



Európska únia
Európsky sociálny fond

Moderné vzdelávanie pre vedomostnú spoločnosť / Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov EÚ

Eva Jenčková
Slávka Gécová

Zážitkové učenie v hudobnej výchove v predprimárnom vzdelávaní, primárnom vzdelávaní a na základnej umeleckej škole

Publikácia bola vydaná a financovaná z prostriedkov ESF
v rámci národného projektu Profesijný a kariérový rast
pedagogických zamestnancov.
ITMS kód projektu 26120130002
ITMS kód projektu 26140230002

2014

**Zážitkové učenie v hudobnej výchove
v predprimárnom vzdelávaní, primárnom vzdelávaní
a na základnej umeleckej škole**

Eva Jenčková

Slávka Gécová

Bratislava 2014

OBSAH

ÚVOD	3
1 HUDOBNÁ ROZPRÁVKA	4
1.1 Špecifické rysy hudobnej rozprávky	4
1.2 Prehľad hudobných činností pre detskú interpretáciu hudobnej rozprávky	4
1.3 Prehľad múzických činností pre detskú interpretáciu hudobnej rozprávky	6
1.4 Význam hudobnej rozprávky v kontexte múzickej a pedagogickej kreativity	6
1.5 Metodické príklady hudobných rozprávok	9
2 HUDBA A ZVIERATKÁ	24
2.1 Využitie rekvizít v hudobnej výchove	24
2.2 Bielizňová guma v pohybe s hudbou	25
2.3 Netkaná textília v pohybe s hudbou	29
2.4 Príklady tanečného prejavu s netkanou textíliou	29
2.5 Metodické príklady múzických činností s rekvizitami v repertoári o zvieratkách	32
3 POHYBOVÉ HRY S HUDBOU	42
3.1 Charakteristika hudobno-pohybovej hry	42
3.2 Druhy pohybových prostriedkov	43
3.3 Využitie rekvizít v pohybových hrách	46
3.4 Metodické príklady hudobno-pohybových hier	48
ZÁVER	56
ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ODKAZOV A HUDOBNINY	57

ÚVOD

Učebný zdroj vytvorený k akreditovanému programu kontinuálneho vzdelávania *Zážitkové učenie v hudobnej výchove v predprimárnom vzdelávaní, primárnom vzdelávaní a na základnej umeleckej škole* prináša zaujímavú a praxou overenú metodiku pre zážitkové vyučovanie detí a žiakov. Repertoár všetkých metodických príkladov pochádza zo súčasnej tvorby pre deti, využíva témy, ktoré súvisia so štátnym vzdelávacím programom predprimárneho i primárneho vzdelávania vrátane vzdelávania v základných umeleckých školách. Každý modul obsahuje prednášky a modelové metodické príklady, ktoré na prednášku nadväzujú. Metodika prof. PhDr. Evy Jenčkovej, CSc, je v súlade s novými trendmi súčasnej hudobnej pedagogiky. Je charakteristická optimálnym repertoárom hudby pre deti, ktorý má formujúci vplyv na rozvoj hudobného cítenia detí i celkový rozvoj osobnosti dieťaťa. Vo všetkých moduloch je akceptovaná dôležitá rola pohybu, ktorý je prepojený s hudbou. Učitelia sa môžu zoznámiť s efektívnym využitím nových netradičných pomôcok – netkaná textília, bielizňová guma, ktoré majú pre deti a žiakov motivačnú funkciu a optimálne pomáhajú porozumeniu hudobnej reči.

Prvý modul učebného zdroja približuje význam hudobnej rozprávky, ktorej výchovný charakter je daný slovesnou, hudobnou a interpretačnou zložkou.

Druhý modul je zameraný na široký hudobný repertoár detských piesní, hádaniek, riekaniek, pohybových a tanečných hier o zvieratkách. Takéto hudobné motívy podporujú u detí motiváciu k hudobným a pohybovým činnostiam.

Tretí modul sa venuje pohybovým hrám s hudbou. Pre tieto aktivity je charakteristický skupinový pohyb v priestore, deti často vlastným pohybom dokresľujú význam slov.

Každý modul obsahuje priamo metodické príklady na hudobno-pohybové aktivity.

Metodické príklady na svojom začiatku obsahujú charakteristiku metodického príkladu prostredníctvom kľúčových slov, týkajú sa hudobných činností i hudobných poznatkov, ktoré vyplývajú z príkladov.

Nasleduje hudobný repertoár a jeho metodické spracovanie vrátane ukážok motivácie detských aktivít. Metodické pokyny sú zoradené od ľahších až po náročnejšie úlohy, aby vyhovovali činnostiam detí s rôznymi hudobnými dispozíciami.

Tvorivé metodické postupy prof. PhDr. Evy Jenčkovej, CSc, prinášajú komplexný pohľad na možnosti rozvoja hudobných pohybových schopností u detí prostredníctvom zaujímavých a podnetných aktivít.

1 HUDOBNÁ ROZPRÁVKA

1.1 ŠPECIFICKÉ RYSY HUDOBNEJ ROZPRÁVKY

Hudobná rozprávka je špecifický hudobný žáner pre deti predškolského veku, ktorý dokonale vyhovuje požiadavkám na výber učiva. V hudobnej rozprávke sa hudba strieda s rozprávaním, alebo znie hovorené slovo a hudba súčasne na spôsob melodrámy. Výchovná hodnota je daná slovesnou, hudobnou a interpretačnou zložkou. Slovo má okrem svojej základnej funkcie – niest' dejovú líniu a umelecky pôsobiť – tiež funkciu sprostredkovať deťom hudbu; vysvetliť im nejaký hudobný jav a motivovať ich k hudobným aktivitám. Hudba všetkými svojimi vyjadrovacími prostriedkami zasahuje významne do dejovej línie a má vplyv na celkovú kompozičnú štruktúru hudobnej rozprávky. Tým sa tento špecifický žáner líši od ostatných žánrov s rozprávkovým námetom. Hudba vedľa svojho estetického pôsobenia poskytuje deťom príležitosť k rôznym hudobným aktivitám a k hudobnému mysleniu. Dejový základ rozprávky sám osebe otvára ďalšie možnosti integrácie hudobných, slovesných, dramatických, výtvarných aj pohybových aktivít detí. Hudobná rozprávka pôsobí na deti predovšetkým svojou umeleckou funkciou, jej význam je tiež v hudobne formatívnej a poznávacej funkcii.

Hudobná rozprávka patrí do kontextu zámerne komponovanej tvorby pre deti, väčšinou vzniká s ohľadom na už uvedené či ďalšie funkcie hudby. Technická náročnosť hudobnej rozprávky spolurozhoduje o interpretoch. Väčšinou ju stvárnajú samé deti, inokedy je určená deťom na počúvanie v podaní profesionálnych interpretov. Hudobná rozprávka môže byť tiež výsledkom muzikálnej kreativity učiteliek a spravidla je určená na detskú interpretáciu.

1.2 PREHĽAD HUDOBNÝCH ČINNOSTÍ PRE DETSKÚ INTERPRETÁCIU HUDOBNEJ ROZPRÁVKY

1.2.1 EXPRESÍVNA RYTMICKÁ DEKLAMÁCIA

Rytmickej deklamácii rozprávkového deja, spravidla veršovaného, predchádza rytmizácia veršov v 2/4 alebo 3/4 takte. Jej expresívna interpretácia s výrazom, napríklad veselo, smutne, nezbedne, zamyslene, tanečne a pod., a s využitím tempovej aj dynamickej škály hovoreného prejavu by mala zodpovedať rôznym náladám rozprávkového deja alebo rozprávkových postáv.

Rytmická deklamácia môže byť použitá sólovo aj zborovo, prípadne ako hudobný dialóg dvoch skupín alebo dialóg skupiny a sólistov. Možno ju spojiť tiež s inštrumentálnou zvukomaľbou a scénickým pohybom interpretov, ktorých gestá a mimika prirodzene vyplývajú z rozprávkového deja.

1.2.2 SPEV A MELODIZÁCIA DROBNÝCH SLOVESNÝCH ÚTVAROV

- Sólový i zborový spev piesní či drobných popevkov z hudobnej rozprávky so sprievodom
- Spev piesní či drobných popevkov s nahrávkou hudobnej rozprávky
- Spev dialogickej piesne s rozprávkovým dejom v rolách
- Melodizácia drobných slovesných útvarov v pentatonike a ich spev
- Podkladanie nových slov pod danú melódiu podľa jej rytmu

1.2.3 INŠTRUMENTÁLNE ČINNOSTI

- Inštrumentálna hra rytmizácie slovesných útvarov v párnom aj nepárnom takte
- Predohra a dohra k sólovej rytmickej deklamácii: ako postupné pridávanie alebo ubúdanie ostinátnych rytmických figúr podľa dirigovania
- Hra ostinátnych figúr ako sprievod sólovej rytmickej deklamácie
- Ostinátna hra rytmických figúr: ťažká doba taktu – metrum – rytmus k sprievodu funkčných typov hudby (pochoď alebo tanca), ktoré sú súčasťou hudobnej rozprávky
- Výber nástrojov a ozvučených predmetov a hra inštrumentálnej zvukomaľby podľa obsahu rozprávkového deja

1.2.4 HUDOBNO-POHYBOVÉ ČINNOSTI

- Interpretácia ostinátnych rytmických figúr hrou na tele
- Doprovod rytmizácie rozprávkových veršov ako kombinácie druhov hry na tele
- Ostinátna hra rytmických figúr: ťažká doba taktu – metrum – rytmus
- Predohra a dohra k sólovej rytmickej deklamácii: postupné pridávanie alebo ubúdanie ostinátnych rytmických figúr hrou na tele podľa dirigovania
- Metrorytmická chôdza v 2/4 alebo 3/4 takte
- Štylizovaná chôdza podľa obsahu rozprávkového deja
- Pantomimické vyjadrenie obsahu rozprávkového deja
- Tanečný prejav pripravený ako súčasť rozprávkového deja
- Tanečná improvizácia k rozprávkovej situácii

- Tanec a pantomimické akcie s rekvizitami, znejúcimi predmetmi a inštrumentmi
- Pohybová hra s pravidlami s účasťou na rozprávkovom deji

1.3 PREHLAD MÚZICKÝCH ČINNOSTÍ PRE DETSKÚ INTERPRETÁCIU HUDOBNEJ ROZPRÁVKY

1.3.1 Scénické, výtvarné, slovesné a dramatické činnosti

- Scénická interpretácia hudobnej rozprávky alebo jej častí v rolách
- Predvedenie dejových rozprávkových situácií tieňohrou
- Pantomimické a zvukomalebné znázornenie názvu rozprávky alebo niektorej dejovej situácie
- Hra rozprávkového deja so špajľovými či prstovými bábkami alebo maňuškami
- Voľba vhodných zástupných rekvizít a ich scénické použitie
- Senzomotorická hra rozprávky zástupnými rekvizitami v rolách postáv rozprávky
- Výroba kostýmových doplnkov a rekvizít
- Senzomotorická hra s prstovými farbami podľa motívov postáv či dejových situácií
- Grafické znázornenie príznačných hudobných motívov postáv alebo deja
- Skladanie obrázkových kartičiek podľa rozprávkového deja; vyhľadávanie správnych kartičiek k hudobno alebo slovesne vyjadreným rozprávkovým situáciám
- Tvorivá hra so slovami; vkladanie nových slov pod metroritmický základ rozprávkovej piesne v súlade s jej dejom
- Rozprávanie rozprávky s vytváraním dejovej obmeny, tzv. „rozprávka naruby“

1.4 VÝZNAM HUDOBNEJ ROZPRÁVKY V KONTEXTE MÚZICKEJ A PEDAGOGICKEJ KREATIVITY

1.4.1 FORMATÍVNY VÝZNAM HUDOBNEJ ROZPRÁVKY

Hudobná rozprávka ako hudobno-dramatický žáner integratívnej povahy umožňuje optimálne rozvíjať všetky zložky detskej osobnosti vrátane rozvoja múzických zručností detí v predprimárnom a primárnom vzdelávaní vrátane vzdelávania ZUŠ. Interpretácia hudobnej rozprávky dáva príležitosť k individuálnemu aj skupinovému zapojeniu detí so zohľadnením úrovne ich múzických aktivít a poznatkových dispozícií, iniciuje rozvíjanie kľúčových kompetencií detí v kontexte Štátneho vzdelávacieho programu predprimárneho a primárneho vzdelávania. Hudobná rozprávka ako výsledok pedagogickej kreativity umožňuje zvoliť

náročnosť jednotlivých zložiek podľa aktuálnej úrovne detských dispozícií s ohľadom na náročnosť múzických aktivít aj optimálnu dĺžku hudobnej rozprávky. Je príležitosťou k opakovaniu známych popevkov, piesní, veršov i rozprávkových dejov.

1.4.2 VYUŽITIE SLOVESNEJ ZLOŽKY S ROZPRÁVKOVÝM DEJOM

1.4.2.1 Voľba vhodného rozprávkového textu z literatúry pre deti

Ak je **rozprávkový text prózou**, je potrebné posúdiť jeho obsahovú a jazykovú prístupnosť detskému chápaniu a hlavne jeho dĺžku. Ak je pedagogickým zámerom scénická realizácia hudobnej rozprávky deťmi, je potrebné text upraviť skrátením so zachovaním rozprávkového deja a zdramatizovať ho pre rozprávača a do dialógov postáv.

