehetnek:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• magánhangzósan énekelni</li> <li>• egy adott magánhangzóval végigénekelni, vagy a magánhangzót soronként változtatni</li> <li>• ritmusnévvel énekelni</li> <li>• dallambújtatással</li> <li>• hangszerrel ritmuskiemeléssel</li> <li>• rádiózva (a hangerőt váltakoztatni)</li> <li>• gyorsuló- lassuló tempóban, stb.</li> </ul> </li> <li>➤ Egy-egy sornál több jellemzőt is összekapcsolhatunk <i>(Pl. lallázva hangosan énekeljük, és tapssal kísérjük a ritmusát)</i></li> </ul>	
8.	<p><b>„Dallamkitaláló”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Az óvónő hangszeren mutatja be az ismert dalt, a gyerekeknek fel kell ismerni, majd közösen eléneklik</li> <li>➤ Egy gyerek el-lalláz egy ismert dalt, amit a többiek kitalálnak</li> </ul>	
9.	<p><b>„Hallgatózó”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A gyermekek becsukják a szemüket. Az óvónő egy ritmushangszerrel körbejár, és valahol megszólaltatja a hangszert. A gyermekek - csukott szemmel - megnevezik a helyet. (pl. asztal mellett, ajtó előtt, stb.)</li> <li>➤ <u>Továbbfejlesztési lehetőségek:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Több hangszert használunk, de egyszerre csak egyet szólaltatunk meg. A gyerekek megnevezik a hangszert és a megszólaltatás helyét.</li> <li>• Egymás után 2-3 hangszert</li> </ul> </li> </ul>	



	szólaltatunk meg, a gyermek az elhangzás sorrendjében megnevezi azokat.	
10.	<p><b>„Ki a testvére?”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A hangszerekből kettőt-kettőt készítünk elő, annyit, ahány gyermek játszik. A gyerekek választanak egy hangszert és körbeülnek. Az óvónő körbejár a körön kívül, akinek a fejét megérinti, az megszólaltatja a hangszerét(kitalált ritmusmotívum). Az a gyermek, akinél ugyanolyan hangszer van, szintén megszólaltatja a nála lévőét.</li> <li>➤ <u>Variáció:</u> A játék menete ugyanaz, csak a gyerekek körben kifelé fordulva ülnek, egymásnak háttal (esetleg csukott szemmel).</li> </ul>	
11.	<p><b>„Add tovább a dallamot”</b></p> <p>A gyerekek körben állnak, vagy ülnek.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ a játékvezető körbead egy dallamot (egy motívum hosszút), a mellette álló megismétli, és így tovább, amíg visszaér a dallam a feladóhoz</li> <li>➤ amikor már a 3.-4. gyermeknél jár a dallam, a játékvezető újabb dallamot indít</li> <li>➤ a gyerekek fejlettségétől függően, lehet még dallamokat elindítani, ekkor már több dallam szól egyszerre</li> <li>➤ amikor már jól megy, metrumot is kapcsolhatunk hozzá (pl.: ritmusbottal ütjük az egyenletest)</li> </ul>	
12.	<p><b>Dallambújtatás</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Közepes hangerővel énekeljük a jól ismert dalt, majd egy előre megbeszélte jel után mindenki elnémul, magában énekel tovább. Közben mindvégig hallható legyen az egyenletes lüktetés, hogy a csendben segítse a tájékozódást. A némaságra intő jel a megelőző motívum utolsó negyedén hangozzon el!</li> </ul>	

13.	<p><b>„Dallamvonat”</b> – Mikrocsoportban, 4-6 fő részvételével.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A játékvezető dúdol, vagy lalláz egy ismert dalt;</li> <li>➤ Aki felismeri, beülhet a vonatba</li> <li>➤ A vonat csak akkor indul el, ha az egyik gyerek dúdol, vagy lalláz egy dalt, és a többiek azt felismerik.</li> <li>➤ Két állomás között elénekeljük a felismert dalt, de valamilyen feladatot, játékot kapcsolunk hozzá a zenei fogalompárokhoz kapcsolatban. (Pl. <i>halkhangos, gyors-lassú</i>). Az éneklés módját a kihúzott jelképkártya határozza meg.</li> <li>➤ A következő állomáson egy másik gyermek dúdol, amit szintén fel kell ismernie a többi gyereknek, és így tovább. A játék addig folytatódik, amíg mindenki sorra kerül.</li> </ul>	
14.	<p><b>„Forte, piano”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Amikor a gyerekek zenét hallgatnak, előre megbeszéljük a hangerőváltás jelzésének módját. Pl. <i>a kezek közelítésével-távolításával, hüvelyk – mutatóujj közelítésével-távolításával; lehet állat, járművek stb. képeivel (oroszlán-egér; teherautó – kerékpár; stb.)</i></li> </ul>	
15.	<p><b>„Ki és hogyan?”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A kosárban állatokat ábrázoló, és zenei fogalompárok egyik tagját jelző képek vannak. A gyerek két képet húz belőle, ami jelzi, melyik állat hangját, hogyan utánozza, utánozzuk. (Pl. <i>kacsa hápogása halkán.</i>)</li> <li>➤ A játék addig tart, amíg mindenki sorra kerül.</li> <li>➤ <u>Variáció:</u> Ugyanezt a játékot ismert dalok jelképeivel is játszhatjuk a zenei fogalompárokhoz együtt.</li> </ul>	

16.	<p><b>„Hol szól? Mi szól?”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Minden gyerek kezében valamilyen ritmushangszer van. Egy előre begyakorolt ritmusmotívumot játszik mindenki, folyamatosan, megállás nélkül.</li> <li>➤ Egy gyerek a kör közepén bekötött szemmel áll, majd rámutat valakire, s ezután csak ez a hangszer szól, és ki kell találnia, melyik ez a hangszer.</li> </ul>	
17.	<p><b>„Zenevonat”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Kiindulásként egy vonatot készítünk a gyermekek összekapaszkodásával.</li> <li>➤ A szerelvény hangjelzésre indul, miután a kiskocsik játékos formában megmutatták a felemelt kerekeiket (lábukat).</li> <li>➤ A hangjelzés a lassú és gyors váltakozását fejezi ki, a vonat a jelzésnek megfelelően gyorsan vagy lassan mozog. A hangjelzést adhatja furulya, dob, taps vagy egyéb hangkeltő eszköz is.</li> <li>➤ Variációs lehetőségek: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Két vonat indul és „versenyez” a ritmuskövetés szempontjából.</li> <li>• A gyors-lassú fogalompárhoz, hozzákapcsolhatjuk a halk-hangost is.</li> </ul> <p style="margin-left: 40px;">Ennek lehetőségei:  halk-lassú  hangos-gyors  halk-gyors  hangos-lassú</p> <p>A gyermekek fejlettségének megfelelően választja ki a játékvezető a fejlesztés lehetőségeit. (Például: egy gyermek is irányíthatja a vonat mozgását, illetve eldöntheti, hogy két szerelvény esetében, melyik mozgott, pontosabban.)</p> </li> </ul>	
18.	<p><b>„Hangszervásár”</b></p> <p>A vevő bejön, köszön, és kér egy hangszert. Az eladó „felhúz” egy hangszert megszemélyesítő gyereket, aki a hangszer hangját és megszólaltatásának módját egyszerre utánozza. A vevőnek ki kell találnia, milyen hangszert ajánlottak neki.</p>	

