**Temat:** Muzyka współczesna

**Drodzy rodzice i dzieci:**

*W dniu dzisiejszym wysłuchamy opowiadania Pani Muzyki, która wprowadzi nas w świat muzyczny. Będą ćwiczenia gimnastyczne, zabawy ruchowe, a także dowiemy się na temat gatunków muzycznych. Rozwinie wyobraźnie muzyczną i przeniesiemy się na chwilę w podróż kosmiczną. Wykonamy gitarę oraz masaży relaksacyjny na zakończenie muzycznego dnia.*

*Miłej zabawy ☺*

1. Ćwiczenia gimnastyczne z wykorzystaniem gazet:

* Położenie gazety rozłożonej na podłodze - wchodzenie i schodzenie z gazety, przodem i bokiem;
* Składanie gazety na pół - przeskoki w przód, w tył, bokiem przez gazetę;
* Składanie gazety na ¼ - obieganie złożonej gazety, gdy gra muzyka, gdy zamilknie - przysiad na gazecie.
* „Raczki”. Chodzenie na czworakach tyłem z gazetą na brzuchu.
* Przekładanie gazety między nogami w różnych kierunkach,

2. „Czasem słońce czasem deszcz” – opowiadanie Pani Muzyki (K. Szczerbakowska-Biniszewska według Programu Kraina Muzyki). Rodzic czyta dziecku tekst:

Dawno, dawno temu w Krainie Muzyki żyli szczęśliwi mieszkańcy. Codziennie świeciło słońce, wszędzie rosły nutki, a każdy mieszkaniec krainy grał na instrumencie, śpiewał i tańczył. Nawet psy zamiast szczekać gwizdały. Wszystkim żyło się miło, więc w Krainie Muzyki brzmiały same wesołe melodie. Do czasu! Pewnego dnia do wesołej Krainy przybyła smutna wróżka Kropelka. Pozazdrościła mieszkańcom szczęścia i wesołości, zrzuciła na całą krainę deszcz. Padał wiele dni i nocy, przez co nutki nie rosły już tak szybko, a mieszkańcy byli bardzo smutni. Zaczęli też grać smutne melodie. Na szczęście o smutnym losie muzyków usłyszała dobra wróżka – Pani Muzyka. Swoimi wesołymi czarami złagodziła smutne zaklęcie wróżki Kropelki. Od tej pory w Krainie Muzyki czasem świeci słońce, a czasem pada deszcz.

Po przeczytaniu tekstu rodzic zadaje dziecku pytania:

* Jak nazywa się miejsce, o którym czytałam?
* Dlaczego jej mieszkańcy na początku byli bardzo szczęśliwi?
* Kto odwiedził Krainę Muzyki?
* Jak dziś jest w Krainie Muzyki? Rodzic tłumaczy dzieciom, że w Krainie Muzyki smutek nazywa się moll, a wesołość – dur. Rodzic włącza dwa fragmenty utworów muzycznych (moll i dur) z własnych zasobów. Prosi dziecko, by spróbowały ocenić ich nastrój.

<https://www.youtube.com/watch?v=xS7RXnRwH3w> – smutna muzyka

<https://www.youtube.com/watch?v=4cNbggnMMpo> – wesoła muzyka

3. „Skąd dochodzi dźwięk?” – wskazywanie kierunku, z którego dochodzi dźwięk. Dziecko siedzi na dywanie z zamkniętymi oczami. Rodzic gra na wybranym instrumencie. Dziecko wskazuje ręką kierunek, z którego dochodzi dźwięk.

4. „Gatunki muzyczne” – zapoznanie dzieci ze współczesnymi gatunkami muzycznymi, wysłuchanie i podawanie nazw różnych gatunków muzycznych. Rodzic włącza utwory (z własnych zasobów) z różnych gatunków muzycznych: muzyki klasycznej, rapu, disco, rocka, jazzu itd. Dzieci starają się rozpoznać gatunki i podać ich nazwy.

5. „Taneczne improwizacje” – tańczenie do różnych gatunków muzycznych, określanie tempa, nastroju. Rodzic włącza utwory z poprzedniego ćwiczenia, a zadaniem dzieci jest tańczenie, tak jak prowadzi je muzyka. Następnie rodzic ponownie włącza kolejne utwory, a dzieci określają, jak im się tańczyło, który utwór najbardziej przypadł im do gustu. Określają nastrój i tempo muzyki.