Rozprávkový dej z literatúry pre deti môže byť aj **vo veršoch**. Jeho voľba je pre komplexné využitie hudobnej rozprávky vhodná kvôli optimálnemu rozsahu, verše si deti nielen lepšie pamätajú, ale iniciujú aj rad hudobných aktivít.

1.4.2.2 Autorská tvorba rozprávkového deja na vlastnú tému

Táto možnosť slovesnej tvorby učiteľky býva hojne využívaná na dejové prepojenie hudobných častí rozprávky, napríklad piesní, popevkov, riekaniek, inštrumentálnych častí a pod. V tomto prípade má hudobná rozprávka spravidla podobu hudobno-dramatického pásma s rozprávkovým dejom.

1.4.3 ZAPOJENIE HUDOBNEJ ZLOŽKY DO ROZPRÁVKOVÉHO DEJA

1.4.3.1 Voľba vhodných hudobných častí z ľudovej slovesnosti alebo z hudobnej tvorby pre deti

Vhodné sú **drobné slovesné formy** spojené so súborom detských hudobných či múzických činností, drobné **popevky a piesne pre deti**, ktoré svojím obsahom zapadajú do konkrétneho rozprávkového deja. K popevkom môže patriť aj séria **krátkych motívov** na **rozospievanie** detského hlasu. Tie, podložené zodpovedajúcimi slovami a poprekladané motivačnými vstupmi rozprávkového deja, môžu byť jadrom netradičnej hudobnej rozprávky. Tiež **dejové piesne s viacerými slohami** sa dajú dobre kombinovať s rôznymi druhmi slovesnej zložky, najčastejšie s dejovo nadväzujúcim rozprávaním a dialógmi vystupujúcich postáv.

Hudobnú časť rozprávky môžu tvoriť aj **drobné charakteristické skladby pre deti** alebo ich časti. Svojím námetom a hudobným obsahom často zapadajú do rozprávkového deja a stanú sa tak jeho prirodzenou, emocionálne hodnotnou súčasťou. Vhodné sú drobné

skladby, ktoré patria **k funkčným typom hudby** – *pochody, tance, uspávanky* či *fanfáry*, ale aj **skladby emocionálneho typu**, ktoré zvýraznia určitú náladu postáv alebo atmosféru deja. V priebehu rozprávkového deja sa môžu podľa situácie aj viackrát opakovať. Všetky vybrané **hudobné časti**, ktoré budú súčasťou vytvorenej hudobnej rozprávky, môžu byť podľa zámeru učiteľky určené **na detskú interpretáciu súborom hudobných a múzických činností**, alebo môžu byť určené **na emocionálne hodnotné počúvanie** hudobnej rozprávky a na nadväzujúce poznávanie funkcie prostriedkov hudobnej reči.

1.4.3.2 Autorská tvorba hudobnej zložky rozprávkového deja

Do autorskej tvorby hudobnej zložky patrí napríklad rytmizácia veršov a melodizácia veršov jednoduchými intonačnými modelmi aj ich zvukomalebný inštrumentálny sprievod orffovským inštrumentárom alebo ozvučenými predmetmi. Vhodné je spojenie s rôznymi druhmi detského pohybového prejavu. Výsledkom sú **autorské popevky** alebo **piesne** s rozprávkovým námetom.

Ďalšou príležitosťou k autorskej tvorbe sú **inštrumentálne časti** ako súčasť rozprávkového deja. Najjednoduchším výstupom sú **zvukomalebné vstupy**, ktoré vyplývajú z rozprávkového deja (napríklad klepanie, húkanie, syčanie, smiech, nárek, dážd', vietor, búrka, kroky), ktoré sú interpretované detským hlasom, pohybom, ozvučenými predmetmi či hudobnými nástrojmi. Trochu náročnejšia je inštrumentálna **hra charakteristických motívov postáv** v sólovej alebo skupinovej interpretácii.

Pre rozprávkový dej sú nevyhnutné hudobné časti, ktoré sú **funkčnými typmi alebo emocionálnymi typmi hudby** – pozri vyššie. Zvyčajne sú určené na detskú interpretáciu, preto nesmú byť dlhé, často sa v nich používa ostinátna rytmická hra. Bežne je používaná metrrytmická hra pre tanec alebo do pochodu. Pre hru emocionálne ladených vstupov možno použiť hru krátkych melódií na zobcovej flaute alebo detskú improvizáciu na pripravených pentatonických kameňoch zvonkohry.

Autorská tvorba hudobných častí vzniká väčšinou so zámerom zapojenia detských hudobných a múzických aktivít do scénickej dramatizácie celej hudobnej rozprávky, prípadne na jej predvedenie na verejnosti.

1.5 METODICKÉ PŘÍKLADY HUDOBNÝCH ROZPRÁVOK

1.5.1 CAPKOV NÁKUP

*rytmizácia rozprávkového príbehu v 2/4 takte v rytme triol; rytmický prednes
a spev rozprávky v interpretácii detského súboru a sólistov v úlohách zvieratiek;
slovná, inštrumentálna a pohybová zvukomalba hlasov zvieratiek;
rozšírenie rozprávky o názvy zvieratiek v triolovej rytmizácii*

CAPKOV NÁKUP

Šiel capko na jarmok, kúpil tam sliepočku.

Sliepočka na dvore: *Kotkotkodák!*

Šiel capko na jarmok, kúpil tam husičku.

Husička: *Ga, ga, ga.*

Sliepočka na dvore: *Kotkotkodák!*

Šiel capko na jarmok, kúpil tam ovečku.

Ovečka: *Bé, bé, bé.* Husička: *Ga, ga, ga.*

Sliepočka na dvore: *Kotkotkodák!*

Šiel capko na jarmok, kúpil tam kravičku.

Kravička: *Bú, bú, bú.* Ovečka: *Bé, bé, bé.* Husička: *Ga, ga, ga.*

Sliepočka na dvore: *Kotkotkodák!*

Šiel capko na jarmok, kúpil tam koníčka.

Koníček: *Hop, hop, hop.* Kravička: *Bú, bú, bú.*

Ovečka: *Bé, bé, bé.* Husička: *Ga, ga, ga.*

Sliepočka na dvore: *Kotkotkodák!*

VYUŽITIE DETSKÝCH MÚZICKÝCH ČINNOSTÍ A POZNATKOV V INTERPRETÁCII HUDOBNEJ ROZPRÁVKY

1. Počúvanie rozprávky *Capkov nákup*

- Najprv si celú rozprávku pozorne vypočujte a potom premýšľajte, ako odpoviete na nasledujúce otázky:
 1. V akom poradí kupoval capko zvieratká? Podľa čoho ich môžete zoradiť?
 2. Čo sa v rozprávke stále opakuje? (poradie kupovaných zvieratiek)
 3. Čo je nápadné vo výpočte kupovaných zvieratiek? (sliepočka na dvore)
 4. Vyberte zo stavebnice domáceho hospodárstva figúrky zvieratiek a postavte ich do radu podľa veľkosti. Nakreslite zvieratka v poradí, v ktorom ich capko nakupoval.

2. Rytmizácia rozprávkového príbehu

- Zrytmizujte rozprávkový príbeh v 2/4 takte do pravidelných triol. Dajte si pozor na plynulé tempo a presný rytmus. Spočiatku je vhodné podporiť začiatky triol úderom na bubienok. Skúste celú rozprávku predniesť v rytme a hlavne si dajte záležať na premene hlasu pri napodobňovaní „reči zvieratiek“.
- Na ďalší prednes si zvolte rozprávača s bubienkom a sami ho včas a presne dopĺňajte napodobňovaním hlasov kupovaných zvieratiek. Inokedy použite v úlohe rozprávača zborovú rytmickú deklamáciu skupiny a pre roly zvieratiek vyberte päť sólistov. Aj v tomto prípade je potrebné strážiť včasné nástupy a plynulé tempo prednesu. Sólisti môžu svoju akciu podporiť rytmickým zaklopaním figúrkou príslušného zvieratka o podlahu.

3. Pohybové hry s hlasmi zvieratiek

- Hlasy zvieratiek môžu byť doplnené, prípadne aj nahradené rytmickou hrou na tele. Motivačnou úlohou je zvoliť vhodné pohyby na charakteristiku zvieratiek s ohľadom na ich veľkosť a výšku hlasu, teda najlepšie zhora nadol.

Príklad:

sliepočka: ľahké tleskanie dlaňou na chrbát druhej ruky

husička: tleskať duto dlaňami s prepletenými prstami – tzv. mušličky

ovečka: stredne silno tleskať

kravička: plieskať striedavo dlaňami o stehná

koníček: rytmicky podupať

- Najprv všetci použite všetky druhy pohybu doplnujúce hlasy zvieratiek. Vyskúšate si tým nielen svoju pamäť a pozornosť, ale aj pohybovú koordináciu.
- Zverte rozprávačovi rytmickú deklamáciu rozprávkového príbehu o capkovom nákupe a dopĺňajte svoje napodobňovanie hlasov zvieratiek príslušným pohybom. Zvládnete to aj bez slov, iba hrou na tele?
- Ak sa vám tieto pohybové hry s hlasmi zvieratiek budú dať, skúste ešte ich predvedenie v piatich skupinách alebo v sólových výstupoch, opäť v spolupráci s rozprávačom. Aj tu je potrebné sa veľmi sústrediť na včasné nástupy a presnú rytmickú interpretáciu vo zvolenom tempe.

4. Hráme hlasy zvieratiek

- Pohybové hry s hlasmi zvieratiek pomohli pripraviť ich inštrumentálnu hru. Najprv začnite rytmickými nástrojmi. Vyberte päť zvukomalebne znejúcich nástrojov vzhľadom na charakteristické hlasy zvieratiek a rozdeľte ich medzi päť sólových hráčov.

Príklad:

sliepočka: ozvučné drevko

husička: veľkonočný rapkáč

ovečka: prstové činelky

kravička: veľký činel s plstenou paličkou alebo tamburína

koníček: rytmické vajcia alebo drevený blok

- Pri rytmickom prednese rozprávkového príbehu vynechajte hlasy zvieratiek a počúvajte, ako ich zahrajú jednotliví sólisti na rytmických nástrojoch. Dajte pozor, aby rytmický prednes hudobnej rozprávky a nástrojová hra na seba plynule nadväzovali.
- Teraz namiesto rytmických nástrojov použite nástroje melodické. Pri hre hlasov zvieratiek zatiaľ vystačíte s rytmom hraným na jednom tóne zvolených melodických nástrojov, napríklad tón *d* v zodpovedajúcich polohách. Použite zvonkohru, xylofón, zobcovú flautu, gitaru, klavír alebo iné dostupné nástroje.

5. Hudobné nástroje rozprávajú

- Hudobné nástroje sú pripravené; vybraná päťica hráčov, dúfajme, zvláda svoje výstupy; rozprávač má okrem hovorenej roly dobrú skúsenosť s udržovaním pravidelnej metrorytmickej pulzácie hrou na bubienok.

- To všetko teraz môžete využiť na spoločnú, čisto inštrumentálnu interpretáciu príbehu o *Capkovi a zvieratkách*. Stačí, keď bude každý hrať presne a v správnej chvíli to, čo vie, tentoraz už bez slov. Tie zostanú všetkým len v predstave ako vnútorná opora spoľahlivej orientácie v tomto hudobnom príbehu.
- Skúsenejší muzikanti sa môžu pridať ešte k hre bubienka s ďalšími nástrojmi a oživiť tak part pravidelnej pulzácie dopĺňujúcimi rytmickými figúrami.

6. Hráme a spievame hudobnú rozprávku

- Po inštrumentálnej hre vás čakajú spievané hudobné hry s rozprávkovým príbehom. Najprv slová rozprávača a potom aj hlasy zvieratiek premeníte na malé melódie.
- Vypočujte si melódiu rozprávača, zaspievajte ju, prípadne skúste zahrať na niektorom z melodických inštrumentov. Možno vám ju pripomenie popevok *Zlatá brána*.

Melódia rozprávača:



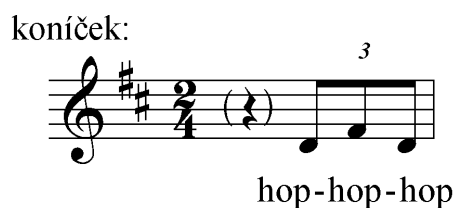
- Na tento popevok vždy nadviaže triola na opakovanom tóne d^1 s názvom kupovaného zvieratka, po ktorom sa ozve sólový motív jeho hlasu.



- Spievajte zborovo melódiu rozprávača aj s jej ukončovaním na tóne d^1 . Miesto melodických motívov pre hlasy zvieratiek zatiaľ využite príslušný rytmický inštrumentár.

Teraz je pred vami úloha naučiť sa spievať melodické motívy jednotlivých zvieratiek. Začnite ich počúvaním, niekoľkokrát ich zaspievajte všetci, ale potom si medzi sebou vyberte sólových spevákov.