19.	<p><b>„Milyen hangszer szól?”</b></p> <p><u>Eszközök:</u> négy különböző ritmushangszer, amelyeknek tisztázzuk a nevét</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A gyermek háta mögött megszólaltatjuk a hangszereket, és ki kell találnia, milyen hangszerek szólaltak meg</li> <li>➤ Lehet egyenként, páronként, illetve akár mind a négyet egyszerre is megszólaltatni</li> <li>➤ A hangszerek megszólaltatásában segíthet egy másik gyerek</li> </ul>	
20.	<p><b>„Körbejár a dallam”</b></p> <p>Körben ülünk, vagy állunk, egy felnőtt vagy gyerek dobbal üti a metrumot</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A játékvezető a dobot megszemélyesítve, „dó” hangon egy ritmust hangoztat (pl. dumm-dumm, azaz TÁ TÁ) – lehet hozzá mozdulatot is társítani (pl. a dobhoz ütjük a térdünket)</li> <li>➤ Két negyedre vár a mellette ülő (balról jobbra haladva), és megismétli ugyanazt és így tovább, körbejár a dallam.</li> <li>➤ ugyanígy „szó” hangon (Tá Ti-Ti) – csin-gil-ing</li> <li>➤ ugyanígy „mi” hangon (Ti-Ti Tá) – tra-ta-ta</li> </ul> <p>Változat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A játékvezető, mikor tovább adta a dallamot, elindítja a csengőt „szó” hangon (pl. csin-gi-ling, Tá Ti-Ti, és a kezével utánozza, mintha csengőt rázna). Ezt a dallamot is az előzőhöz hasonlóan adja tovább</li> <li>➤ Utolsóként a trombita szólal meg „mi” hangon, amit szintén továbbad a játékvezető (pl.tra-ta-ta, Ti-Ti Tá, a két öklével formálva, mintha trombitát fújna)</li> <li>➤ Ilyen módon egyszerre több dallam jár körbe, ami ha tisztán szól, nagyon szép harmóniát teremt. (Arra kell figyelniük, hogy mindig csak a bal oldalukon ülő gyermek dallamára koncentráljanak, mert azt kell megismételniük!)</li> </ul>	

21.	<p><b>„Refrénes”</b></p> <p>Egy ismert dalt énekelünk,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ minden sor végén lallázunk egy dallamot/refrént - Pl. s-l-s, vagy m-r-d, s-m-s, stb.</li> <li>➤ minden ütem végén énekeljük a refrént</li> <li>➤ bizonyos jelre énekeljük a megadott refrént (ekkor az előző ütem utolsó negyedén jelzünk)</li> <li>➤ felváltva, egymástól eltérő jelekre énekeljük a jelekhez tartozó refrént (Pl. két fakanálbáb, ősz tündére (m-r-d), tavasz tündére (s-l-s), vagy akár színekkel, képekkel is lehet párosítani a dallamokat.</li> </ul>	Bábjáték, művészien kidolgozott bábokkal (pl.: Tavasztündér mindig beleszól az énekünkbe – s-l-s, erdő tündére: m-r-d, stb.)
22.	<p><b>„Tavasz tündér üzenete”</b> –dallamkreativitás</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Megérkezik „Tavasz tündér”, és minden gyerekek hoz egy üzenetet, amit belesűg a fülébe;</li> <li>➤ A gyerekek kitalált dallammal visszaéneklük, hogy mindenki hallja (pl.: napsugaras jó reggelt, daloló pacsirtát, zöldülő mezőt, stb.)</li> </ul>	Bábjáték: Kidolgozott tündérbáb
23.	<p><b>„Csörgőfogó”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A játékvezető kezében van egy csörgő (először hangosabb, később halkabb), a gyerekek becsukják (<i>vagy bekötjük</i>) a szemüket, és menekülnek a csörgő elől</li> <li>➤ Ehhez a játékhoz nagyobb területre van szükség</li> <li>➤ A játékvezető lehet egy gyermek is, illetve két gyereknél is lehet csörgő, így még izgalmasabb</li> </ul>	
24.	<p><b>„Kérdés-felelet”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A játékvezető énekelve kérdez egy gyermeket, aki ugyanúgy, dalolva válaszol – Pl.: „Milyen a nadrágod” – „Kék a nadrágom” – arra törekedjünk, hogy egész mondatban válaszoljanak a gyerekek.</li> <li>➤ Mindenkitől ugyanabban a témában</li> </ul>	

	<p>kérdezzük (Pl.: időjárás, öltözék, ételek, színek, stb.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mindenkitől más témában kérdezzük</li> <li>➤ Ha már jól megy, egy-egy gyerek is lehet a kérdező</li> </ul>	
25.	<p><b>„Énekeljük együtt, adjuk elő ketten”</b> Páros játék</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A pár egyi tagja énekel, a másik mellette állva mutogatja a dalt</li> <li>➤ Cserélnek</li> <li>➤ A pár egyik tagja énekel, a másik a hónaljából (mintha, hátulról átölelné) mutogat. Az éneklő gyerek ilyenkor hátra teszi a kezét, mert a párja keze fog mutogatni (humor)</li> </ul>	<p>Drámapedagógia</p> <p>Videó: Páros néptánc, balett</p>
26.	<p><b>„Művészbejáró”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Színpadot „építünk”, mikrofont adunk a gyerek kezébe, és egy választott dalt előad</li> <li>➤ Felvehetjük a hangot, vagy videót készítünk, és visszanezzük (önálló éneklésre ösztönöz)</li> </ul>	<p>Építészet: Fotó az Operaház lépcsőjéről</p>
27.	<p><b>„Ugró-iskola”</b> Lepedőre készítünk egy ugróiskolát, mindegyik mező más zenei feladatot rejt (pl.: zenei fogalompárok alkalmazása, „lalla”-zva, dúdolva, stb.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A gyerekek a klasszikus ugró-iskola szabályai szerint dobnak az egyes mezőkbe, majd amikor odaugráltak, az adott feladatot valósítják meg (Pl.: Süss fel nap... éneklése gyorsan)</li> <li>➤ Egy dalt választunk, és mindenkinek ugyanazt a dalt kell elénekelni a jelzett feladat szerint</li> <li>➤ Az egyes mezőkbe a zenei feladat mellé helyezzük a dalok hívóképeit is</li> <li>➤ A gyerekek is kitalálhatnak zenei feladatokat</li> <li>➤ Ritmus készség fejlesztésére szolgáló feladatokkal bővítjük</li> </ul>	