6. „Kosmiczne dźwięki” – rozwijanie wyobraźni podczas słuchania muzyki elektronicznej – opowieść ruchowa. Rodzic prezentuje dowolną muzykę techno lub elektroniczną. Dziecko leży na dywanie z zamkniętymi oczami i próbuje zapamiętać, co widzi w wyobraźni. Po wysłuchaniu utworu opowiada o swoich wyobrażeniach. Rodzic proponuje inscenizację kosmicznej podróży. Dziecko siada w wyimaginowanych statkach kosmicznych, zapina pasy, odpala silniki i startuje. Podczas podróży napotyka asteroidy, które próbują omijać albo rozbijać, strzelając do nich.

7. „Gitara” – praca techniczna. Dziecko z pudełek po chusteczkach tworzy gitarę. Rodzic pokazuje zdjęcie gitary akustycznej. Dziecko najpierw okleja pudełka kolorowym papierem lub wydzieranką z gazety, następnie mocuje żyłkę, tak by przechodziła nad otworem w pudełku (pudełko odgrywa rolę pudła rezonansowego). Na rantach pudełka rodzic może wykonać niewielkie nacięcia nożykiem, by struny się nie przesuwały. Następnie dziecko wycina z kartonu gryf oraz główkę gitary i rysują na nich progi i struny.

8. „Pląsy muzyczne” – zabawa relaksacyjna (masażyk). Dziecko siedzi w parze z rodzicem (jedno za drugim), wykonują masaż pleców osoby siedzącej przed sobą zgodnie ze słowami i ruchami rodzica:

Idą słonie,  (na plecach kładziemy całe dłonie)

potem konie,  (na plecach kładziemy piąstki)

panieneczki na szpileczkach.  (palce wskazujące z gryzącymi pieseczkami – szczypanie)

Świeci słonko,  (zataczamy dłońmi kółka) płynie rzeczka,  (rysujemy linię)

pada deszczyk.  (uderzamy w plecy wszystkimi palcami)

Czujesz dreszczyk?  (łaskotanie)

**Zadania dla dzieci chętnych:**

* Tajemnicza książka” – każdy uczestnik zabawy otrzymuje książkę, którą kładzie na głowę.

Stara się utrzymać ją w tej pozycji podczas wykonywania kolejnych poleceń rodzica: Obracamy się, Tańczymy, Chodzimy bokiem, Kucamy, Chodzimy do tyłu itp. Dziecko, któremu książka spadła z głowy, zastyga w bezruchu i kibicuje np. rodzeństwu. Powtarzamy zadanie kilka razy.

• „Gitara a gitara” – określanie podobieństw i różnic w wyglądzie instrumentów, rozbudzenie ciekawości dzieci grą na instrumencie. Rodzic prezentuje zdjęcia różnych gitar (np. akustyczna, basowa, elektryczna). Dziecko określają podobieństwa i różnice w ich wyglądzie. Rodzic wyjaśnia, która do czego służy. Włącza dzieciom nagrania, na których słychać różnice w dźwiękach wydawanych przez różne gitary. Pokazuje film z muzykiem grającym na gitarze akustycznej oraz z koncertu rockowego (wskazuje, który gitarzysta gra na gitarze elektrycznej, a który na basie; pokazuje wirtuozerię gitarzystów). Rozbudza zainteresowanie dzieci tym instrumentem.

• „Kostka”– zabawa matematyczna. Kolejno z rodzicem rzuca kostką. Jego zadaniem jest zsumowanie wyrzuconej liczby oczek i podanie wyniku.

* ,,Wojna” – gra w karty. W talii kart zostawiamy tylko karty z liczbami. Dzielimy je na dwie równe części i przed każdym graczem kładziemy kolorem w dół. Gracze jednocześnie odwracają górną kartą ze swojego zestawu. Wyższa karta wygrywa i odkłada je na bok. Dziecko stara się określić , która karta jest wyższa. Wygrywa ta osoba, która zbierze więcej kart.