Melodické motívy hlasov zvieratiek:



- S hudobnou rozprávkou si môžete hrať a spájať všetko, čo ste ako muzikanti zvládli: rytmizovaný prednes, zborový aj sólový spev, inštrumentálnu hru aj hru na tele.

7. Kupujeme ďalšie zvieratká

- Hudobná rozprávka o zvieratkách sa priamo ponúka na pokračovanie. Ak máte chuť, nakupujte s capom na jarmoku ešte ďalšie zvieratká, ktorá sa vám páčia. Môžu to byť aj zvieratá iné ako domáce, vtáky, ryby, chrobáky a iné živočíchy. Rozhodujúcou podmienkou je však ich názov, ktorý musí obsahovať tri otvorené slabiky, aby ich bolo možné rytmizovať v hudobnej rozprávke do triol. Príklad: Kúpil tam ... *ma-či-čku, my-ši-čku, šte-nia-tko, ka-či-čku, pra-sia-tko, te-lia-tko, ja-hnia-tko, ba-ra-na, ko-zi-čku, ku-ria-tko, za-ja-ca, vče-li-čku, ry-bi-čku, pa-vú-ka, lie-no-čku, čme-lia-ka, je-le-ňa, kam-zí-ka, tu-le-ňa, žra-lo-ka, veľ-ry-bu, ži-ra-fu, klo-ka-na, o-pi-cu* a iné.
- Vyberte pre nich vhodné hudobné nástroje aj charakteristické melodické motívy. Ak je ťažké napodobniť hlas niektorého zvieraťa, možno nahradiť túto triolu rytmizovaným pohybovým prejavom.

1.5.2 PRACOVITÉ KRÁĽOVSTVO

autorský text rozprávkového deja na rozprávanie a dialogickú dramatizáciu s vloženými formovými dielmi klavírnej miniatúry (pochod – fanfára – pochod); hudobné činnosti; tvorba príbehu o Jankovi podľa metrorýtmu formových dielov skladby

PRACOVITÉ KRÁĽOVSTVO

Eva Jenčková

Bola jedna stará vdova. Mala chalúpku, okolo malú záhradku a dobráka Janka. Ale nemyslite si, že sa Janko váľal od rána do večera na peci, ako to väčšinou v rozprávkach býva. On vám stále pracoval. Staral sa o záhradku, rúbal drevo, utieral prach z políc, dokonca umýval a utieral riad a občas matke napiekol aj buchty. Bol taký pracovitý a neúnavný, že vdova už nevedela, akú prácu mu má dať. Všetko Janko urobil na desať rokov dopredu. A tak mu raz matka povedala: „Janko, napeč si buchty, nech máš čo dať rozprávkovému dedovi, a choď si do sveta trochu odpočinúť.“ To viete, Jankovi sa veľmi nechcelo. Najradšej by zostal u svojej mamy a pracoval od rána do večera. Nakoniec ho matka predsa len prehovorila. Dala mu ešte haldu ponožiek na štopkanie, aby sa vo svete nenudil – a Janko vyrazil...

HLÚPY JANKO NA CESTÁCH

Ivana Loudová

1. diel: (pochod)

Allegro

The musical score is for a march in 2/4 time, key of D major (two sharps). It is marked 'Allegro' and 'mf' (mezzo-forte). The score is written for voice ('zpěv') and piano ('klavír'). The piano part features a steady eighth-note accompaniment in the right hand and a more complex bass line in the left hand. The voice part has a melody with eighth and sixteenth notes. The score includes a first ending (1.) and a second ending (2.) leading to a repeat sign.

O pár dní mal všetky ponožky zaštopkané a v ranci už len jednu buchtu. Sadol si na peň, keď tu zrazu... Kde sa vzal, tu sa vzal – rozprávkový dedo. Ako zvyčajne prosil o niečo pod zub. Janko mu dal poslednú buchtu a dedo hneď, že mu pomôže k bohatstvu a krásnej princeznej. Poslal ho do pracovitého kráľovstva. Tam nikto ani chvíľku neleňoší. Všetci stále robia niečo osožné pre tých druhých. To sa Jankovi páčilo. Vydal sa do vysnívaného kráľovstva a namieril si to rovno na zámok...

2. diel: (fanfára)

Maestoso

The musical score is written for voice (zpěv) and piano (klavír). It is in the key of D major (two sharps) and 2/4 time. The tempo is marked 'Maestoso'. The piano part begins with a forte (f) dynamic. The score is divided into two systems. The first system has five measures, and the second system has five measures, ending with a double bar line. The vocal line consists of a single melodic line, while the piano accompaniment features a bass line with chords and some moving lines.

Prišiel práve včas. Kráľovná práve umývala podlahu a kráľ preberal šošovicu na obed. Kráľovské povinnosti mali síce už dávno za sebou, ale našťastie bola na zámku stále nekonečná kopa práce.

Ako už to ale vo svete chodí – k radosti sa hneď pridá všelijaké trápenie. Kráľovských rodičov hnevala ich jediná dcéra Majdalena. Celý deň leňošila v posteli a bola na hanbu celého pracovitého kráľovstva. Čo už sa jej kráľ a kráľovná narozprávali, čo sa jej naprosili, a dokonca aj pohrozili. Koľko princov sa už pokúšalo princeznú z leňošenia vyliečiť. Ale márne. Princezná mala svoju hlavu a celý deň z postele nevstala.

Keď si toto všetko Janko vypočul, dostal nápad a sľúbil, že princeznú z jej neduhu vylieči. Nariadil, aby s ním princeznú nechali osamote. Len čo sa tak stalo, pozrel sa na princeznú, ako si spokojne hovie, a dal sa do práce. Najskôr vyhádzal z postele všetkých sedem perín, deväť vankúšov a dvanásť podušiek. Majdalena len zažmurkala očkom a pokojne si ďalej leňošila vo svojej posteli. To už Janko nevydržal. Prevalil ju na brucho a začal jej vyplácať

dvadsaťpäť. Nedal ani tri rany a už bola princezná na nohách. Prosila, nech ju nechá. Janko súhlasil pod podmienkou, že si Majdalena sama ustelie posteľ. Najskôr sa jej do toho veľmi nechcelo, ale len čo uvidela Jankovu pravicu, hneď bola so všetkým hotová.

Keď videli kráľovskí rodičia princeznú pekne učesanú a oblečenú, ako stojí pred nimi, mali z toho náramnú radosť. Hneď ju chceli dať Jankovi za ženu, ale ten sa už tešil na svoju chalupu, keď zase uvidí mamu. So všetkými sa pekne rozlúčil, cez plece si prehodil batoh s buchtami od Majdaleny a vydal sa na cestu...

3. diel: (opakovanie pochodu)

Allegro

zpěv

mf

klavír

1. Hra s rozprávkovým dejom *Odmena pre Janka*

- Koniec rozprávky patrí vám. Ak ju budete znovu čítať alebo rozprávať, nenechajte Janka len tak odísť domov. Za polepšenie lenivej Majdaleny si zaslúži odmenu. Možno peknú pesničku alebo novučičký-nový koniec rozprávky. Skúsite to?

2. Scénická dramatizácia rozprávky *Pracovité kráľovstvo*

- Pri opakovanom čítaní hudobnej rozprávky *Pracovité kráľovstvo* nájdite text, ktorý by ste mohli zmeniť na priamu reč postáv. Zapište svoje návrhy a použite ich pri scénickej dramatizácii tejto rozprávky.

3. Scénická dramatizácia rozprávky *Pracovité kráľovstvo*

- Pripravte si tiež činnosti k jednotlivým dielom charakteristického hudobného obrázka *Hloupý Honza na cestách* českej skladateľky Ivany Loudové.

Pochod – 1. a 3. diel skladbičky

- spev piesne *Jedna dve, Janko ide* – jej melódia je v 1. a 2. takte a v 5. a 6. takte
- pochodovanie podľa hudby, štylizovaný pochod s uzlíčkom buchiet na pleci
- inštrumentálny sprievod pochodu na bubon (metrum)
- spev melódie skladbičky s podložením rozprávkového textu o Jankovi – pozri ďalej

Fanfára – stredný diel skladbičky

- zvukomalebný spev časti melódie hrou na hrebeni alebo na nástroji *kazu*
- pantomimická nápodoba slávnostného vytrubovania

4. Tvorba nových slov k melódii skladbičky v súlade s rytmom

Motivácia:

*Nech je Janko šikovný alebo hlúpy, jeho cesta do sveta vždy stojí za to. Len si spomeňte: Bud' premôže draka a oslobodí princeznú, alebo dobre poradí pánovi kráľovi. Často získa za ženu princeznú, niekedy aj pol kráľovstva. Pripomeňte si tie rozprávkové udalosti a skúste ich dať do viet. Dobre pritom počítajte slabiky v slovách, musí ich byť toľko, koľko je nôt v melódii každého dielu skladby *Hlúpy Janko na cestách*. (Poznámka: V 2. a 6. takte pochodu zopakujte tón *fis*¹ namiesto osminovej pomlky.) Nový príbeh o Jankovi si potom zaspievajte a nezabudnite na názov.*

Príklad:

O JANKOVI A PRINCEZNEJ

1. *Jedna, dve, Janko ide, princezná je smutná, slzy roní.*

Jedna, dve, Janko ide, ponáhľ sa ju zachrániť.

Jedna, dve, Janko ide, pomôže tam, kde ho potrebujú.

Jedna, dve, Janko ide, ponáhľ sa na zámok.

2. *Trádamtadá, je po boji, drak už nemá silu.*

3. *Jedna, dve, Janko ide, radujú sa všetci, pospevujú.*

Jedna, dve, Janko ide, zachránil nám princeznú.

Jedna, dve, Janko ide, kuchár varí samé dobré jedlá.

Jedna, dve, Janko ide, bude svadba preveľká.

1.5.3 PRINCEZNÁ ČRIEVIČIEK

bielizňová guma ako zástupná rekvizita a jej scénické použitie; tvorivá hra so slovami piesne;
využitie rekvizít pri tanci na plese; stolička ako zástupná rekvizita kráľovstva

PRINCEZNÁ ČRIEVIČIEK

hudba: Václav Ptáček
slová: Ivan Janík

The musical score is written for voice and piano. It features a key signature of one sharp (F#) and a 3/4 time signature. The score is divided into four systems, each with a vocal line and a piano accompaniment. The lyrics are in Slovak. The first system starts with a vocal line that begins with 'Tan-cu - je prin-ce-zná'. The piano accompaniment consists of chords in the right hand and single notes in the left hand. The second system begins with the lyrics 'črie - vi - čiek, krú - ti sa ce - lý bál,'. The piano accompaniment continues with a similar pattern. The third system starts with 'do tan-ca hrá pán Gom-bí-ček a pán kráľ sa len'. The piano accompaniment continues. The fourth system begins with 'smial. Cha-cha-cha-cha, cha-cha-cha-cha'. The piano accompaniment continues with a similar pattern.

Tan-cu - je prin-ce-zná

črie - vi - čiek, krú - ti sa ce - lý bál,

do tan-ca hrá pán Gom-bí-ček a pán kráľ sa len

smial. Cha-cha-cha-cha, cha-cha-cha-cha

25 a pán kráľ sa len smial. Cha-cha-cha-cha,

31 cha-cha-cha-cha a pán kráľ sa len smial. *Fine*

37 *Po tretí raz po Fine*

2. Baganča odkopla papučku, do tanca krpec zval,
mykali princeznú za rúčku a pán kráľ sa len smial.

[: Cha, cha, cha, cha, cha, cha, cha, cha,
a pán kráľ sa len smial. :]

3. Nad ránom zdriemla si na chvíľku, skončil ten slávny bál,
v črievičke má teraz postieľku a v druhej spí pán kráľ.

[: Cha, cha, cha, cha, cha, cha, cha, cha,
a pán kráľ sa len smial. :]

MÚZICKÉ ČINNOSTI

S ROZPRÁVKOVOU PIESŇOU PRINCEZNÁ ČRIEVIČIEK

1. Počúvanie rozprávkovej piesne *Princezná črievičiek*

Motivácia počúvania:

Črievice, topánky, sandále, papuče aj papučky sú tu vo dne pre nás, ale v noci – to sa ešte dejú veci! Črievičkové kráľovstvo ožije až do rána hudbou, spevom, tancom a smiechom. Musia si toho veselia a pohody ako sa patrí užiť, veď ktovie, ako bude zajtra? Črievičky zas nikto nevyčistí ani ich neuprace do skrinky. Ešte niečo smutnejšie ich stretlo včera. Dostali takú ranu o kamenný obrubník, až stratili farbu, a Črievičkový kráľ mal celú noc čo robiť, aby ich trochu rozveselil. Veď si vypočujte, ako to v Kráľovstve črievičiek plnom notičiek od večera do rána chodievalo.

2. Hra s predstavami – príklady otázok a očakávaných detských odpovedí smerujúcich k pochopeniu hudobného obsahu melódie 1. dielu piesne

Vypočujte si melódiu prvej časti piesne, zatiaľ bez slov.

Vieme o nej len to, že prišla z rozprávky.