28.	<p><b>„Zene-barát”</b> Páros játék</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Minden pár kihúzza egy ismert dal hívóképét, megnézik. Az egyik gyerek szemét bekötjük, a párja magához csalogatja bekötött szemű társát</li> <li>➤ Ha minden pár egyik tagja énekel, egy időben több dallam szól, így kell megtalálniuk egymást. Utána cserélnek</li> <li>➤ Nagy figyelmet igényel (pl.: össze ne ütközzenek)</li> <li>➤ Variáció: minden hívóképből kettő van, és minden gyerek húz egyet, amit csak ők látnak. Elhelyezkednek a térben, becsukják a szemüket, és úgy éneklük a dalt, mindenki egyszerre. Az ugyanazt a dalt éneklőknek kell megtalálniuk egymást.</li> </ul>	
29.	<p><b>Hangos könyv</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ismert dallamot motívumonként más jellemzőkkel énekelnek. Ezeket a jellemzőket hívóképek segítik: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Hangerő</i>: hal/néma; egérke/halk; cica/normál hangerő; oroszlán/hangos</li> <li>2. <i>Hangszín</i>: tengeralattjáró/mély; autó/normál hangszín; repülő/magas; úrhajó/nagyon magas</li> <li>3. <i>Tempó</i>: csiga/lassú; kutya/normál tempó; gepárd/gyors</li> </ol> </li> </ul> <p>Pl.: Koszorú, koszorú... éneklése Képek: egérke-oroszlán-hal-oroszlán – halk-hangos – néma – hangos</p> <p>Arra figyelni kell, ha a „néma” variációt is választjuk, a metrumnak halkán szólnia kell, hogy tudjon mihez igazodni a gyerek.</p>	
30.	<p><b>„Közel és távol”</b> Páros játék</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A párunkhoz közeledve egyre hangosabban éneklünk, ahogy</li> </ul>	

	<p>távolodunk, egyre halkabban.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ügyeljünk a tiszta éneklésre, dinamikára</li> </ul>	
31.	<p><b>„Szerenád”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A gyermekek szétszórtan helyezkednek el a térben, becsukott szemmel. A játékvezető sorban megérinti a fejüket. Az érintésre tetszőleges magasságban, és hangerővel szólaltatnak meg egy hangot, amit próbálnak kitartani. A végén együtt szól a sokféle hang.</li> </ul>	
32.	<p><b>„Dallamvonat”</b>  Mikrocsoport – 4-6 gyermek  A gyerekek létszámával azonos számú szék</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A játékvezető dúdol, vagy lallázik egy ismert dalt</li> <li>➤ Aki felismeri, beülhet a vonatba. <i>Cél, hogy minden gyermek beüljön a vonatba.</i></li> <li>➤ A vonat csak akkor indul el, ha az egyik gyermek dúdol/lallázik/egy dalt, és a többiek felismerik</li> <li>➤ Két állomás között elénekeljük a felismert dalt, de valamilyen feladatot, játékot kapcsolunk hozzá <i>(amit megmondhat a játékvezető, de a dúdoló gyermek is)</i> - Pl.: egyenletes mozgások a széken, ritmuskíséret, hal-hangos, gyors-lassú stb.</li> <li>➤ A következő állomáson másik gyermek dúdol, amit szintén fel kell ismernie a többi gyerekeknek, és így tovább</li> </ul> <p><i>Minden állomáson újabb zenei feladatot lehet a dalokhoz kapcsolni.</i></p>	
33.	<p><b>„Csepp, csepp, csepereg”</b>  Színes harangkészlet, szétszedhető metallofon, vagy csőharang kell a játékhoz</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A dal eljátszásához szükséges hangokat előre kiválogatjuk (4 hang- F-G-A-C')</li> <li>➤ Megszólaltatjuk egyenként – melyik a legmélyebb-legmagasabb hang</li> </ul>	



	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A gyerekek sorrendbe állítják magasság szerint a hangokat</li> <li>➤ Választanak egy harangot (4 gyerek), a játékvezető pedig mutatja, hogy ki szólaltassa meg a hangszerét – így játszásk el a „Csepp, csepp, csepereg” kezdetű dalt</li> <li>➤ Színkottát készítünk, és annak alapján szólaltatják meg a csengőket</li> <li>➤ A csengőket lehet cserélgetni</li> </ul>	
34.	<p><b>Dallam megjelenítése</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>Dallamtorna</u> : egyszerű, pl.: „s-m” – s dalokkal kezdjük – a „szó” egyenes állás, „mi” térdhajlítás; három hang estében: pl.: ugyan ez, a „lá” hangnál lábujjhegyre állunk (a „dó” – leguggolunk)</li> <li>➤ <u>Dallamrajz</u>: a mutatóujjunkkal mutatjuk a dallam emelkedését, ereszkedését</li> <li>➤ <u>„Kézvonalrendszerben”</u>: egyik kezünkön széttárjuk az ujjainkat (ez lesz az öt vonal), majd két, különböző színű fagolyót helyezünk: a mutató-középső ujj közé; és középső-gyűrűs ujjunk közé (F-dó) – ezek lesznek a szó-mi hangok. Így mutogatjuk el egy „s-m”-s dal dallamát.</li> <li>➤ <u>Ötvonalrendszerben</u>: színes hangokat készítünk (4 különböző szín), és a klasszikus öt vonal rendszerben elhelyezzük azokat (F-dó).</li> <li>➤ <u>Kézjelezéssel</u>: megtanuljuk a fenti 4 hang kézjelét. Először csak egyet, majd kettőt, és így tovább, fokozatosan.</li> </ul>	
35-	<p><b>„Zenésítsük meg!”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Dallamimprovizáció egy megadott ritmusra (pl.: tá ti-ti tá tá – s s-l s m)</li> <li>➤ Dallamimprovizáció mondókára - egy-egy sort, motívumot más - gyermek énekel, a játékvezető irányítja, hogy ki következik</li> <li>➤ Ismert ritmikus vers megzenésítése dallamimprovizációval</li> <li>➤ Dallamimprovizáció ritmikus szövegre</li> </ul>	

36.	<p><b>„Élő zongora”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Minden hangot egy-egy gyermek jelenít meg (pl.: Itt a farsang.. – m-r-d-l,-s – 5 gyermek )</li> <li>➤ A gyerekeket „behangoljuk”, átveszik a saját hangjukat, és egymás mellé állítjuk őket balról jobbra haladva a legmélyebbtől a legmagasabbig</li> <li>➤ Amikor a játékvezető (zongorista) megérinti a gyermek fejét, kicsit behajlítja a térdét (mintha billentyű lenne) és énekli a saját hangját „lá” hangzóval</li> <li>➤ Így a játékvezető irányításával megszületik a dallam</li> <li>➤ Ha többen vannak, két gyermek egymás mögött is hangoztathatja ugyan azt a hangot</li> <li>➤ Egyszerűbb daloknál egy gyermek is lehet a „zongorista”</li> </ul>	
-----	---	--

