

SKANOŠO ŽESTU PLAKĀTU IZMANTOŠANA MŪZIKAS NODARBĪBĀS UN GRUPAS IKDIENAS AKTIVITĀTĒS

(6-7 g. vecumposmam)

Jau no 4-5 gadu vecuma iepazīstina bērnus ar skanošajiem žestiem(SŽ), iemācās tos nosaukt “Skanošie Žesti”, plaukstas, kājas, knipji, ceļi. Atskaņojot dažādus mūzikas žanru skaņdarbus, skolotājs demonstrē SŽ – bērni atdarina. Nākošais solis – skolotājs aicina kādu no bērniem demonstrēt pašizdomātus SŽ, mūzikas ritmā. Tos spēlē pie tautasdziesmām, iepazīstoties ar mūzikas žanriem – maršs, valsis, šūpuļdziesma. SŽ pieskaņo dinamiskos apzīmējumus – skaļi, klusi, vidēji skaļi, vidēji klusi, ļoti klusi. Paralēli sauc arī itāļu valodas apzīmējumus – F P mf mp pp cresc., dim., ritenuto, Largo, Presto, Allegro, utt. Iepazīstina bērnus ar ritma zīlēm “tā ti-ti”. Tās saskaņo ar SŽ, skandējot. Vizuāli demonstrē – “ti –ti” nostāties ar draugu, “tā” – stāvi viens.

Kad bērni jau prot sastādīt savus SŽ, tad demonstrējam SŽ plakātus uz tāfeles. 6-7 gadu vecumā, analizējam SŽ plakātu – cik jāskaita marša ritmā – 4, cik valša ritmā 3. Kur spēlē viens žests, kur divi. Ja divi uzzīmēti būs – “ti-ti”, ja viens uzzīmēts – būs “tā”. Vingrināmies, kā ar acīm sekot līdzī SŽ plakātam. Kā diriģents rāda spēlēšanas secību. Vingrinoties saucam līdzī ķermeņa daļas, tad, ritma zīlbes, pēc tam spēlē klusējot. Neaizmirstam smaidīt!

Tālāk pieskaņojam plakātus latviešu tautas dziesmām. Labi noder CD “Latviešu tautasdziesmu karaoke”. Plakātu ar astotdaļu ritmu izmantojam maršam lēnā tempā – “Seši mazi bundzenieki”, “Rīga dimd” – ieklausāmies kāds ir punktēts ritms. Plakātu ar pauzi uz ceturto ceturdaļu izmantojam spēlējot valsi. Izklusās smuki, kad uz pauzes visi pieliek pirkstu pie lūpām un saka “ššš” – “Jūriņ prasa smalku tīklu”. Plakātu, kur A līnijā ir tikai plaukstas, izmantojam jautrai un ātrai mūzikai – “Bēdu manu lielu bēdu”, “Kas dārzā”, u.c. SŽ izspēlē gan mūzikas pavadījumā, gan a capella dziedot tautas dziesmas, vai ar klavierēm un akordiona pavadībā.

Izspēlējam arī klasisko mūziku – J. Fučiks “Gladiatoru maršs”, dažādu komponistu valšus. Lēnus skaņdarbus – šūpuļdziesmas. Pie tā visa, ievērojam arī skaņdarbu dinamiku. Mājaslapā www.dziesmasberniem.lv sadaļā “mūzikas klausīšanās” atradīsiet skaņdarbus, kurus var izmantot SŽ spēlei.

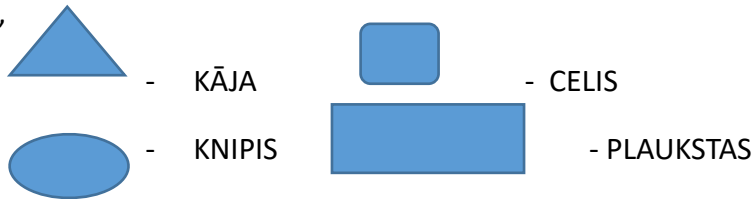
Izspēlējam pop mūziku, roku un džezu, un Jamaikas regeju.

Galvenais darīt spēlēšanu interesantu. Skaņdarbi ir gari, tāpēc praktizējam atpūtas vai brīvas dejas pauzi skaņdarba vidū. Pēc pauzes vai dejas, vingrināmies saklausīt pareizu vietu pēc taktsmēra, kur atsākt spēlēt. Tam palīdz ritmiska kustēšanās ceļos un atbilstošās vietas sagaidīšana un koncentrēšanās.