K akej príležitosti by mohla patriť?

(na plese, pred zaspaním)

Keby bola melódia farbou, aká by bola?

(ružová, žltá, bledozelená či modrá; určite nie tmavá farba)

Keby bola melódia počasím, aké by bolo?

(príjemné teplé, slnečno, ľahký vánok)

Keby bola melódia človekom, aký by bol?

(milý, láskavý, usmievavý, plný radosti)

Keby bola melódia hračkou, aká by bola?

(tá najobľúbenejšia, určite nie rozbitá a ufúľaná)

Keby bola melódia zvieratkom, ktoré by to najskôr bolo?

(mačka, liška; určite nie slon alebo hroch)

Keby bola melódia hudobným nástrojom, ktorý by to bol?

(husle, flauta, viola)

Keby bola melódia rozprávkovou postavou, kým by bola?

(vílou, princeznou, Popoluškou, Snehulienkou)

- Počúvajte túto príjemnú melódiu a vymýšľajte, čím by ešte mohla byť. Zatiaľ vieme, že prišla z rozprávky, a to nie len tak z hocijakej.

- Počúvajte preto melódiu znova, ale teraz už so slovami. Sme v kráľovstve plnom črievičiek, notičiek a všelijakých pesničiek. Sme na bále v *Črievičkovom kráľovstve*.

Ktoré rozprávkové postavy sa tu predstavili? Skúste ich nakresliť.

(princezná črievičiek, veselý pán kráľ a muzikant pán Gombíček)

- Keď k tejto melódii pridáme ešte ďalšiu melódiu so slovami, možno sa dozvieme viac.

Akú náladu má druhá melódia? O kom sa v nej spieva?

(Druhá melódia je veselá, smeje sa v nej pán kráľ.)

3. V tanečnom rytme *Na črievičkovom bále*

- Najprv zrytmizujte slová piesne *Princezná črievičiek* v trojdobom valčíkovom takte. Pritom sa sprevádzajte hrou na tele: Na každú 1. dobu tlesknite, na 2. a 3. dobu plesknite striedavo jednotlivými dlaňami o stehná (metrum).
- Teraz zverte hru týchto troch valčíkových dôb piatim hráčom na 10 m bielizňovej gume so spojenými koncami. Každý z hráčov si pripraví „dve struny kontrabasu“ tak, že pravou nohou prišliapne gumu k zemi a ľavou rukou natiahne do výšky „dve struny kontrabasu“. Ak si hráči rovnomerne rozdelia dĺžku gummy, vzniknú medzi nimi trojuholníky zo „strún“. Pri drnkaní jednotlivých dôb je dobré hrať 1. dobu na jednej „strune“ a dve ľahké doby na druhej „strune“. Vyskúšajte si túto sprievodnú „kontrabasovú hru“ spoločne s klavírnym sprievodom piesne *Princezná črievičiek*.

4. Tanečná hra *Princeznina črievička*

- S párnym počtom tanečníkov utvorte kruh okolo bielizňovej gummy so spojenými koncami a pri tanci ju držte oboma rukami vo výške pásu. Dĺžku bielizňovej gummy prispôbte počtu tanečníkov, asi 50 cm na osobu.
- Pomocou bielizňovej gummy môžete krúživým pohybom oboch rúk znázorniť podľa sluchu viazanú melódiu či brnkať ukazovákom krátke tóny v refréne. Uprostred kruhu tancujú, spievajú alebo hrajú na hudobných nástrojoch rozprávkové postavy z *Črievičkového kráľovstva*, najlepšie rôzne poobúvané. Nezabudnite pritom na princeznin sólový tanec s krásnou črievičkou v rukách a tiež na ďalšie „plesové doplnky“.
- Tanečníci s bielizňovou gumou sa môžu k črievičkovému tancu pripojiť valčíkovým krokom, ktorý každý zatancuje dovnútra kruhu a späť na melodické dvojtaktie piesne. Pritom sa strieda skupina nepárnych tanečníkov s párnymi. Valčíkový krok skúste buď ako jeden dlhý krok a dva krátke krôčiky na mieste, prípadne ako jeden dlhý krok (1. doba) s prísunom do výponu na špičky (2. doba) a klesnutie na obe päty (3. doba).

- Nezabudnite na slávnostnú dekoráciu tanečnej akcie. Na bielizňovú gumu zaveste napr. farebné stuhy či vystrihnuté topánky z reklamných plagátov. Pri valčíku striedajúcich sa tanečníkov sa tiež krásne „roztancujú“.

5. Pantomimická skupinová hra *Na kráľovstvo*

- Postavte si malé kráľovstvo, napríklad len so štyrmi ľuďmi a jednou stoličkou. Potom už záleží na vašej fantázii a rekvizitách, aké rýchlo zoženiete. Môžete predstavovať rôznych obyvateľov kráľovstva: *kráľa, kráľovnú, princeznú i princa, dvoranov a radcu, sluhov či kráľovského šaša, hradného trubača, kuchára, šermiara alebo koňa*.
- Všetci v malých kráľovstvách spievajú, tancujú a veselia sa piesňou *Princezná črievičiek* okolo svojich stoličiek, ktoré sa podobne ako rozprávkové postavy môžu ľubovoľne premieňať z *kráľovského trónu na koňa, okno, hodovný stôl, kachle alebo cimburie*.
- Keď si dost' užijete pantomimické premeny vo svojom kráľovstve, sústreďte sa na zladenie pohybu s hudbou a tiež na pohybový kontakt s ostatnými postavami alebo ich rekvizitami.
- Nezabudnite sledovať pantomimickú akciu aj v ďalších kráľovstvách. Môžete sa pozorne pozerat' a hodnotiť, zapamätať si zaujímavé pohybové nápady alebo podporiť hru *Na kráľovstvo* spevom piesne.

6. Pantomimická skupinová hra *Na výmenu kráľa*

- Nadviažte na situáciu z predchádzajúcej pantomimickej hry a rozšírte ju o postavu kráľa sediaceho na tróne (na stoličke).
- Zahrajte sa znovu na malé kráľovstvo. Ale pozor! Po skončení refrénu zaznie štvortaktová fanfárová medzihra (úvodná predohra) a počas nej si navzájom vymeňte kráľa. Snáď to vášmu kráľovstvu prospeje!
- Zhodnete sa s novým vladárom? Vyjdete si v ústrety bez dohody? Alebo budú v niektorom z malých kráľovstiev sedieť na tróne králi dvaja a v inom kráľovstve nastane bezvládie?

7. Tvorivá hra so slovami *Na premeny kráľovstva*

Motivácia:

- *Princezná črievičiek si chce zatancovať aj v inom kráľovstve. Môžete ho navštíviť spoločne, ste srdečne pozvaní. Aké je to kráľovstvo? Ako sa v ňom žije? O tom už rozhodnite sami. Ako to v kráľovstve chodí, spoznáte najlepšie podľa toho, čo práve robí pán kráľ. Už si na to chystajte vhodné slovesá, aby sa pri speve dobre rýmovali.*

- Pieseň *Princezná črievičiek* spievajte najprv všetci od začiatku až po slová *celý bál*. Potom dajte postupne príležitosť sólistom, nech každý pokračuje v piesni a namiesto slov *sa len smial* zaspieva v rytme príslušného dvojtaktia slovo vyjadrujúce činnosť, ktorú by mohol pán kráľ robiť. Napríklad: A pán kráľ... *taktoval, sólo hral, čaroval, maľoval, zatlieskal, stále spal, kraloval, žezlo vzal, radu dal, bedákal, tancoval, zaspieval, hodoval, zaspával, tancoval* a ďalšie.
- Dávajte dobrý pozor na novú podobu slovesa, pretože ju v refréne spoločným spevom legátovej časti ešte všetci zopakujete. Dobrí muzikanti si iste všimnú, že sa toto opakovanie v refréne spieva dvakrát: prvýkrát s melódiou neukončenou, druhýkrát je táto melódia ukončená.
- Isté ste si pri speve všimli, že pán kráľ už neodpadá smiechom ako predtým! Preto treba podľa významu patrične upraviť aj slová refrénu. Miesto *cha-cha-cha, cha...* spievajte napríklad: *raz-dva-tri sem, raz-dva-tri tam; ti-dli, fi-dli, ti-dli, fi-dli; ča-ry, má-ry, lá-ry, fá-ry; spin-ky, spin-ky, spin-ky, spin-ky; ja tu vlá-dnem, ja som váš kráľ; ži-jte v mie-ri, ne-bo-ju-jte; ou-vej, ou-vej, ou-vej, ou-vej; o-to-čka, krok, o-to-čka, skok; tra-la-la-la, tra-la-la-la; ňam-ky, ňam-ky, ňam-ky, ňam-ky; ha-ji-ne-čky, ha-ji-ne-čky; pä-ta, špi-čka, pä-ta, špi-čka; v rytme 8x zatlieskať* a ďalšie. Nezabudnite pritom na zodpovedajúcu mimiku a gestá!

2 HUDBA A ZVIERATKÁ

Bohatý hudobný repertoár detských piesní, hádaniek, riekaniek, pohybových a tanečných hier o zvieratách je nepochybne vdáčna téma, ktorá v školských podmienkach pomôže spoľahlivo „naštartovať“ detské hudobné aj pohybové činnosti a vyhovieť pritom rozdielnym hudobným dispozíciám všetkých detí v triede. Rozmanitý repertoár o domácich i exotických zvieratách môže deti nielen pobaviť a poučiť, ale hlavne je pre ne skvelou príležitosťou k spoločnému hudobnému či pohybovému prejavu. Vďaka sugestívnej personifikácii sa zvieratá stávajú blízkymi tvormi a deti tak môžu dobre rozpoznať ich priania, radosti či starosti. V zrozumiteľných hudobných i slovných obrazoch môžu sledovať, ako si vzájomne pomáhajú, delia sa o dobroty, radujú sa, šantia, spievajú, tancujú a hrajú na nástrojoch.

Z hľadiska hudobného i osobnostného rozvoja poskytuje repertoár o zvieratách príležitosť k spevu, zvukomalebnej hre na rytmických nástrojoch a na ozvučených predmetoch. Vo väčšine tanečných a pohybových hier možno tiež úspešne využiť najrôznejšie rekvizity, ktoré na deti pôsobia empaticky, zdokonaľujú ich pohybový aj hudobný prejav. Sú im venované nielen všetky metodické príklady s tematikou *hudba a zvieratká*, ale aj nasledujúca prednáška *Využitie rekvizít v hudobnej výchove*, ktorá sa venuje ich hudobno-pohybovému využitiu, najmä využitiu bielizňovej gumenky ako zástupnej rekvizity.

2.1 VYUŽITIE REKVIZÍT V HUDBONEJ VÝCHOVE

Charakteristické vlastnosti predmetov podporujú originálne riešenie detského pohybového prejavu. Bežne dostupné sú rôzne čiapky, klobúky a šatky, palice, košíčky, stuhy, prípadne aj hračky. Majú motivačný a empatický účinok hlavne pri kreatívnych pohybových reakciách detí na hudobné podnety. Väčšinou miznú ich rozpaky a nesústredenosť, pohyb je prirodzený a spontánny, blízky detskej hre. U detí menej pohybovo skúsených a u introvertných typov rekvizita znižuje prah zábrany, vedie k celkovému uvoľneniu. Pohyb s rekvizitou smeruje od zaobchádzania so skutočným predmetom cez tzv. zástupnú rekvizitu, ktorá navodzuje predstavu zastupovaného predmetu niektorou zo svojich vlastností, až k pohybu s rekvizitou imaginárnou, teda k pohybu s predmetom existujúcim len v predstave detí. Výsledkom je rozohranie detskej fantázie a obrazotvornosti vrátane pohybovej predstavivosti, ktorá zaobchádzanie s predmetmi obohacuje a spresňuje. Rekvizita, keď predmet nie je použitý vo svojej pôvodnej funkcii, sa uplatňuje najviac v detskej hre, pri ktorej sa napríklad drevko premení detskou obrazotvornosťou na bábiku, koníka alebo auto, tamburína v zrkadlo či kráľovskú korunu a bubienok s paličkou na hrniec na varenie. Vo funkcii zástupnej rekvizity

nájde uplatnenie i celý rad drobných predmetov, ktoré patria k bežnému vybaveniu školáka, ako kľúče, strúhadlo, guma či malé pravítko. Premeniť ich napríklad v rozprávkové postavy manipulovať s nimi v súlade s hudbou a pritom vyhovieť materiálovým dispozíciám týchto predmetov je pre deti zaujímavou kreatívnou úlohou. Pohotová manipulácia každého dieťaťa s niekoľkými drobnými predmetmi súčasne rozvíja jemnú motoriku v priamom spojení s detským intelektom. Náročnejšou úlohou je reakcia na hudbu s tzv. imaginárnou rekvizitou, ktorú si deti pri pohybe len predstavujú. Vydarené bývajú pohybové reakcie na atmosféru diela aj na prostriedky hudobnej reči. Na zdokonalenie pohybu s imaginárnou rekvizitou je dobré použiť tzv. *hru na zrkadlo*, pri ktorej sa prvá skupina detí pohybuje s predmetmi podľa hudby pred deťmi druhej skupiny, ktoré najprv pohyb sledujú a pri opakovaní hudby pokračujú pohybom s imaginárnou rekvizitou.

