

ГРА «Ритмічне Музичне Дерево»

Гра закріплює поділ на **Зелену зону** (права рука, рахунок ліній знизу вгору) та **Коричневу зону** (ліва рука, рахунок ліній зверху вниз), а також базові ритми (*Ta, Ti-mi, Sha*).

Що потрібно підготувати (для друку та вирізання):

1. **Ігрове поле:** Велике мальоване дерево. Внизу (коріння та стовбур) розташовані **5 коричневих ліній** (пронумерованих зверху вниз: 1, 2, 3, 4, 5). Вгорі (крона) розташовані **5 зелених ліній** (пронумерованих знизу вгору: 1, 2, 3, 4, 5). У самому центрі, між двома зонами, знаходиться поле **«Будиночок ДО»**.
2. **Фішки:** Дві фішки — одна у формі **зеленого листочка**, інша у формі **коричневого жолудя**.
3. **Ритмічний кубик:** Звичайний гральний кубик, на грані якого наклеюються ритмічні символи:

-  = **Ta** — крок, йдеш на 1 поле вперед.
-  = **Ti-ti** — біг, йдеш на 2 поля вперед.
-  = **Sha** — пауза, пропускаєш хід (стоїш у тиші).
-  = **Ta-a** (\half) — довга нота, йдеш на 2 поля, але мусиш плеснути в долоні й утримати їх разом.
-  = **Зірочка (Ритмічне луна):** Учитель проплескує ритм, а ти маєш миттєво його повторити. Якщо вдалося — йдеш на 3 поля вперед.
-  = **Ти-ша:** — довга пауза, пропускаєш два хода (стоїш у тиші).

Правила гри:

- **Старт:** Дитина ставить обидві фішки в «Будиночок ДО» (у центрі ігрового поля).
- **Мета гри:** Довести листочок на саму вершину крони (Зелена лінія №5), а жолудь — на саме дно коріння (Коричнева лінія №5).
- **Хід гри:** У свій хід учень кидає ритмічний кубик. Він має голосно промовити вголос складовий ритм, який випав (наприклад, «*Ti-mi*»), і пересунути фішку.
- **Пастка:** Якщо фішка потрапляє на віконце з бемолем — потрібно назвати знак і з'їхати вниз. І навпаки — якщо потрапити на дієз, о удача! — їдемо догори.