Kad žesti apgūti, sadalām bērnus komandās, pēc bērnu skaita. Lai sadalītos komandās izmanto krāsu kartītes, kuras noliek katram bērnam uz krēsliņa. Komandas nosauc, piemēram, “Sarkanie tomāti”, “Zilie mākonīši”, utt. Izmanto instrumentu kartītes – tamburīnu komanda, kastaņešu komanda, tādējādi nostiprina prasmi izlasīt un nosaukt mūzikas instrumentus. Izmanto ritma kartītes – ceturtdaļu vai “tā komanda”, astotdaļu komanda, pauzes komanda. Izmanto dinamikas apzīmējumus – Forte komanda, piano komanda, utt. Izmanto burtus – C komanda, utt., izmanto zīlbes – RĀ komanda, utt., izmanto ciparus – 254. komanda, 8. komanda, utt. Tas viss nostiprina bērnu zināšanas kopveselumā. Ar skaitāmpantu izvēl komandas kapteiņus. Izdala kapteiņiem aploksnes – katrā aploksnē 4 vai 8 ritma kartītes. Kapteinis izdala katram bērnam vienu kartīti, pārējās, paliek kapteinim. Iezīmē komandām vietas – ar vingrošanas apliem, soliem, vai krēsliem. Katra komanda saliek savu skanošo žestu rindu, izmēģina

to spēlēt, izvēlas dziesmu, kuru dziedās spēlējot SŽ. Tad komandas noklausās priekšnesumus. Nobeigumā visi vienojas kādā kopīgā dziesmā, kur katra komanda spēlē savu salikto ritma rindu.

Tālākā aktivitāte jau balstās uz apgūto. Vienojoties, kura ģeometriskā figūra nozīmēs kuru žestu, piemēram,



katrs bērns tiek aicināts uzzīmēt savu skanošo žestu dziesmu. Var izmantot arī citas figūras – zvaigznītes, sirsniņas. Var zīmēt dabas elementus – saule, mēness, puķe, mākonis.

SŽ sacerēšana komandās veicina sadarbības un līdzdalības kompetenci – prasmi. Bērni var apmainīties ar sacerētajām dziesmām. Tad katrs noliek uzzīmēto sev priekšā. Visi saskaņo mūzikas izvēli un spēlē pēc uzzīmētā SŽ.

Grupas skolotāju ievēl par “Slepeno novērotāju”. Uzdevums – vērot, kura komanda ir

- Draudzīga
- Paklausa kapteinim
- Uzmanīgi noklausās citas komandas sniegumu
- Ievēro skaļuma normu uzdevuma laikā

Nobeigumā “Slepenais novērotājs” novērtē komandu darbu.

Turpinājumā SŽ ritmam pievieno instrumentu spēli. Piemēram, kāja – trijstūris, celis – bunga. Tad katrs spēlē savā vietā – 5 bērni tur priekšā kartīti ar kājas piesitienu un attiecīgajā vietā pēc diriģenta mājiena spēlē trijstūri. Kad diriģents rāda TUTTI, spēlē visi instrumenti kopā.

Lai izdodas!

Materiālu sagatavoja Vineta Vītola.

„Bodypercussion-Aktionen“



schnipsen



stampfen



auf die Oberschenkel
patschen



wischen



auf den Brustkorb
patschen



auf die Rück-
hand klatschen



auf die flache Hand
klatschen



Hohlhandklatscher

Body Percussion



Clap



Snap

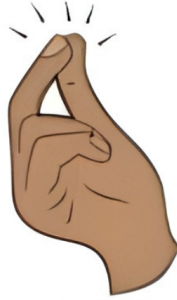
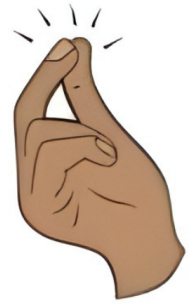


Pat



Stomp

	1	2	1	4
A				
B				
C				
D				



Body Percussion

Music Co-Ordination Game

Right Hand, Left Hand and Hands Together

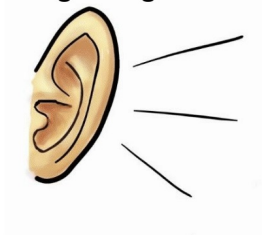
1) Tap Head **Boing - Boing**



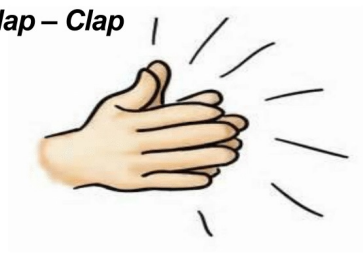
2) Pinch Nose **Honk - Honk**



3) Pull Ear **Ding - Ding**



4) **Clap - Clap**



5) Tap Knees **Tap - Tap**



6) Stomp Feet **Stomp - Stomp**





www.dziesmasberniem.lv



www.dziesmasberniem.lv



www.dziesmasberniem.lv



www.dziesmasberniem.lv



www.dziesmasberniem.lv



www.dziesmasberniem.lv



www.dziesmasberniem.lv



www.dziesmasberniem.lv



www.dziesmasberniem.lv



www.dziesmasberniem.lv



www.dziesmasberniem.lv



www.dziesmasberniem.lv



www.dziesmasberniem.lv



www.dziesmasberniem.lv



www.dziesmasberniem.lv



www.dziesmasberniem.lv



www.dziesmasberniem.lv



www.dziesmasberniem.lv