2.2 BIELIZŇOVÁ GUMA V POHYBE S HUDBOU

Bielizňová guma rôznych dĺžok je ľahko dostupná rekvizita pre hudobno-pohybové situácie v triede. Jej použitie má pre deti predovšetkým silný motivačný efekt, najmä pri počúvaní piesní a skladieb môže byť s úspechom využívaná na pohybové vnímanie a poznávanie hudobno-výrazových prostriedkov, vnútorného členenia hudobných foriem aj vyjadrenia celkovej atmosféry hudobných diel. Bielizňová guma slúži v týchto situáciách na intenzívne prehĺbenie situačnej empatie, pohybovej sugestívnosti a presvedčivosti. Ako zástupná rekvizita otvára priestor detskej obrazotvornosti, fantázie, spontánnosti a emocionality, podporuje aktivitu hudobného vnímania a myslenia, zlepšuje pohybové schopnosti detí v koordinácii s hudobnými podnetmi a priaznivo ovplyvňuje ich pohybovú spoluprácu v skupine.

Z bohatej škály scénických metaforických obrazov, vytvorených prostredníctvom bielizňovej gummy v skupinovej pohybovej akcii k riekankám, piesňam či skladbám, uveďme napríklad *pavučinu a struny kontrabasu, vodnú hladinu v pokoji i pohybe, bicykel, brány, vlny, pohyb vetra či dažďa, jazdu na bicykli, let šarkana, vtáčie a motýlie krídla, ježkovce pichliače, chatrč ježibaby či tanečnú sálu na zámku*. Empaticky môže sprevádzať aj pracovné pohyby pri „praní bielizne“.

Okrem týchto obrazných vyjadrení je bielizňová guma tiež jedinečná názorná pomôcka pre hmatové i vizuálne vnímanie hudobno-výrazových prostriedkov. To sa týka napríklad priebehu melodickej línie, metroritmických, tempových a dynamických zmien. Pružnosť bielizňovej gummy umožňuje deťom citlivo reagovať na premenlivosť týchto prostriedkov senzomotorickým „prepisom“, t. j. rozmanito, subjektívne interpretovanou

manipuláciou s gumou. Bielizňová guma je aj výborná organizačná pomôcka. Ak je položená na zemi v ľubovoľných obrazcoch – napríklad v tvare *kruhu, elipsy, osmičky, priamky či vlny* – vymedzí potrebný priestor a umožní tak vyučujúcim zvládnuť väčší počet detí pri pohybovom prejave v skupinách.

2.2.1 VYUŽITIE BIELIZŇOVEJ GUMY

PRI VYJADRENÍ PROSTRIEDKOV HUDOBNEJ REČI

Pri použití bielizňovej gumy v spojení s hudbou sa deti môžu zrakom aj hmatom dokonale presvedčiť o funkčnosti prostriedkov hudobnej reči. Uvedme niektoré zo zvyčajne používaných techník: drnkánie prstom alebo potriasanie gumou - *staccato*, krúživé točenie gumou pred telom, hojdanie gumou do strán alebo dovnútra kruhu a späť - *legato*, prudké natiahnutie gumy - *akcent*, intenzívnejší pohyb so zväčšovaním zvolenej krivky - *dynamická a tempová gradácia*, drnkánie o gumu alebo jej rytmické ťaženie a zmršťovanie - *rytmus*. K tomu patrí už spomínané znázornenie tónových výšok pohybom gumy po vertikále pred telom. Táto špecifická fonogestika s rekvizitou, pri ktorej nutne dochádza ku koncentrácii detskej pozornosti, účinne rozvíja predovšetkým sluchovo analytické a sluchovo porovnávacie schopnosti prostredníctvom detských senzomotorických skúseností. Tieto skúsenosti sa však netýkajú iba výškových vzťahov v melódii, ale majú charakter komplexnej reakcie detí na hudbu, dochádza k nezvyčajne intenzívnemu rozvoju hudobnej predstavivosti a pamäti. To má pozitívny vplyv aj na vývoj detskej úmyselnej pozornosti, ktorej výsledkom je dôkladnejšie a trvalejšie osvojenie hudobných zákonitostí.

Bielizňová guma sa s úspechom dá využiť tiež na inštruktívnu prípravu a precvičenie trojdobého tanečného kroku. Vďaka jej pružnosti sa tanečný krok stáva prirodzenou súčasťou tanečného pohybu celého tela s plynulým striedaním ťažkých a ľahkých taktových dôb. Na bielizňovú gumu možno tiež pripevniť ďalšie rekvizity, ktoré sú spojené s obsahom piesní alebo riekaniek a obohatia celkové vyznenie pohybového prejavu. Môžu to byť napríklad *farebné jesenné listy, vystrihnuté vločky, roľníčky, vianočné dekorácie* a pod. Obľúbenými pomôckami sú tiež zavesená *papierová nota* alebo *obrázok zvieratka*, ktoré deti štafetovo posúvajú po bielizňovej gume v súlade s rytmom piesne či riekanky.

2.2.2 SKUPINOVÝ POHYBOVÝ PREJAV S BIELIZŇOVOU GUMOU

Najčastejšie východiskové postavenie pri skupinovom pohybovom prejave s touto rekvizitou je nasledujúce: deti stoja čelom do kruhu a držia bielizňovú gumu oboma rukami vo výške pásu. Na hudbu môžu reagovať pohybom gumy najprv postojacky na mieste, neskôr

aj pri chôdzi alebo pri miernom behu. Ďalšou možnosťou je pohyb skupiny detí po kruhu, ktorý je vďaka bielizňovej gume so spojenými koncami ľahko vymedzený a lepšie sa pri pohybe udržiava jeho tvar. Skupinový pohyb s gumou môže byť podľa pokynov realizovaný všetkými deťmi rovnako alebo deti môžu individuálne reagovať na hudbu spontánnym pohybom. Pritom možno kombinovať rôzne druhy chôdze po obvodu kruhu so striedaním oboch smerov alebo do stredu a späť.

Pohyb všetkých detí je výhodné striedať s pohybom jednotlivcov v tzv. *hre na štafetu*, ktorá motivuje individuálne ambície detí a zvyšuje ich pozornosť v priebehu celej hry. Individuálna pohybová kreativita je logicky podmienená hudobnými zákonitosťami, a preto je táto senzomotorická skúsenosť aj priamym zdrojom poznatkov o hudobnej reči, napríklad o *tempe, dynamike, rytme, melódii, nástrojovej farbe* či *formovom usporiadaní*. Na poznávanie týchto prostriedkov hudobnej reči dobre slúžia aj ďalšie spôsoby použitia bielizňovej gummy, napríklad paralelný pohyb niekoľkých skupín s bielizňovou gumou rôznych dĺžok. Deti sa môžu pohybovať v dvoch až troch sústredných kruhoch alebo vo väčšom priestore môžu byť kruhy umiestnené vedľa seba. Kontrastný pohyb skupín je názorným pohybovým znázornením napríklad *kánonu* alebo kontrastu pohybovej reakcie na *rytmus, metrum* či *ťažké doby taktov* v piesňach alebo drobných skladbách na počúvanie.

Vďaka sú aj štafetové hry s posielaním rytmických figúr brnkáním o gumu. Vďaka zvukovo subtilnému „drnčaniu“ môže byť v týchto senzomotorických hrách zapojený súčasne väčší počet detí, pre ktoré je hra rytmov na gumu užitočnou prípravou na hru na rytmických inštrumentoch. To sa týka najmä menej hudobne disponovaných detí, pre ktoré je potrebné stále vyhľadávať vhodné príležitosti na rozvíjanie rytmického cítenia a skvalitňovanie senzomotorických činností ich precvičovaním a sebakontrolou, pre ktorú majú sluchovú a zrakovú oporu súčasne v sugestívnom pohybe spoluhrájúcich sa detí.

2.2.3 PRÍKLADY POHYBOVÝCH SITUÁCIÍ S BIELIZŇOVOU GUMOU

2.2.3.1 Príprava bielizňovej gummy na hudobno-pohybové aktivity

- Na použitie tejto rekvizity pri hudobno-pohybových aktivitách v triede je potrebné asi 0,75 m – 1 m bielizňovej gummy na osobu. V hudobno-pohybových akciách s odlišným počtom detí sa dobre využije bielizňová guma rôznych dĺžok so spojenými koncami. Najviac sa osvedčujú dĺžky 2 m, 6 m, 12 m a 15 m. Na napnutie „strún kontrabasu“ alebo na prepletenie „vlákien pavučiny“ či vytvorenie iných obrazových scén je potrebné počítať s dĺžkou gummy asi 20 m – 25 m.

2.2.3.2 Pohybová interpretácia valčíkového kroku

- Tanečníci stoja čelom do kruhu, držia bielizňovú gumu so spojenými koncami vo výške pásu. Jeden po druhom vchádzajú trojdobým tanečným krokom k stredu kruhu a späť na dvojtaktie piesne.
- Ruky sa v 1. takte dvíhajú plynule nahor, v 2. takte klesajú dole. Precvičuje sa tak cítenie ťažkých a ľahkých taktových dôb. Pri energetickejšom vykročení na 1. taktovú dobu sa guma napne o trup tanečníka a zadrží jeho ďalší pohyb vpred, na ľahké doby nasleduje ľahké prešliapnutie na mieste.
- Tanečný krok sa zopakuje smerom vzad do východiskového postavenia. Dôležité pritom je, aby deti stojace po stranách tancujúceho sólistu držali pevne gumu.

2.2.3.3 Pantomimická a rytmická hra *Na struny kontrabasu*

- Skupina šiestich až ôsmich detí stojí čelom do kruhu. Bielizňovú gumu so spojenými koncami všetci prišliapnu pravou nohou, ľavou rukou vytiahnu „kontrabasové struny“ do výšky ramien a pravou rukou o ne drnkajú *takt*, *metrum* alebo *rytmus* piesne. Pritom možno ešte odlíšiť ťažké a ľahké doby taktov striedaním oboch *strún*: na dlhšiu šikmú *strunu* - ťažké doby, na kratšiu zvislú *strunu* - ľahké doby taktov.
- Pri motorickej zručnosti detí možno hrať tiež rôzne metrorytmické kombinácie vystriedaním prstov na jednej *strune*. Ak je guma čo najviac napätá, ozvú sa obe *struny* drnčivým zvukom, ktorý sa dobre hodí k zvukom ďalších ozvučených predmetov či rekvizít.
- Imitáciu hry na kontrabase pomocou bielizňovej gumy možno použiť predovšetkým na zvukomalebný sprievod tanečných piesní, piesní s muzikantskou tematikou alebo s tematikou obrazne a zvukovo príbuznou, napríklad o medved'och, čmeliakoch, radaroch.

2.2.3.4 Pantomimické využitie bielizňovej gumy k pohybovej hre *Na brány*

- Z pantomimického znázornenia *strún kontrabasu* možno vytvoriť tiež *brány*. Stačí pretiahnuť ľavou rukou bielizňovú gumu ponad hlavu. Treba rátať s výškou detí, preto dĺžka bielizňovej gumy na znázornenie jednej *brány* by mala byť 1,5 m. Počet *brán* môže byť ľubovoľný, ale ak sa ráta v hudobno-pohybovej akcii s prechádzaním *bránami* striedavo dovnútra kruhu a z kruhu von, je vhodné vytvoriť páry počet *brán*. Táto situácia je pripravená na prechádzanie zástupu detí s rytmickými nástrojmi. Pravidlo hry je v tom, že deti pri prechádzaní *bránami* hrajú na rytmických nástrojoch len vnútri kruhu ako zvukomalebný sprievod napríklad spievaných vianočných kolied a pri chôdzi mimo kruhu na nástrojoch nehrajú.

2.3 NETKANÁ TEXTÍLIA V POHYBE S HUDBOU

V hudobnej výchove je netkaná textília rôznych tvarov, rozmerov a farebného vzhľadu ľahko dostupná rekvizita pre hudobno-pohybové aktivity detí predprimárneho veku aj žiakov základnej školy. Jej použitie má predovšetkým silný motivačný efekt, hlavne v príprave na počúvanie hudby. Úspešne sa dá využiť na pohybové vnímanie a poznávanie prostriedkov hudobnej reči, vnútorného členenia hudobných foriem aj vyjadrenia celkovej atmosféry skladieb a piesní.

Ako zástupná rekvizita otvára priestor detskej obrazotvornosti, spontánnosti a emocionality, podporuje hudobné vnímanie a myslenie, zlepšuje pohybové schopnosti detí v koordinácii s hudobnými podnetmi a priaznivo ovplyvňuje ich pohybovú spoluprácu v skupine.