### 3. Kiegészítő tevékenységek

1.	<p><b>„Zenélő kavicsok gyűjtése”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Séta közben gyűjtögetjük a kavicsokat, laposakat is</li> <li>➤ Az összegyűjtött kavicsokat különböző képen megszólaltatjuk: <ul style="list-style-type: none"> <li>• összeütögetjük</li> <li>• sűroljuk, csiszoljuk</li> <li>• valamihez ütjük (pl.: cipő talpához, talajhoz stb.)</li> <li>• két kisebb kavicsot az összezárt tenyerünkben rázzuk</li> <li>• egyik tenyerünket kifeszítjük, abba helyezük a lapos kavicsot, majd egy másik kaviccsal ütögetjük – magasabb hangot ad. Ha a kifeszített tenyerünket öblösre hajlítjuk (mint egy kis kosár), és így ütjük meg a benne lévő kavicsot – mélyebb hangot ad</li> <li>• Közvetlenül a szájunk elé helyezük a lapos kavicsot (a kavics széleit fogjuk), a másikkal óvatosan ütögetjük, érdekes hangokat ad ki, ahogy némán artikulálunk, formáljuk a szájunkat közben</li> </ul> </li> </ul>
2.	<p><b>Órák gyűjtése</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mindenféle órát gyűjtünk (karóra, zsebóra, falióra, ébresztőóra stb.)</li> <li>➤ Megfigyeljük, melyiknek hallatszik a hangja, melyiknek nem</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Megfigyeljük a mutatók járását</li> <li>➤ A falióra „lengő szárát”, a „bimm-bamm” hangját</li> <li>➤ Egyenletes tempó megfigyelése</li> <li>➤ Órás játékok (pl.: eldugjuk, vagy hát mögé rejtjük – órakeresés)</li> </ul>
3.	<p><b>„A természet hangjai”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ sétálunk a természetben, és megfigyeljük, milyen hangokat hallunk, ha nagyon csöndben megyünk</li> <li>➤ összegyűjtjük a hangokat (madarak, fák, levelek, szél, bogarak, járművek zaja, vonatfütyty, templomtorony, fűrész, fűnyíró, állatok hangjai stb.)</li> <li>➤ az összegyűjtött hangokat lerajzoljuk</li> </ul>
4.	<p><b>„Miből lehet még hangszer?”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ összegyűjtjük a környezetünkben található eszközöket, tárgyakat, amiket meg lehet szólaltatni (papírdoboz, papírhenger, nylonzacskó, alufólia, zsírpapír, ceruza, golyók, papírlap, hungarocell, kosár, különböző játéktárgyak stb.)</li> <li>➤ szétválogatjuk azokat, melyek hangosak, halkabbak</li> <li>➤ egykupacba rakjuk, és a gyerekek megpróbálják minél halkabban elvenni a kupacból - csendjáték</li> <li>➤ ritmushangszerként alkalmazzuk az eszközöket, tárgyakat: „Hogyan szólaltatnád meg?”</li> </ul>
5.	<p><b>Táncoló ujjbábok készítése</b> (5. melléklet)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Előre kivágott síkbáb formák, amelyeken alul 2 lyuk van – itt dugják ki az ujjukat (mutató, középső) a gyerekek</li> <li>➤ Mindenki úgy színezi ki, ahogy szeretné – figyeljük arra, hogy a báb mindkét fele színes legyen</li> <li>➤ Megtáncoltatjuk a bábokat- éneklünk, vagy zenét hallgatunk</li> <li>➤ Ezeket a bábokat később is alkalmazhatjuk a fejlesztő játékokban</li> </ul>
6.	<p><b>Koncert</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ellátogatunk hozzánk közel lévő intézményekbe, ahol meghallgatjuk az aktuális koncertet (pl.: zeneiskolai koncert, általános iskolák énekkarai, kórusok, templomi koncertek, musical stb.)</li> </ul>
7.	<p><b>Fantáziarajz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ meghallgatunk egy zeneművet, és kérjük a gyerekeket, hogy rajzolják le, mit gondolnak közben, miről szólhat a zenemű</li> </ul>
8.	<p><b>Koncertfelvétel megtekintése</b></p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bármilyen értékes zenei felvételt megmutathatunk a gyerekeknek, ami kapcsolódik a műhelytevékenység témájához</li> <li>➤ Érdekességeket mutatunk nekik (Pl.: ütős zenekarok, értékes rock zene, „Esőerdő” egy kórus hangzásában, üveg pohár zene stb.)</li> <li>➤ Megfigyeltethetjük, hogy egy zenekarban, hol helyezkedik el a karmester, hol helyezkednek el a hangszerek.</li> <li>➤ Hangszerképeket készítünk, és kérjük őket, hogy rendezzenek be egy zenekart</li> </ul>
9.	<p><b>„Milyenek lehetnek a hangok?” – fantáziarajz/festés</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ mikor már megismerkedtünk a hangok helyével (dó, mi, szó, lá) az ötvonal rendszerben, tudjuk, hogy melyik hang a magasabb, mélyebb, kérjük őket, hogy rajzolják le azokat. Milyenek képzelik el a hangokat?</li> <li>➤ Csak színekkel jelenítsék meg a hangokat</li> <li>➤ Lehet egyenként, páronként, vagy együtt mind a 4 hangot megjeleníteni</li> </ul>
10.	<p><b>„Ki volt Kodály Zoltán?” /Bartók Béla, Mozart/</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Képeket nézegetünk a zeneszerzőkről</li> <li>➤ A gyerekeknek érdekes információkat osztunk meg róluk (pl.: Mozart tehetséges gyerek volt), korabeli írásokból</li> <li>➤ Kérhetjük őket, hogy otthon, szüleikkel együtt is kutassanak</li> <li>➤ egy-egy ismertebb zeneművet meghallgatunk tőlük</li> <li>➤ megnézünk egy kézzel jegyzett kottát, találunk-e olyat benne, amit már felismerünk?</li> </ul>
11.	<p><b>Mozart: A varázsfuvola – mese meghallgatása</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ a gyermekeknek szánt feldolgozás összefoglalja a történetet, amit a gyönyörű dalbetétek színesítenek</li> </ul>
12.	<p><b>Az orgona hangja</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ellátogatunk a közeli templomba, és meghallgatjuk az orgona hangját</li> <li>➤ Ellátogatunk egy orgona koncertre</li> <li>➤ Megkérjük a kántort, hogy mutassa be nekünk a hangszer</li> </ul>
13.	<p><b>Hangszerek készítése (14. melléklet)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <i>Dócsattogó/kagylócsattogó</i>: egy 20 cm hosszú, 3 cm széles kartoncsíkot félbe hajtunk, a belső végeire egy-egy fél dióhéjat/kagylót ragasztunk és összeütögetjük</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <i>Dob</i>: sajtosdobozra színes papírt ragasztunk, vagy díszítjük, és egy botból, vagy hurkapálca végére erősített golyóból készítünk ütőket hozzá</li> <li>➤ <i>Dob</i>: konzerves doboz tetejére erősebb zsírpapírt rögzítünk, vagy lufinak levágjuk a keskeny részét és befőttes gumival rárögzítjük</li> <li>➤ <i>Csörgő</i>: két műanyag kanál mélyedése közé apró magokat (rizst, kavicsot, gémkapcsot stb.) teszünk, majd összeragasztjuk. Díszítjük, vagy anyaggal bevonjuk, és kész a csörgő</li> <li>➤ <i>Agyagcsengő</i>: előzőleg elkészített agyagformákat felfűzünk, és az agyagtetőre kötözgetjük. Ahogy összeérnek, csilingelő hangot adnak</li> <li>➤ <i>Víz – hangok</i>: lehetőleg egyforma üvegpoharakba különböző mennyiségű vizet töltünk, megszólaltatjuk egy kanál végének segítségével. Ha behangoljuk, akár egyszerű dallam eljátszására is alkalmas</li> </ul>
14.	<p><b>Kisebb kirándulások</b> – közeli helyekre Ezeknek a kirándulásoknak csak a lazítás a lényege, és nem kell feltétlenül kapcsolódnia a műhelytevékenységekhez</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ folyó, patak partra – megcsodáljuk a víz folyását, csillogását, vízi élőlényeket stb.</li> <li>➤ erdőbe, parkba, növénykertbe – élvezzük a friss levegőt, hallgatjuk a madarakat, megfigyeljük a fákat stb.</li> <li>➤ egy-egy híres épülethez – érdekességeket osztunk meg arról, megfigyeljük az építészet szépségét stb.</li> <li>➤ állatfarmra, állatkertbe, baromfiudvarba – az állatokról mindent megfigyelhetünk</li> </ul>
15.	<p><b>Hangulatok lefestése</b> – Vivaldi Négy évszak zenerészleteinek meghallgatása</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A zenei részletek közül választanak a gyermekek, és lefestik, milyennek gondolják az évszakok színeit, hangulatát</li> </ul>
16.	<p><b>Fakanálbáb készítése a ritmusjátékokhoz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Fakanalat felöltöztetünk, amihez különféle anyagokat használhatunk ( fonalak, rongyok, csuhé, gyöngyök, gombok stb.), kötözéssel, és ragasztással mindenki egyedi bábót tud készíteni</li> </ul>
17.	<p><b>Látogatás a zeneiskolába</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ha van a közelben zeneiskola, akkor egyeztetett időpontban ellátogatunk oda</li> <li>➤ Bepillantunk, milyen helységekből folyik a hangszeroktatás</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Egy-egy zenetanárral is megismerkedhetünk</li> <li>➤ Rövid időre meglátogatunk egy hangszeres, vagy énekes órát</li> <li>➤ Vezetőnktől érdekes történeteket hallgatunk</li> <li>➤ Kipróbáljuk, hogy szól a zongora/dob stb. (ha engedik)</li> </ul>
18.	<p><b>Képek gyűjtése hangszerekről</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ a gyerekek otthon, a szülőikkel hangszerképeket gyűjtenek, amit elhoznak a műhelybe</li> <li>➤ a képeket szétválogatjuk különböző szempont szerint (méret, forma, nagyság, megszólaltatás stb.)</li> <li>➤ melyiket ismeritek, melyiket kevésbé vagy nem?</li> <li>➤ melyik hangszer tetszik a legjobban? Miért?</li> <li>➤ Ha van rá lehetőség, a hangszerek hangját is megmutatjuk (élőben, vagy zenelejátszón)</li> </ul>
19.	<p><b>Kodály Zoltán: Háry János – zenehallgatás</b></p> <p>Pécsi Géza – Uzsalyné Pécsi Rita: Mese muzsikával című könyve alapján. A könyvben található illusztráció is egy művészeti élmény</p>
20.	<p><b>Készítsünk esőbotot!</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Egy hosszú papírhenger (<i>beszerezhetjük méteráru boltból</i>) egyik végét beragasztjuk, hogy ne legyen lyukas</li> <li>➤ rizst töltünk bele, és a lyukas felét a kezünkkel letakarva, kipróbáljuk, hogy elég-e a rizs</li> <li>➤ a henger másik felét is bezárjuk, és kész is az esőbot</li> <li>➤ egyik végétől a másikig lassan billegtetve „eső” hangot ad</li> </ul>
21.	<p><b>Ismerkedünk a karnagy munkájával</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ meghívunk egy karvezetőt, akivel beszélgetünk a kórusról, kórusvezetésről</li> <li>➤ kipróbáljuk, tudunk-e énekelni a karnagy vezényletével</li> </ul>
22.	<p><b>„Táncoló hattyú” készítése</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ előkészítjük a hozzávalókat: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Összehajtott hattyú forma kivágása papírból</li> <li>• kis papírcsík összeragasztása henger formájúra (az üveggolyó beférjen)</li> <li>• üveggolyó</li> <li>• filctollak</li> </ul> </li> <li>➤ a gyerekek kiszínezik a hattyú csőrét, megrajzolják a szemét és a szárnyát, mindkét oldalon</li> <li>➤ összeragasztják a farkánál</li> <li>➤ beleragasztják a papírhengert</li> <li>➤ ráhelyezik a hattyút a golyóra</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ tálcára teszik a kész hattyút és a tálcát döntögetve, ide-oda „gördül” a hattyú</li> <li>➤ zenét kapcsolunk hozzá (pl.: Csajkovszkij: Hattyúk tava)</li> <li>➤</li> </ul>
23.	<p><b>Karnevál</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Farsangi maszkokat díszítenek a gyermekek, előkészített alapanyagokból (lehet busó is)</li> <li>➤ Előzetesen elkészített gipszálcot díszítenek</li> <li>➤ Karneváli maszkot készítenek – előzőleg megnézik képeken, hogy néznek ki az igazi karneváli maszkok</li> <li>➤ közben szólhat a zene, ami illik a karneváli, farsangi hangulathoz</li> </ul>
24.	<p><b>Mesehallgatás</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Az ezüsthagedű</b> (<i>Fésűs Éva</i>)</li> <li>➤ <b>Prokofjev: Péter és a farkas</b> (<i>zenemese magyarul</i>)</li> <li>➤ <b>A szegényember hegedűje</b> (<i>népmese</i>)</li> <li>➤ <b>A zsoldáréneklő madár</b> (<i>népmese</i>)</li> <li>➤ <b>Jávorfából furulyácska</b> (<i>népmese</i>)</li> <li>➤ <b>FurulyásPalkó</b> (<i>népmese</i>)</li> <li>➤ <b>A csillagszemű juhász</b> (<i>népmese</i>)</li> <li>➤ <b>Stradó és Varius</b> (<i>Martinka Skala, Pagony könyvek</i>)</li> <li>➤ <b>Mese a furulyáról</b> (<i>népmese – Berecz András</i>)</li> <li>➤ <b>Legenda a hegedűről</b> (<i>meseszerű cigány eredetmonda a Dráva vidékéről</i>)</li> <li>➤ <b>Az eltáncolt papucsok</b> (<i>népmese</i>)</li> <li>➤ <b>A rászédett ördög</b> (<i>népmese, Benedek Elek gyűjtése</i>)</li> <li>➤ <b>A hangok csodálatos világa</b> (<i>Chatia de Léone, Christian Caumon, Pierre Ferrari</i>)</li> </ul>

