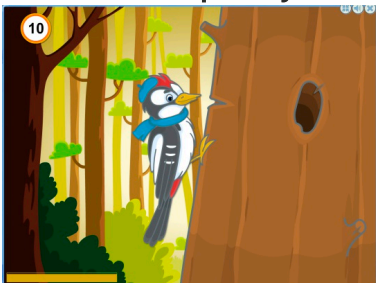


Описание игр и упражнений

Дятел

Игра на умение создавать собственный ритм.



Цель игры: создание ритмического рисунка.
Задача: проверить, попадает играющий в ритм или нет.

Описание игры: в данной игре появляется игровая визуализация ритма (дятел, стучащий по дереву). Играющий сам задает ритм нажатием на кнопку. Например, раз в секунду и т.д. Дятел его визуализирует.

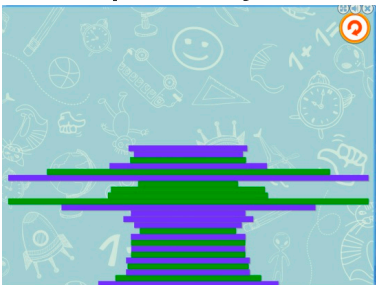
Дятел ждёт, когда ребёнок начнёт нажимать на кнопку, тем самым задавая свой ритм. Если ребёнок «создаёт» свой ритм с определенной точностью, то дятел будет «правильно» стучать по дереву. Оставшееся до победы количество «правильных» ударов фиксируется в левом углу.

В игре предусмотрена шкала длительности ритма – полоска, визуализирующая работу с ритмом. Она находится в левом нижнем углу игры. Если играть без нее, уровень сложности повышается. Также в настройках можно регулировать количество попаданий.

Дополнения: перед игровым упражнением необходимо объяснить ребёнку, как и зачем стучит дятел. Сначала ритм можно отхлопать руками, затем воспроизвести такой же ритм на экране. Если необходимо, то для визуальной поддержки в настройках можно подключить шкалу длительности ритма.

Ритмамида

Игра на визуальное подкрепление ритмического рисунка.



Цель игры: визуализация ритма.

Задача: создать столбик любой высоты из отдельных «ритмических полос». Чем ровнее столбик, тем лучше.

Описание игры: в процессе упражнения ребёнок учится создавать равномерный ритмический рисунок, ориентируясь на изображение на экране.

Играющий создает ритм, который визуализируется в виде пирамидки.

Игра дает возможность наглядно увидеть и понять, как «устроен» ритм.

Точным совпадением ритма выстраивается ровная фигура.

Чем длительность короче, тем меньше ширина фигуры, и наоборот, ширина больше, если длительность паузы в ритме больше. Чем больше совпадающих блоков, тем лучше, точнее получается ритм. В данном тесте-тренажере специалист наблюдает, как ребенок самостоятельно учится создавать ритм.

В упражнении можно выбирать любой удобный ритм. После того, как начнёт получаться с одним ритмом, стоит переходить к следующему.

Баскетбол

Игра на умение попадать в ритм по визуальному сигналу.



Цель игры: повторение заданного ритма и тренировка зрительного внимания.

Задача: отработать ритмические движения под визуальный сигнал.

Описание игры: баскетболист должен ударять по мячу в определённом ритме. Играющий должен нажать на кнопку в момент, когда мяч находится в верхней точке.

При этом он ориентируется на визуальный и частично на аудиосигнал (сразу два канала восприятия) и пытается под него попасть. Для этого необходимо нажимать на кнопку, когда мячик подлетает к руке. В настройках можно регулировать количество повторений, скорость и точность.

Дополнения: игровое упражнение на экране хорошо сочетать с ударами по настоящему мячу, большому или маленькому. Тогда работа с ритмом становится более эффективной.

Хлоп-хлоп

Игра на умение попадать в заданный ритм.



Цель игры: работа с ритмом, визуализация работы.

Задача: попадать в заданный ритм по аудиовизуальному сигналу.

Описание игры: аплодисменты – очень понятная визуализация ритма. Мы визуально подаем сигнал. Играющему нужно нажимать на пробел в такт хлопкам рук.