2.3.1 PRÍPRAVA REKVIZITY Z NETKANEJ TEXTÍLIE

- Biela netkaná textília s hmotnosťou 20 g je vhodný materiál na prípravu tanečnej rekvizity vďaka svojej ľahkosti a vzdušnosti. Pre väčšiu skupinu tanečníkov je vhodný štvorec veľkosti 3,2 m x 3,2 m, ale zaujímavé sú aj tanečné riešenia s niekoľkými menšími štvorcami veľkosti 1,6 m x 1,6 m. Biela plocha netkanej textílie priamo inšpiruje k tematicky farebným experimentom, najlepšie k batikovaniu riedenými temperovými farbami, k odtlačkom detských dlaní i kresbe tematických obrázkov.

2.4 PRÍKLADY TANEČNÉHO PREJAVU S NETKANOU TEXTÍLIOU

2.4.1 VALČÍKOVÝ KROK

- Deti stoja v radoch po obvode štvorca čelom k stredu netkanej textílie, ktorú držia zľahka za okraj oboma rukami vo výške pásu. Všetci tancujú trojdobým tanečným krokom do stredu a späť na dva takty, pritom mierne hojdajú textíliou v smere tanečného pohybu s pohybovým impulzom na ťažké doby taktov. V 1. takte dvíhajú netkanú textíliu zvoľna nahor, v 2. takte ju plynule sťahujú dole.
- Výsledkom skupinovej tanečnej akcie je nielen individuálne precvičenie valčíkového kroku s vedomým reagovaním na ťažké doby taktov a melódiu *legato*, ale predovšetkým príležitosť k zážitku tanečnosti piesne alebo tanečnej skladbičky.

2.4.2 PLYNULÝ OBLÚK

- K plynulému pohybu netkanej textílie v tvare oblúka zdola nahor a späť inšpiruje zhodne vedená melodická línia v *legato* a jej plynulé zosilňovanie *crescendo* a zoslabovanie

decrecendo. Netkaná textília by mala byť uprostred mierne previsnutá k stredu, aby pri dvíhnutí tvorila „balón“.

- Plynulé dvíhanie a klesanie netkanej textílie závisí od vedomého ovládania rúk, od pohybovej koordinácie jednotlivcov i celej tancujúcej skupiny. Plynulý oblúk s netkanou textíliou zodpovedá svojou dĺžkou hudobnému minicelku, hudobnej fráze. To vedie deti k prirodzenému cíteniu vnútorného členenia hudby, ktoré súvisí nielen so správnymi nádychmi a so spevom *legato*, ale aj s vnímaním stúpajúcej a klesajúcej melódie vrátane jej dynamického priebehu.

2.4.3 RÁZNY ZDVIH

- Rázny zdvih netkanej textílie nad hlavy tancujúcich detí predpokladá dobrú pohybovú súhrnu celej skupiny a tiež spoločné cítenie hudobného impulzu k tomuto pohybu. Býva to výrazný akcent v hudbe na ťažkú dobu taktov, najčastejšie na začiatku hudobnej frázy. Rázny zdvih logicky súvisí aj so slovným obsahom, preto v určitých prípadoch môže nastať aj v pomlke, ktorá hudobnej fráze predchádza, ako príprava na následný pohyb s textíliou, napríklad jej samovoľné klesanie alebo podchádzanie pod ňou. Dôležité je, aby deti po ráznom zdvihu neľahali netkanú textíliu dole a užili si zaujímavý pohľad dovnútra „balóna“.

2.4.4 SAMOVOĽNÉ KLESANIE

- Samovoľnému klesaniu netkanej textílie logicky predchádza jej rázny zdvih. Tomuto upokojujúcemu pohybu je potrebné vyhovieť, vychutnať si ho pohľadom a súčasne vnímať atmosféru hudby aj slová. Pre deti to nie je práve ľahká situácia, predpokladá ich plné sústredenie a najmä vedomé ovládanie rúk, ktoré sa musia pozvoľnému klesaniu netkanej textílie citlivo prispôbiť.
- S ohľadom na obsah riekaniek či piesní alebo hudobný obsah posluchových miniatúr je samovoľné klesanie netkanej textílie dobre využiteľné na obraz padajúceho lístia alebo snehových vločiek, na tanečné predvedenie uspávaniek či na doznenie emocionálne ladeného hudobného obrázka, napríklad skladbičky *Děravá bačkůrka* Ilju Hurníka alebo *Chorá bábika* P. I. Čajkovského.

2.4.5 VLNENIE

- Netkaná textília v rukách detí inšpiruje najčastejšie k vlneniu v rôznej pohybovej intenzite. Je dobré tento záujem využiť a viesť deti k jemnému zaobchádzaniu s netkanou textíliou,

aby sa prudkým pohybom nepotrhali jej okraje. Dôležité je, aby vlnenie vychádzalo z pravidelného striedavého pohybu oboch rúk.

- Vlnenie s väčšou pohybovou intenzitou sa deťom zvyčajne darí a robí im potešenie, ale drobné vlnenie pre ne už také jednoduché nie je, pretože vyžaduje vedomé zapojenie jemnej motoriky. Je dobré vyskúšať pohyb podľa dynamickej škály od *pianissima* cez postupné zosilňovanie až do *forte*. Účinnou motiváciou môže byť predstava morských vln, blížiacej sa búrky či rozprávkového draka s precvičením vln v rôznych výškach, napr. pri okraji alebo pri plynulom dvíhaní či klesaní netkanej textílie.

2.4.6 KRÍDLA

- Kolísanie netkanej textílie plynulým pohybom postupne do všetkých strán štvorca pripomína mávanie krídel, ku ktorému inšpiruje vetšinou pokojná viazaná melódia voľnejšieho tempa. Tento pohyb pôsobí zaujímavo najmä pri scénickom predvedení, pretože dáva príležitosť predstaviť publiku počas tanečnej akcie celú plochu netkanej textílie v atraktívnom farebnom vzhľade. Tento pohybový prvok s netkanou textíliou vyžaduje spoľahlivú priestorovú orientáciu celej skupiny tancujúcich detí a ich sústredenie sa na priebeh akcie s včasnou individuálnou pohybovou reakciou.
- Tancujúce deti, ktoré stoja okolo netkanej textílie, je potrebné rozdeliť do skupínok podľa párných a nepárných strán štvorca a označiť ich číslami alebo farbami. Pri nácviku „krídel“ najprv tanečníci na prvej strane štvorca klesnú s textíliou do mierneho podrepu a zároveň tanečníci na náprotivnej tretej strane dvihnú šatku do výšky očí. Ostatní tanečníci na párných stranách štvorca sa tomuto pohybu prispôbia ako „schody“ nízkym podrepom alebo pokrčením v kolenách, aby vo výsledku všetci tvorili „rám nakloneného obrazu“. Potom si tanečníci v nepárných skupinách pohyb vymenia a rovnakým spôsobom pokračujú aj tanečníci na párných stranách štvorca.

2.4.7 PELEŠTEK

- Vytvorenie pokojného obrazu spočívania v pohode a bezpečí prostredníctvom hudobno-pohybovej akcie s netkanou textíliou je pôsobivé a zaujímavé nielen pre tancujúce deti, ale aj pre prípadné publikum. Pohyb sa začína ráznym zdvihom alebo plynulým pohybom netkanej textílie do výšky. Potom každý tanečník vykoná otočku čelom vzad smerom doľava väčšinou na ťažkú taktovú dobu a pritom sa drží okraja textílie už len ľavou rukou. Peleštek je pripravený, tanečníci zvoľna klesnú do drepu a textíliou sa prikryjú ako perinkou.

2.5 METODICKÉ PŘÍKLADY MÚZICKÝCH ČINNOSTÍ S REKVIZÍTAMI V REPERTOÁRI O ZVIERATKÁCH

2.5.1 CAP NA BICYKLI

*pantomíma jazdy na bicykli s bielizňovou gumou,
tempová škála jazdy na bicykli, rozlišovanie a vyjadrenie tempových kontrastov,
skupinová hudobno-pohybová hra s pravidlami*

BICYKEL

hudba: Petr Eben
slová: Václav Fischer

Uličnícky

f Na bi - cy - kli i - de cap za stra - šia - kom. Ved' je chlap.

mf Šlia - pe za ním po diaľ - ni - ci a - ko šlia - pu zá - vo - dní - ci,

f de - sia - tu mu do - pra - ví: Za dva ko - še po - tra - vý.

2. [: Na bicykli ide cap za strašiakom. Ved' je chlap. :]

Ide za ním po diaľnici vo sviatočnej baranici.

Čo mu vezie na obed? Teplé párky, sladký med.

CAP NA BICYKLI

AKO POUŽIJETE:

- Veselá detská pieseň *Bicykel* sugestívnou personifikáciou *capa idúceho na bicykli* určite deti zaujme a pobaví ich predovšetkým slovným humorom, použitím vtipných zveličení či nezmyselných slovných spojení. Nenechajte si preto ujsť príležitosť k rozhovoru s deťmi o sledovaní týchto jazykových javov a vysvetlení ich významu, sledujte spoločne fantazijné obrazy v oboch slohách piesne a motivujte deti k ich porovnaniu s realitou.
- Na sugestívnej predstave *capovej jazdy na bicykli* sa významne podieľa samozrejme aj hudobná zložka, ktorá prispieva k celkovému dojmu motorickosti vďaka pravidelnému rytmu zvlnenej melódie vo svižnejšom tempe. Preto je pieseň *Bicykel* výbornou príležitosťou k precíteniu „capkovej jazdy“ v skupinovom hudobno-pohybovom prejave či pohybovej hre s pravidlami.
- Okrem vnímania metrrytmiky a tempa možno pravidlá hudobno-pohybovej hry podriadiť tiež princípu opakovania a kontrastu v piesni *Bicykel* podľa jej formového pôdorysu *a – b* s návratom.

1. Počúvame pieseň *Bicykel*

Motivácia:

- *Keby cap vedel jazdiť na bicykli, kadiaľ nesmie ísť?* (po diaľnici) *Nájdite v pesničke ešte ďalšie veselé nezmysly!* (cap vo sviatočnej baranici, teplé párky a sladký med)
- *Vysvetlite, prečo cap ide na pole za strašiakom? Čo asi skôr capa na poli láka?* (sladké hlávky kapusty) *Prečo je na poli strašiak? Prečo mu kozel viez na desiatu a na obed dobroty? Ako strašiak v poli vyzerá? Videli ste ho niekedy? Nakreslite ho, prípadne si malého strašiačika urobte.*
- **Sluchová úloha pre schopných muzikantov:**
Vypočujte si pieseň znovu a určite časti s rovnakou melódiou. Ktoré slová k nim patria? Zaspievajte ich! Zaspievajte tiež melódiu odlišnej časti piesne s príslušnými slovami. Všimnite si jej melódiu. Čo je na nej nápadné? (Kolovrátkový motív sa v každom takte opakuje, pripomína športové úsilie a vytrvalosť capa v úlohe pretekára.)

2. Spievame pieseň *Bicykel*

- Hoci je rozsah šiestich tónov melódie piesne *Bicykel* detskému hlasu zvyčajne ľahko dostupný, patrí jej interpretácia k intonačne i rytmicky náročnejším zvlášť v 1. diele.

- To sa týka nielen čisto zaspievaného voľného nástupu 5. stupňa na začiatku piesne, ale aj bodkovaného rytmu v 1. takte. Dôležité sú aj správne nádychy, najlepšie pred začiatkom jednotlivých častí a v pomlkách.

Poznámka:

- Výbornou pomôckou k cíteniu metrrytmickej pulzácie je chôdza na mieste v sede pri počúvaní, prípadne pri speve 1. dielu piesne aj melodicky zhodného závetia 2. dielu.
- Kontrast pravidelného osminkového rytmu v štvortaktovom predvetí 2. dielu treba sprevádzať tiež kontrastným pohybom, napríklad cupitaním na mieste posediačky.

3. Pantomíma s bielizňovou gumou *Na bicykli pomaly a rýchlo*

- *Skúste sa prejsť ako na bicykli rôznou rýchlosťou: po rovine, do kopca a z kopca. Pretože to v triede nepôjde, skúste predviesť svoju jazdu pomocou bielizňovej gumy. Chyťte sa jej oboma rukami ako riadidiel bicykla a krúťte s ňou striedavo rukami smerom od tela, ako keď sa nohami šliape do pedálov.*

východiskové postavenie:

- Postavte sa po obvodu kruhu čelom k stredu. Vo výške pása sa držte oboma rukami bielizňovej gumy so zviazanými koncami.

pohybová interpretácia:

- *Idete DO KOPCA: Jazda do kopca je namáhavá, najskôr vás zadýcha. Preto si pri každom „šliapnutí“ pohybujúcich sa rúk môžete ulaviť: Uf! Uf! Uf! Uf!*
- Stojte na mieste a striedavo oboma rukami točte bielizňovou gumou pred telom, akoby ste sa opierali do pedálov. Využite pohyb celého tela na uľahčenie namáhavej jazdy.
- K jazde do kopca pomocou bielizňovej gumy pridajte aj pohyby nohami na mieste v súlade s pohybom rúk. Dokážete to?
- *Ideme Z KOPCA: To je rýchlosť, bicykel ide skoro sám. Pri rýchlej jazde sa pedále točia veľkou rýchlosťou. Dokážete to predviesť aj rýchlym krútením bielizňovou gumou? Najprv pri tom stojte na mieste, potom pridajte aj pravidelné cupitanie nohami.*
- *Ideme PO ROVINE: Pri jazde po rovine si trochu oddýchnete, ale pedále sa pritom točiť musia pravidelne, bez náhlenia.*
- Stojte v pokoji na mieste a krúťte bielizňovou gumou pred telom striedavo oboma rukami. Ak k tomuto pohybu dokážete pripojiť aj pravidelnú chôdzu na mieste, prípadne aj po obvodu kruhu, ste nielen dobrí cyklisti, ale aj šikovní muzikanti.