### **Felhasznált szakirodalom**

Babik Ildikó: Zenei játékok óvodások számára, Szort Bt. 2001

Balázs Gabriella: Legyél te is karmester! (zenei játékok 3-10 éves korig), SZORT BT Budapest, 2009

Csuka Tímea: Zeneovi, gyakorlati kézikönyv óvónők és zenetanárok számára, második javított kiadás, Buzsák, 2010

Karp Ágnes: Ignác, mit látsz?, zenei játékok, Editura HOPPÁ! Könyvkiadó, Marosvásárhely, 2006

### **Felhasznált források:**

ONME továbbképzések anyagainak ötlettára (Nagy Jenőné, Bartháné Góhér Edit, Művészeti Programmal dolgozó óvodapedagógusok, Kunné Darók Anikó, Bihari Kiss Endre)

dr. Balázsné Szűcs Judit és Balázs Gabriella továbbképzése –  
Képességfejlesztő zenei játékok és az élményszerű zenehallgatás, 2008, ALAP  
Pedagógiai Központ

Berecz András: Mese a furulyáról, Kókertben lilium CD Album 2000.13.

Chatia de Léone, Christian Caumon, Pierre Ferrari : A hangok csodálatos világa,  
fordította Reviczky Béla, Móra Music, Móra Könyvkiadó 2023.