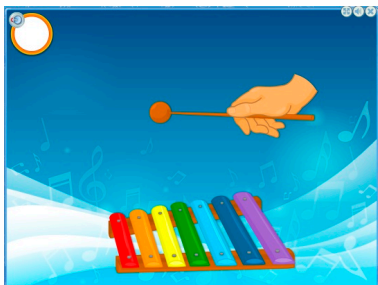
Параллельно заполняется шкала визуализации ритма. В настройках специалист может регулировать скорость хлопков, а также точность (на сколько точно играющий может не попасть в хлопок).

Глядя на хлопающие ладоши, ребёнок должен нажимать на кнопку, чтобы попасть в ритм.

Дополнения: перед игрой детям надо объяснить, что такое аплодисменты и для кого они предназначены.

Ксилофон

Игра на умение соблюдать услышанный ритм при отсутствии ритмического сопровождения.



Цель игры: запоминание ритма, воспроизведение заданного ритма, тренировка слухового внимания.

Задача: повторить услышанный заданный ритм и воспроизвести его, когда он прекращается.

Описание игры: сначала программа задаёт выбранный в настройках ритм.

В него надо попадать, нажимая на кнопку. Затем звук ритма плавно затухает и его нужно продолжить заданное количество раз. Точность попадания в ритм программа оценит и покажет в конце упражнения.

Дополнения: это упражнение можно сочетать с игрой на обычном детском ксилофоне, наглядно демонстрируя, как создается ритм.

Метроном

Игра на умение слышать, "видеть" ритм и попадать в него.



Цель игры: освоить работу с ритмом через метроном.

Задача: визуально закрепить понятие о ритме.

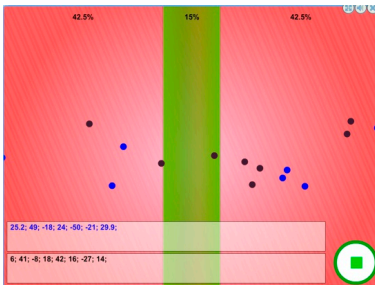
Описание игры: в данной игре представлена визуализация работы с ритмом через метроном – прибор, отмечающий короткие промежутки времени равномерными ударами.

ми. Это точный ориентир темпа. Задача играющего – повторять заданный метрономом ритм. Необходимо нажимать на кнопку в момент касания шарика боковой стенки.

Дополнения: если у ребёнка получается попадать в ритм, то можно к ритму добавить речь - произносить звуки, слоги или слова.

Твой ритм

Упражнение на следование заданному ритму, развитие чувства ритма и диагностики.



Цель игры: начало работы с ритмом, диагностика.

Задача: повторение ритма.

Описание игры: игра построена в виде метронома. С помощью специальных кнопок играющий повторяет ритм.

Необходимо нажимать на кнопку на устройстве, попадая в ритм, который слышит ребёнок.

Настойки позволяют выбрать разные условия ритма и степень точности попадания в ритм. Точки должны ложиться в зелёный столбик.

В настройках метронома можно выбрать вид и темп ритма. В процессе выполнения задания специалист смотрит, как играющий попадает в ритм. Также можно задавать скорость и видеть точность ритма. В данной игре предусмотрена автокоррекция. В процессе выполнения задания звук начинает подстраиваться под играющего.

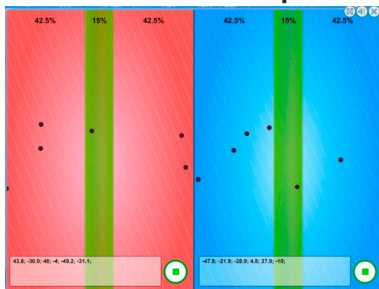
Например, если играющий все время запаздывал, то игра будет «подтаскивать» его немного вперед. Но вначале рекомендуем им не пользоваться: просто работать и смотреть, как ребенок справляется с заданием.

Программа визуализирует отклонение от заданного ритма и покажет его в виде рассеивания.

Дополнения: перед игровым упражнением необходимо объяснить ребёнку, что такое ритм, и показать примеры разных ритмических рисунков.

Двойной вариант

Упражнение на сравнение ритмов.