4. Pantomíma jazdy s bielizňovou gumou *Ide cap na bicykli*

- Základom je pantomimický pohyb s bielizňovou gumou, ktorý je v tejto pohybovej hre s piesňou *Bicykel* spojený s metrrytmickou chôdzou detskej skupiny po obvode kruhu a s kontrastným pohybom pravidelnými drobnými krôčikmi na mieste. Využitie týchto dvoch druhov pohybu je dané formovým pôdorysom piesne *Bicykel*.

východiskové postavenie:

- Postavenie skupiny detí po obvode kruhu čelom k stredu. Všetci sa držia oboma rukami bielizňovej gummy so zviazanými koncami.

pohybová interpretácia:

- V 1. predvetí piesne *Bicykel* idú deti metrrytmickou chôdzou po obvode kruhu doprava, pritom krúčia oboma rukami bielizňovou gumou, napodobňujú rotačný pohyb pedálov. V závetí 1. dielu, ktoré je opakováním 1. predvetia, je aj pohyb po kruhu rovnaký, ale smerom doľava. Dajte si pritom pozor na skorú zmenu smeru!
- Ostinátnu melodicko-rytmickú figúru pravidelných osminových hodnôt v kontrastnom predvetí 2. dielu *b* vyjadrite cupitaním drobnými krôčikmi na mieste v koordinácii s točením bielizňovou gumou.
- Závetie 2. dielu piesne je zhodné s 1. závetím, preto sa pokračuje opäť metrrytmickou chôdzou po kruhu smerom doľava.

5. Pohybová hra s pravidlami *Na strašiaka v poli*

- Základom je pantomimický pohyb skupiny detí v kruhu s bielizňovou gumou podľa formového pôdorysu piesne *Bicykel*.
- Uprostred kruhu stojí strašiak. V rukách drží znejúce predmety alebo drobné hudobné nástroje, ďalšie môže mať zavesené okolo krku či na hlave. Pohyb strašiaka v strede kruhu je strojový, pretože nemá kĺby. Pri jeho otočkách, výskokoch či chôdzi v kruhu na ňom nástroje a predmety rozlične znejú.
- S posledným tónom piesne *Bicykel* ukáže strašiak na niekoho zo skupiny a ten sa stáva novým strašiakom. Čaká ho čo najrýchlejšie prevzatie nástrojov či doplnkov.
- Deti okolo bielizňovej gummy po celý čas napodobňujú jazdu s cupitaním na mieste s povzbudzujúcim sprievodom rapkáča. Potom sa pohybová hra opakuje so spevom 2. slohy a novým strašiakom.

2.5.2 USPÁVANKA PRE ZVIERATKÁ

tanečná interpretácia uspávanky podľa obsahu piesne s rekvizitou – netkanou textíliou, pantomíma s rekvizitami zvieratiek; vnímanie ťažkých dôb v 3/4 takte, pohybové paralely s dominantnými hudobnými prostriedkami uspávanky

HALÍ, BELÍ, ZVIERATKÁ

hudba: Eva Jenčková

slová: Jiří Žáček

Pomaly

p Ha - lí, be - lí, zvie - ra - tká, *mf* chy - staj - te si
7 *p* dú - pä - tká. *p* Sln - ko už je u - na - ve - né, *p*
13 *mf* vie - tor čier - ne mra - ky že - nie. Bu - de zi - ma, *mf*
19 bu - de hlad, do pe - lí - škov cho - d' te *p* spať.

USPÁVANKA PRE ZVIERATKÁ

- Detská pieseň *Halí, belí, zvieratká* je príležitosťou k poznaniu a emocionálnemu prežitiu uspávanky prostredníctvom hudobno-pohybového prejavu. Uspávanka je v podvedomí generácií spojená s chvíľami blízkeho telesného a citového kontaktu dieťaťa s rodinou, čo býva u menších detí aktualizované v imitačných hrách na uspávanie bábiky alebo zvieratiek s predstavou hojdania bábätka.
- Pohyb vychádza z hudobných prostriedkov uspávanky: pomalé tempo, slabá dynamika, pokojná, rytmicky nevýrazná melódia nevelikého rozsahu. Pre deti je dôležité precítiť pravidelné tempo hojdania celým telom a jeho stále opakovanie s rekvizitou či hračkou, ktoré je empatickou reakciou na slovný obsah i hudobný kontext uspávanky.

1. Tanečná interpretácia uspávanky s textíliou a zvieratkami

- Tanečná hra je zameraná na pohybovú súhru skupiny detí pri reagovaní textíliou na prostriedky uspávanky.

východiskové postavenie:

- I. skupina ôsmich až dvanástich detí stojí po obvode štvorca čelom k stredu, všetci sa držia oboma rukami za okraj veľkej textílie v jesenných farbách s rozmerom 3,2 m x 3,2 m z ľahkého vzdušného materiálu, najlepšie z bielej netkanej textílie, batikovanej temperovými farbami.
- II. skupina menších detí v čiapočkách zvieratiek sedí na podlahe a hojdá plyšové zvieratká podľa ťažkých dŕb taktov.

tanečná interpretácia:

- *Halí, belí, zvieratká,*

Tanečníci tancujú trojdobovým valčíkovým krokom k stredu štvorca a späť (2x), pritom ľahko pohodávajú textíliou mierne nahor a nadol.

- *chystajte si dúpätka.*

Ruky všetkých tanečníkov zľahka pohybujú textíliou ľubovoľne do strán alebo vopred a nazad zhruba vo výške pásu, naznačuje sa *chystanie dúpätk*.

- *Slnko už je unavené,*

Pokojná viazaná melódia inšpiruje k plynulému pohybu s jesennou textíliou postupne do všetkých štyroch strán ako *hojdanie unaveného slniečka*. Najprv tanečníci na prvej strane štvorca klesnú s textíliou do mierneho podrepu a zároveň tanečníci na náprotivnej tretej strane zodvihnú textíliu do výšky očí. Potom si tento pohyb vymenia. Rovnako pokračujú tanečníci na párných stranách štvorca v ďalšom dvojtaktí. Pri tomto *hojdaní slnka* je textília mierne napnutá.

- *vietor čierne mraky ženie.*

Tanečníci rozvlnia oboma rukami textíliu pred telom a plynule ju dvíhajú do výšky.

- *Bude zima, bude hlad,*

Kolisavá melódia prvého štvortaktia sa opakuje, preto je vhodné zopakovať tiež valčíkový krok všetkých tanečníkov smerom k stredu štvorca a späť.

- *do pelíškov chod'te spať.*

Na 1. dobu tanečníci zodvihnú textíliu nad hlavu a potom ju nechajú voľne klesať ako *perinku na spiace zvieratká*. Deti s plyšovými zvieratkami bežia pod zodvihnutú textíliu.

2.5.3 AUSTRÁLSKY SKOKAN

*skupinový pohyb s netkanou textíliou, pohybová koordinácia vo štvorici,
pohybové paralely slovného obsahu hádanky, vnímanie formového pôdorysu*

AUSTRÁLSKY SKOKAN

*Ked' bábätko stále plače,
do vrecka ho dá a skáče.
Ten austrálsky skokan –
meno jeho - - - - - .*

1. Rytmická deklamácia hádanky *Austrálsky skokan*

- Hádanku najprv uhádnite. Potom jej verše zrytmizujte v 2/4 takte a spoločne ju predneste v rytme vrátane tajničky *klokan*.

2. Tanečná interpretácia hádanky s netkanou textíliou

východiskové postavenie:

- Každý zo štvorice tanečníkov drží v pravej ruke roh vzdušnej textílie s rozmerom 1,6 m x 1,6 m, batikovanej temperou v hnedých odtieňoch.

tanečná interpretácia:

- *Ked' bábätko stále plače,*
Štvorica mierne hojdá textíliou doprava a späť ako *klokaním bábätkom*. (metrum)
- *do vrecka ho dá a skáče.*
V 1. takte všetci vykročia do stredu pravou nohou s prísunom ľavej nohy (metrum). Zároveň sa všetci zľahka dotknú pravými päťami, v ktorých držia textíliu. Z nej sa prevesením stane *klokane vrecko*. V 2. takte sa tanečníci stále dotýkajú päťami a na mieste 2x poskočia.
- *Ten austrálsky skokan –*
Postupne každý zo štvorice tanečníkov odskočí znožmo vzad do východiskového postavenia podľa metrickej pulzácie vrátane pomlčky.
- *meno jeho klokan.*
Na 1. dobu taktu všetci rázne zodvihnú textíliu hore do tvaru „balóna“, na 2. dobu ju stiahnu späť. Rovnaký pohyb zopakujú aj v poslednom takte. Pohyb s textíliou pripomenie *skákajúceho klokana*.

2.5.4 AKO SA HRAJÚ JEŽKOVIA

*pantomíma pichliačov ježkov s bielizňovou gumou, rytmické čítanie – hra staccato,
rozlišovanie a vyjadrovanie tempových kontrastov; takt – metrum – rytmus;
skupinová hudobno-pohybová hra s pravidlami*

JEŽKOVIA

hudba: Stanislav Chudoba /úpr. E.J./
slová: Jindřich Balík a Eva Jenčková

Veselo

stacc. Cu-py du-py do cha-lu-py je-žko-via si be-žia.

5 Je-den ča-ká na ja-bl-ká, pod ja-blo-ňou le-žia.

2. Cupy dupy do chalupy,
idú až ku plotu,
keď tých jabĺk bude viacej,
šup ich do kompótu!

3. Cupy dupy do chalupy
priamo vedľa jedle,
keď tých jabĺk bude viacej,
urobí z nich knedle.

4. Cupy dupy do chalupy,
ježkovia smäd majú,
zaženú ho muštom z jabĺk,
to si pochutnajú!

AKO SA HRAJÚ JEŽKOVIA

Motivácia:

- *Vo veselej detskej piesni šantia malí ježkovia ako deti. Naháňajú sa okolo plota, cupitajú aj dupú a hlavne čakajú na padajúce jabĺčka. Dobre vedia, aké dobroty sa z jabĺčok pripravujú!*
- *Viete to tiež? Vypočujte si pesničku a zapamätajte si, čo chcú ježkovia z jabĺk uvariť. Jedli ste niekedy kompót z jabĺk? Kto z vás ochutnal ovocné knedle s jablkami? Je to jedlo sladké alebo slané?*
- *V ktorom ročnom období sa najviac robia jedlá z jabĺk? (na jeseň)*
- *Skúste si vybaviť ešte ďalšie pokrmy, ktoré sa z jabĺk pripravujú!*

Príklad: jablkový závin, koláč, buchta s jablkami, jablká v župane, žemľovka, pečené jablká, jablčný mušt, lekvár z jabĺk, jablkové pyré, jablčná dreň, sušené jablká.

1. Spev piesne Ježkovia

- Veselá detská pieseň s jesennou tematikou má intonačne ľahko dostupnú melódiu v rozsahu šiestich tónov. Základom melodickéj línie je štvortónový intonačný model s poradím stupňov 5-6-5-3, pripomínajúci detský popevok *Zlatá brána*, ktorý sa v piesni o ježkoch zopakuje ešte na štvrtom a treťom stupni. Táto klesajúca melódia je v predvetí aj závetí rovnaká, líši sa iba svojimi závermi.
- Pri speve melódie piesne dbajte na rytmicky pravidelné staccato vo svižnejšom tempe. Najlepšie sa vám to podarí pri starostlivej výslovnosti. Nezabudnite tiež na správne nádychy.
- Dokážete šetriť s dychom tak, aby ste každú časť piesne zaspievali na jeden nádych? Melódia piesne je jednoduchá, ale dajte pozor na čisto zaspievaný voľný nástup 5. stupňa na začiatku piesne.

2. Hádanka pre bystrých poslucháčov: Kedy ježko beží a kedy čaká?

- Počúvajte pozorne a všimnite si, že pri naháňačke dvoch ježkov je melódia neuzavretá, dokonca si ešte „poskočí vyššie“. Naopak, v závere piesne, keď ježkovia sedia pod jabloňou, melódia stále klesá nadol a táto melódia je ukončená.
- Vypočujte si obe časti piesne s melódiou ukončenou aj neukončenou v ľubovoľnom poradí. Len čo doznie zahraná melódia, zopakujte ju spevom na príslušné slová.