Fekete Anita ötletei, továbbképzési anyagai

<https://meselek.hu/2020/03/19/a-12-vadasz/>

<https://www.youtube.com/watch?v=AWMINzpdQtQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=a0hFZPvanMs>



# Mellékletek

1. *Művészeti komplexitás*
2. *Kövesd a dalt!*
3. *Hangok a képen*
4. *Kiállítás (vidám, szomorú)*
5. *Kindertojások (Keressük meg egymást!)  
Ujjbábok*
6. *Arckarakterek*
7. *Dallamvonalak  
Képolvasó*
8. *Ritmuslabda  
Ritmuskirakó*
9. *Kalitkába zárva*
10. *Színes ritmusok  
Hol a párom?*
11. *Kettes számú ütemvonalat*
12. *Naptárlapok  
Lövök egy hangot*
13. *Felváltó játék*
14. *Hangszerek készítése  
Táncoló hattyú*

## 1. melléklet

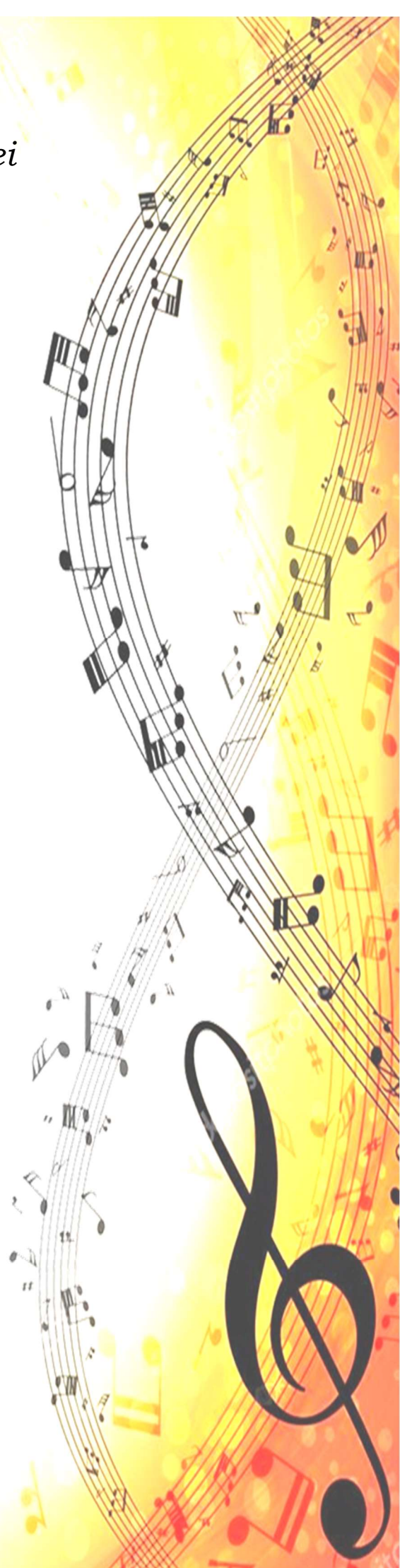
### *A művészeti komplexitás lehetőségei*

#### *1. A művészeti nevelés három nagy területe:*

- Irodalom
- Zene
- Alkotó képzőművészet

#### *2. További lehetőségek:*

- Fotóművészet
- Bábjáték- és színházművészet
- Szobrászat
- Építészet
- Dramatikus játékok művészete
- Népművészet
- Mozgás, mozdulatművészet
- Táncművészet
- Filmművészet



## 2. melléklet

### „Kövesd a dalt” – Hull a hó.....

Hull a hó, hull a hó,



mesebeli álom.



Télapó



zúzmarát



fújdogál az ágon



A kis nyúl didereg,



megbújik a földön



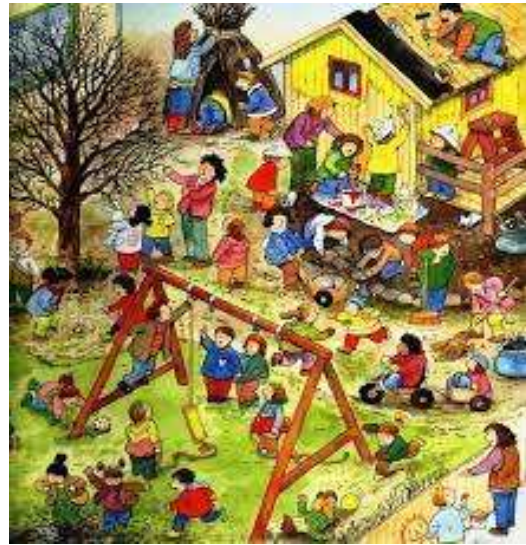
Nem baj, ha hull a hó,



csak vadász ne jöjjön!



### 3. melléklet



Nyüzsgő képek

*Források:*

*Pixabay.com – jogdíjmentes képek  
galeriasavaria.hu*

*Pinterest: 500 szép képek természeti  
témájú ötlet*



„Csendes képek”