Цель игры: сравнение качества попадания в ритм.

Задача: действуя двумя руками и используя кнопки, необходимо попадать в заданный ритм.

Описание игры: необходимо нажимать на кнопку, попадая в ритм, который задаёт компьютер.

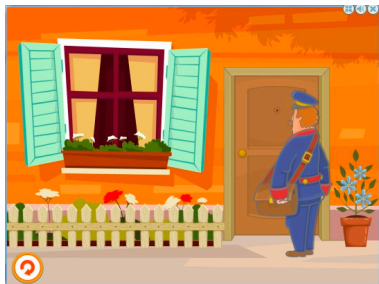
Настройки позволяют выбрать разные условия и степень точности попадания в заданный ритм. Сначала упражнение выполняется для одной руки, потом - для другой.

Дополнения: после упражнения можно сравнить качество выполнения упражнения каждой рукой.

Данное упражнение следует выполнять после отработки «Твой ритм».

Курьер-будильник

Игра на умение воспроизводить услышанный ритмический рисунок.



Цель игры: закрепление работы с ритмом через разные ритмические рисунки.

Задача: слышать и воспроизводить заданный ритмический рисунок.

Описание игры: в данной игре визуализация работы с ритмом представлена в виде стука в дверь. Игровой момент связан с тем, что почтальон должен передать письмо.

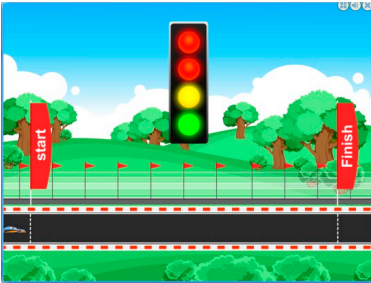
Он стучит в дверь, чтобы разбудить своего сонного клиента. Чтобы разбудить жильца, надо постучать в дверь именно так, как делает курьер. Ребёнок должен запомнить ритмическую комбинацию и повторить её с помощью кнопки.

В *настройках* предусмотрены 7 типов ритма. Специалист может варьировать точность попадания играющего в ритм, а также количество повторений игры. В повторах играющему предлагается проработать разные ритмы. В зависимости от выбранного количества повторов специалист регулирует ее сложность для играющего.

Дополнения: перед игрой можно показать ребёнку, какие могут быть ритмические композиции. Начинать от двух «стуков» и продолжить более сложным ритмом.

Автогонки

Игра на умение сочетать ритмические движения и счет.



Цель игры: работа с тактом, развитие умения сочетать счет и ритм.

Задача: играющий считает вслух, глядя на светофор и следя за его переключениями.

Описание игры: данная игра предназначена для работы с тактом, отсюда и ее визуализация. У нашего светофора четыре, а не три света. Это сделано для того, чтобы ребе-

нок вслух или про себя мог считать: «Раз, два, три, ЧЕТЫРЕ».

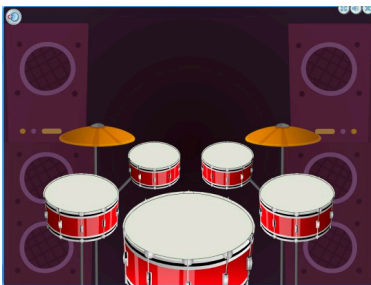
Играющий должен попадать в ритм переключения светофора, и, когда загорится зеленый свет, нажать на кнопку. Тогда машина продвинется вперед. Цикл повторяется до полной победы.

В игре можно задавать тип ритма (скорость переключения светофора).

Дополнения: Игру можно использовать для объяснения музыкального размера 4/4.

Барабанная дробь

Игра на создание своего ритма и знакомство с барабанами.



Цель игры: мотивация, награда, создание ритма в свободной форме.

Задача: создавать ритм на барабанах.

Описание игры: игра может быть использована в качестве приза за хорошую работу: «А теперь давай побарабаним вволю!»

Ее также можно использовать для повторения ритма или последовательности ударов

за специалистом.

Дополнения: в некоторых случаях игра может быть первой в использовании игр на ритм. В ней ребёнок поймет, что такое ритм и темп, длительность удара. Стуча по барабану, можно подключить речевые упражнения.