## 4. melléklet

### Vidám kiállítás



### Szomorú kiállítás



5. melléklet

Kindertojások

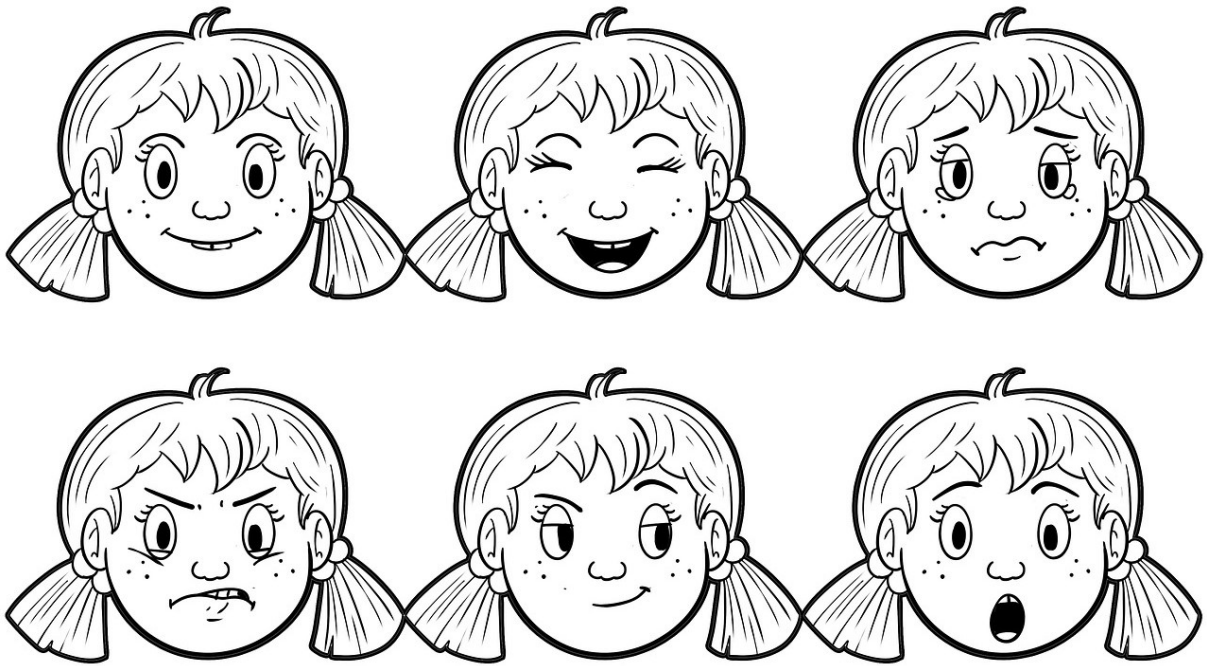


Ujjbábok



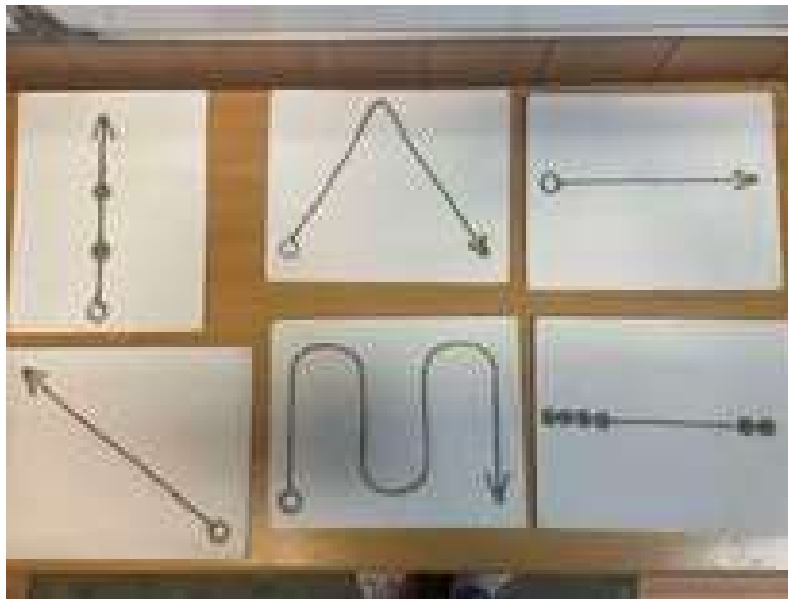
## 6. melléklet

### Arckarakterek

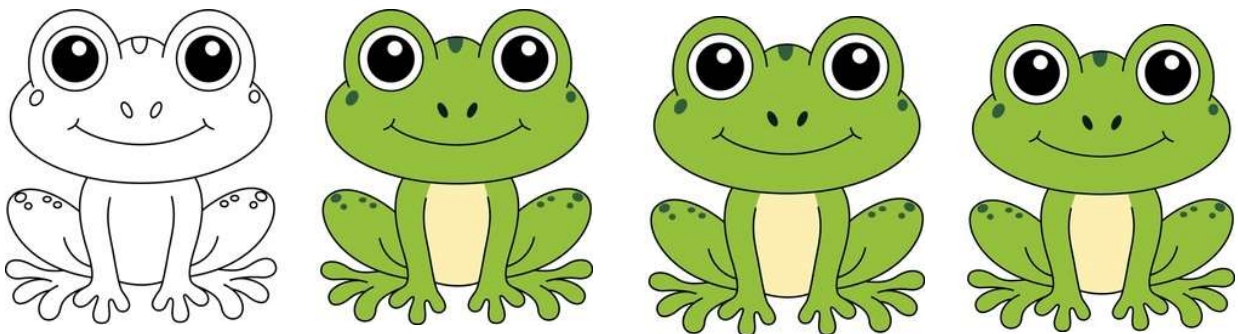


## 7. melléklet

### Dallamvonalak



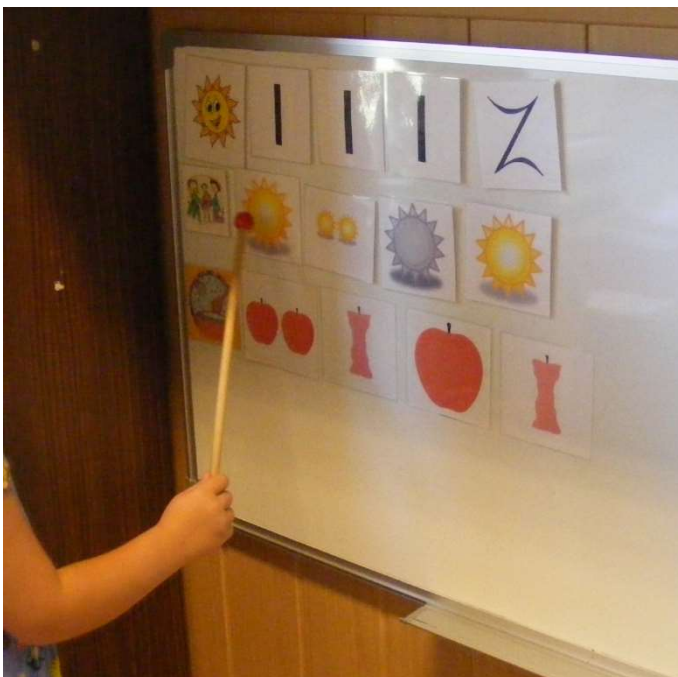
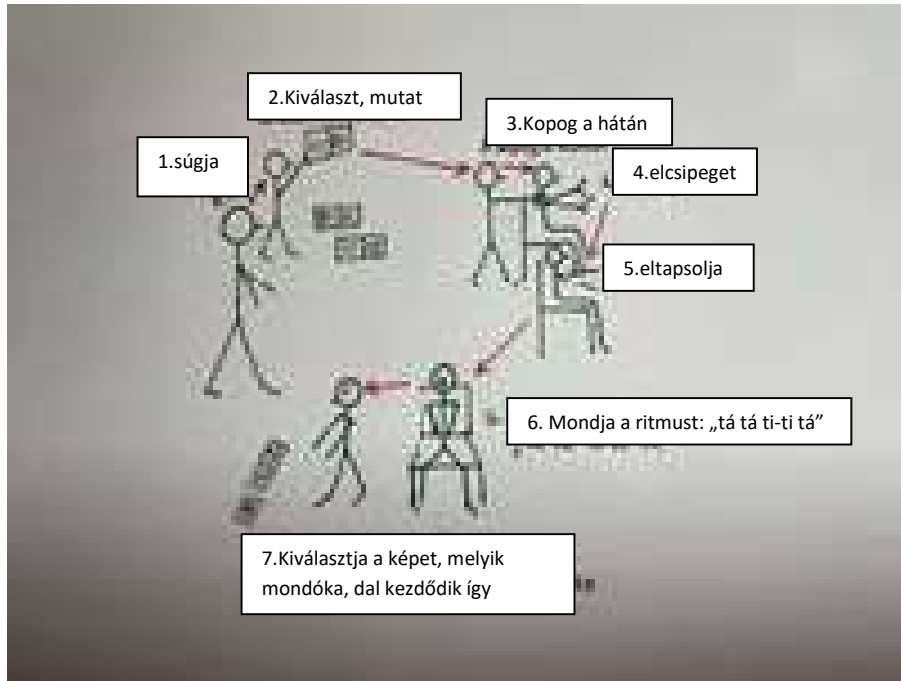
### Képolvasó





## 8. melléklet

### „Ritmuslabda”

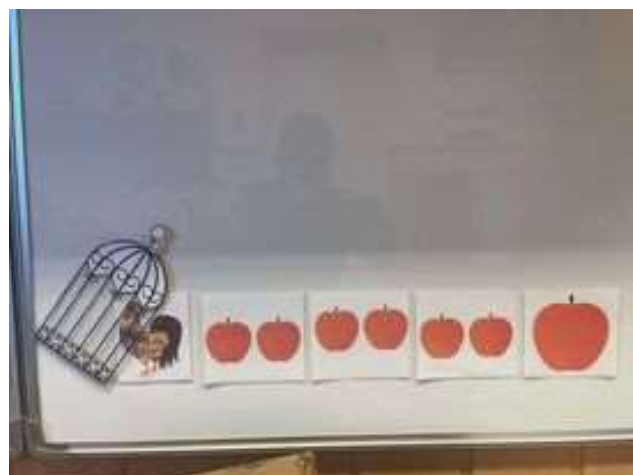
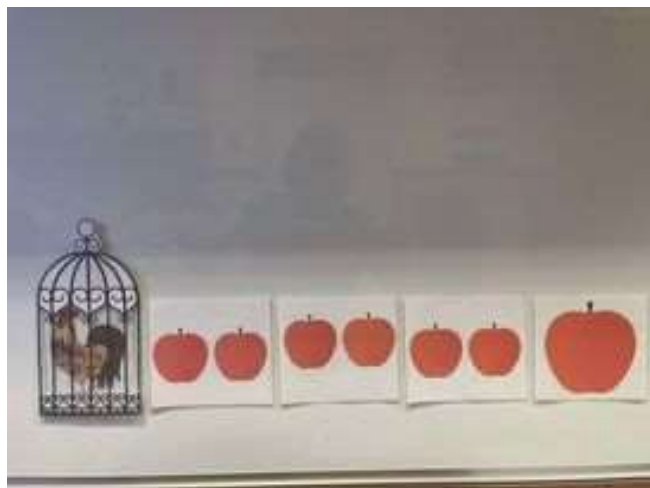


### Ritmuskirakó



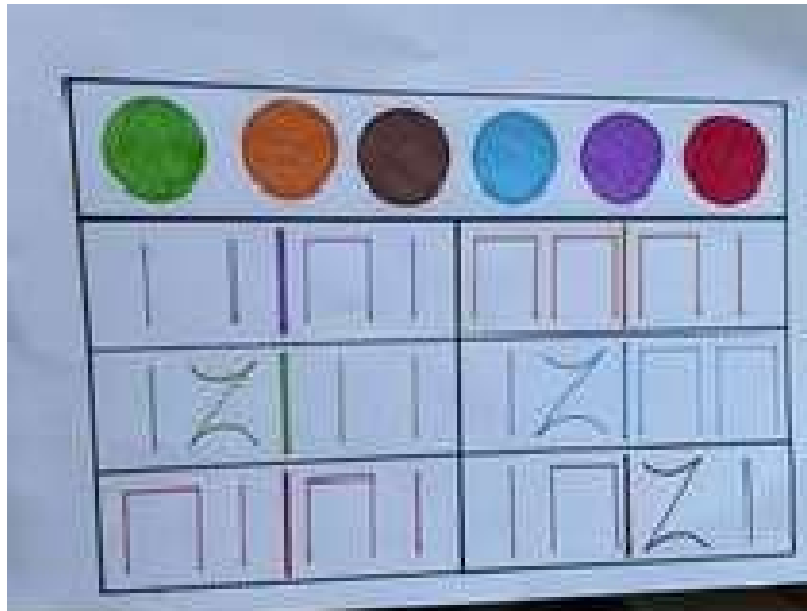
9. melléklet

„Kalitkába zárva”

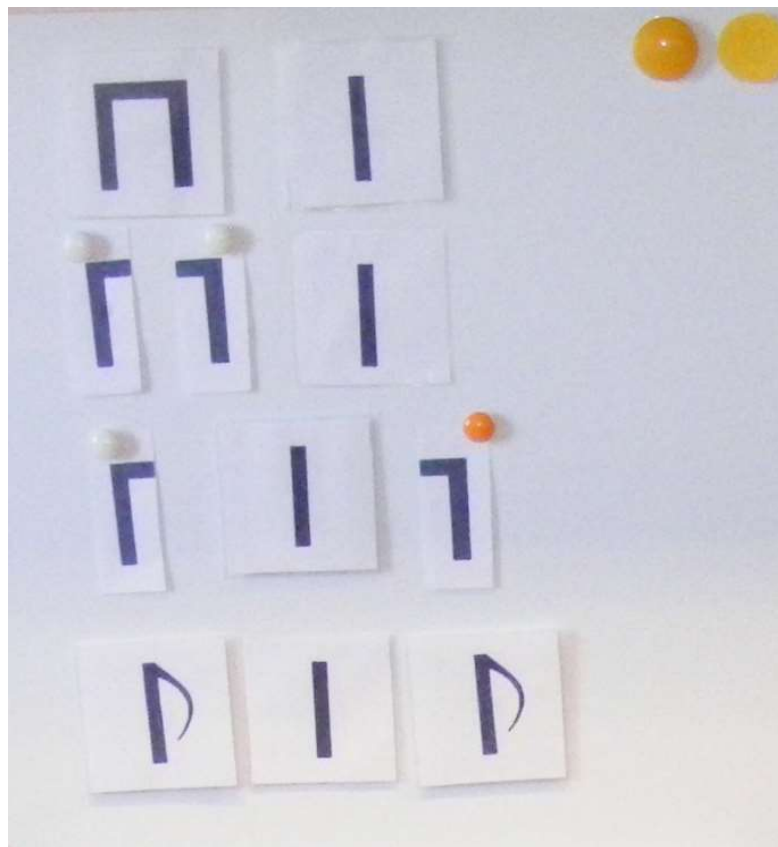


10. melléklet

„Színes ritmusok”

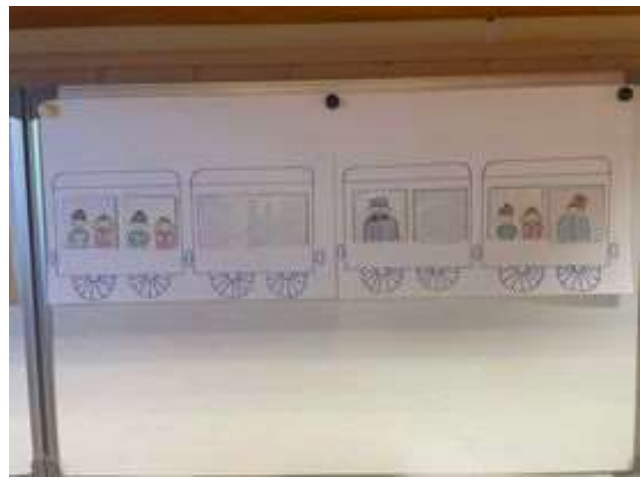


„Hol a párom?”



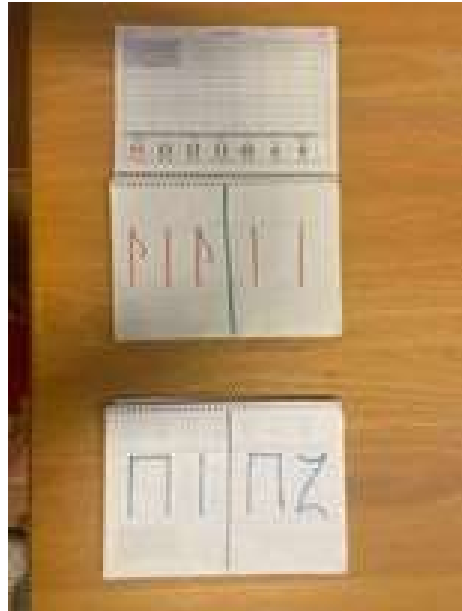
**11. melléklet**

„Kettes számú ütemvonalat”



12. melléklet

Naptárlapok



„Lövök egy hangot”





## 14. melléklet

### Hangszerek készítése



### Táncoló hattyú