3. *Pichliačové staccato s bielizňovou gumou*

východiskové postavenie: Postavte sa za sebou po kruhu, ľavou rukou sa držte bielizňovej gumy so spojenými koncami v dĺžke asi 50 cm na osobu.

pohybová interpretácia:

- Melódiu piesne *Ježkovia* treba spievať krátko - *staccato* a vo svižnejšom tempe. Výbornou pomôckou k precvičeniu tejto speváckej techniky so začínajúcimi spevákmi je napätá bielizňová guma, o ktorú sa pri speve drnká ukazovákom pravidelný rytmus piesne ako o *ostré pichliače ježka*. Táto senzomotorická hra bezprostredne iniciuje spev *staccato* a logicky vedie deti k správnej voľbe tempa.
- Drnkanie o bielizňovú gumu najprv precvičte na mieste v koordinácii s rytmickou deklamáciou slov piesne či s jej spevom. Ak sa vám darí, môžete ešte pripojiť cupitanie drobnými krôčikmi po kruhu. Nezabudnite však po každej slohe zmeniť smer pohybu!
- Pri drnkaní striedajte oba ukazováky. Napríklad pravým ukazovákom hrajte v predvetí, potom ľavým ukazovákom v závetí piesne.

Poznámka: Striedanie ukazovákov pri hre na bielizňovú gumu podľa formového členenia okrem iného účinne rozvíja dychovú funkciu, vedie deti k logickému rozvrhnutiu nádychov pri speve.

4. *Ježkovanie s bielizňovou gumou*

- *Ježkovanie všetkých ježkov náramne baví. Tancujú svoj „hip hop“ a riadne sa pri tom rozcvičia. Predhávajú sa v predvádzaní pichliačov, ktoré im z tela trčia do všetkých svetových strán. Užite si tiež!*

východiskové postavenie:

- Postavte sa po obvode kruhu čelom k stredu. Vo výške pásu pred telom sa držte rukami bielizňovej gumy so zviazanými koncami. Na každého treba asi 50 – 75 cm.

pohybová interpretácia:

- *Pichliače ježkov* predvediete ľahko pomocou bielizňovej gumy. Naťahujte ju striedavo oboma rukami do všetkých možných smerov okolo tela, kam až sa vám podarí bielizňovú gumu natiahnuť. Využite pritom pohyb celého tela v smere každého predvádzaného *pichliača*.
- Zatančujte si *ježkovanie* znova s preťahovaním pichliačov ako *otec ježko* (takt), *mama ježkov* (metrum), či ako *malí ježkovia* (rytmus). Nezabudnite pritom na spev piesne *Ježkovia*.

3 POHYBOVÉ HRY S HUDBOU

3.1 CHARAKTERISTIKA HUDOBNO-POHYBOVEJ HRY

Hudobno-pohybová hra sprevádza deti od útleho detstva. Je prirodzeným spojením rytmickej deklamácie detských riekaniak alebo vyčítaniek, detských popevkov a piesní s jednoduchým pohybom, ktorý spontánne vyplýva z obsahu slov aj hudobnej zložky. Hudobno-pohybová hra svojou podmanivou rytmickosťou, nenáročnou melodikou aj pohybom, humorom a často aj súťaživým napätím vyhovuje hravosti detského veku. V tejto atmosfére sa prirodzeným spôsobom vytvára priestor na pohybovú a hudobnú spoluprácu všetkých účastníkov – individuálnu i skupinovú – podľa stanovených pravidiel hry, v ktorej deti získavajú okrem iného aj cenné organizačné a komunikačné skúsenosti.

Popevky a piesne k detským pohybovým hrám sú melodicky veľmi jednoduché. Ich malý tónový rozsah v popevkoch kolovrátkového typu, časté opakovanie tónov jednej výšky blížiac sa rytmickej deklamácii a napokon aj pravidelne sa opakujúci rytmus umožňujú sústrediť sa na pohybovú hru. Aj cez túto nevelikú náročnosť zostáva hudobná zložka dôležitou súčasťou hier. V spojení so slovami inšpiruje deti k spontánnemu pohybu, prispieva k jeho pravidelnému tempu a rytmu a hlavne zvyšuje emocionálnosť celej hry.

Pre hudobno-pohybové hry je charakteristický skupinový pohyb v priestore, ktorým deti väčšinou dokresľujú obsah slov. Preto sa v nich často používajú pantomimické prostriedky a rytmická chôdza v kruhu, zástupe alebo v ďalších priestorových obrazoch. Súčasťou hudobných pohybových hier súťaživého typu bývajú tiež rôzne rekvizity alebo znejúce predmety.

K hudobno-pohybovým hrám majú blízko aj detské tanečné hry. Tradične sú spojené s detskými ľudovými piesňami, ale rad kreatívnych impulzov k vzniku detských tanečných hier poskytujú tiež súčasné piesne pre deti. Ich hudobná a slovesná zložka sú rozhodujúce pre voľbu tanečného pohybu či prostriedkov pohybovej dramatizácie vrátane priestorového riešenia. Detské hudobno-pohybové aj tanečné hry sú pre deti príležitosťou k spoločnej zábave a spolupráci, relaxácii i bezstarostnej hre. Majú priaznivý vplyv na rozvoj hudobných a osobnostných dispozícií detí, rozvíjajú ich kreatívne schopnosti a pohybové zručnosti, sú príležitosťou k ich emocionálnemu sebavyjadreniu.

3.2 DRUHY POHYBOVÝCH PROSTRIEDKOV

3.2.1 VÝZNAM CHÔDZE V POHYBOVÝCH HRÁCH S HUDBOU

V detských pohybových hrách sú rôzne druhy chôdze jedným zo základných pohybových prostriedkov, ktorými deti spontánne reagujú na hudbu. Deje sa tak na základe rovnakých výrazových prostriedkov hudby a pohybu, predovšetkým tempa, rytmu a dynamiky, ktoré charakterizujú chôdzu, aj ako prejav bežnej životnej motoriky. V detskom hudobno-pohybovom prejave sa zameriame na vzpriamené držanie tela a na pružné krokovanie pri chôdzi bez hudby aj v súlade s hudbou. Chôdzu zdokonaľujeme postupne a hlavne dbáme na správny rytmus a tempo. Tomu najmä u mladších detí napomáha vzájomné prispôsobenie individuálneho pohybu v držaní sa za ruky. Chôdza sa precvičuje najlepšie v kruhu. Vzhľadom na menší priestor v triede však vyhovujú aj iné útvary, napríklad dvojica, rad a zástup. Vyhovuje i chôdza v menších skupinkách, pri ktorej sa deti držia jednou rukou za plecía. Neskôr dávame prednosť chôdzi bez držania, ktorá už ako individuálny prejav vypovedá o senzomotorickej koordinácii jednotlivcov.

Pre mladšie deti vedie najschodnejšia cesta na udržanie správneho rytmu, tempa i dynamiky chôdze cez spojenie s rytmizovanými riekankami a spevom piesne vo vlastnej interpretácii, keď sa dominantné prostriedky hudby i pohybu intenzívnejšie čítajú a upevnia. Priaznivo pôsobí aj chôdza spojená s počúvaním hudby. Kombinujeme chôdzu vpred, neskôr i vzad, pri krátkom vystriedaní oživí detský pohyb chôdza po špičkách, pätách alebo po vonkajších hranách chodidiel, chôdza s vysokým dvíhaním kolien alebo v drepe a chôdza empatická s využitím pantomimických prostriedkov. Idú napríklad ako slon, bocian, medveď, princezná, kráľ, šašo a pod. Na precítenie pravidelného rytmu osmín je vhodné zaradiť drobné behové krôčiky alebo cupitanie. Deti bežia napríklad ako rýchlik či kone.

Záujem detí udržujú aj ďalšie zmeny pri chôdzi, napríklad rôzne využitie priestoru so striedaním skupinovej chôdze v kruhu, rade, zástupe, osmičke, diagonále a podobne. Pri voľnej chôdzi detí k tomu pribúda ešte priestorová orientácia spojená jednak s individuálnym rozvrhnutím priestoru pre zvolenú podlahovú kresbu, jednak so vzájomným vyhýbaním sa detí a s ich nonverbálnou komunikáciou pri chôdzi. Motivačne pôsobia aj hudobné zmeny, napríklad zmeny tempa, metrorytmu a dynamiky, ktoré iniciujú pohotovú reakciu pri chôdzi jednotlivcov.

3.2.2 POHYBOVÉ HRY S HUDBOU A RYTMICKÁ REČ TELA

Na rozvíjanie rytmického cítenia sa často používajú telesné pohyby súhrnne označované ako tzv. *hra na tele*, ku ktorej patria rôzne druhy tleskania a plieskania dlaňami, ďalej

rytmické lúskanie a podupy. Používajú sa v rozmanitých vzájomných kombináciach, najčastejšie v spojení s rytmickou deklamáciou a spevom piesní, bývajú súčasťou hudobno-pohybových hier a dobre sa uplatňujú aj pri počúvaní hudobných diel.

Z rytmicky znejúcich pohybov sa často používa *tlieskanie*. Rozličným nastavením dlaní a silou úderu možno získať zvuky odlišnej farby a dynamiky, čo sa dá využiť nielen rytmicky, ale aj zvukomalebne. Tlieskanie sa spravidla uskutočňuje vo vzpriamenom postoji, paže sa držia zaoblené pred telom približne vo výške žalúdka s laktami voľne od tela. Pohyb paží i zápästí musí byť pružný a uvoľnený.

Normálne tlieskanie dlaňami sa dá vystriedať tlieskaním sklzom v zvislom smere. Odlišnú farbu tlieskania dostaneme tzv. *dutým tlieskaním*, pri ktorom sú dlane vyklenuté do tvaru misky, výrazne slabá dynamika sa s istotou docieli tlieskaním prstov o chrbát druhej dlane a zvukovo zaujímavá farba tlieskania pripomínajúca dupot konských kopýt vznikne tlieskaním s prepletenými prstami (mušličky). Všetky druhy tlieskania sa môžu robiť pred telom, za telom, nad hlavou, s natáčaním trupu do strán alebo vodením paží pri tlieskaní rôznymi smermi, v oblúbe je aj tlieskanie vo dvojiciach a pri chôdzi.

Ďalším druhom znejúceho telesného pohybu je rytmické *plieskanie* dlaňami o stehná spredu alebo zo strán, prípadne na hrudník, ramená alebo boky a podobne. Odpružené údery rukou sa vykonávajú oboma rukami súčasne alebo striedavo ľavou a pravou, ďalšou možnosťou je plieskanie krížením pravej ruky na ľavom stehne a opačne.

Medzi rytmicky znejúce pohyby rúk radíme tiež *lúskanie* prstami, ktoré je príjemným zvukovým oživením rytmickej reči tela. Aj keď sa menším deťom lusknutie možno neozve, dôležité pre ne je prežitie rytmického impulzu.

K rytmickej reči tela patria tiež dynamicky odtienené *podupy*, ktoré môžu deti vykonávať jednak na mieste – postojacky i posediačky, jednak v priestore pri chôdzi alebo pri pohybovom predvedení ľudových tanečných piesní. Podupy sa vykonávajú dôrazným dopadom celého chodidla alebo pološpičky na podlahu, zvyčajne sa strieda pravá a ľavá noha.

Rytmická hra na tele sa využíva pri rytmizácii riekaniek, uplatňuje sa v hudobných hrách na ozvenu a na zrkadlo, pri rytmickej štafete jednotlivcov. Rozvoj rytmického cítenia detí podporuje hlavne rytmické tlieskanie vo dvojiciach.

3.2.3 PANTOMIMICKÉ PROSTRIEDKY V DETSKÝCH POHYBOVÝCH HRÁCH S HUDBOU

Výrazné gestá, mimika a pohyb celého tela sprevádzajú detské dorozumievanie ešte v predrečovom štádiu a zostávajú dôležitými komunikačnými prostriedkami v ich ďalších

vekových obdobiach, keď dopĺňujú a expresívne zafarbujú detský hovorený prejav. Aj u tzv. zakríknutých detí sa ľahšie objavia slová, spontánne a prirodzene na základe pohybu, ktorý je spojený s empaticky prežívanou situáciou.

U detí si môžeme všimnúť spontánne použitie gest a mimiky, uvedomený či mimovoľný pohyb tela najčastejšie pri speve piesní. Tento druh sprievodného pohybu, ktorý sa nazýva pantomíma, je prejav čisto individuálny, ktorým deti zvýrazňujú interpretáciu piesne. Deti spravidla reagujú neúmyselnou mimikou, pravidelným pohybom hlavy alebo trupu, alebo podupmi na živšie tempo a výrazný rytmus piesne v súlade s jej metrrytmickou a dynamickou zložkou. Pantomimický pohybový prejav väčšinou súvisí s obsahom piesne alebo riekanky. Dôležité je, aby tento pohyb bol vykonávaný metrrytmicky podľa hudobnej zložky. Tá je pre tento prejav záväzná, preto pohyb nesmie byť kvôli kvalite predvedenia veľmi náročný a nesmie sa často meniť. Prehnané vršenie pantomimických situácií je príliš popisné, väčšinou preferuje iba slovesnú zložku na úkor hudobnej zložky. V detskom pantomimickom prejave sa logicky premieta znalosť situácie zo života i všímavosť detí vo vzťahu k pohybovým detailom a ich významu. Dôležité je, aby pohyb detí bol spojený s jasnou predstavou zodpovedajúcou ich skúsenostiam a umožňujúcou pohybovú empatiu. Ak chýba deťom táto predstava, ich obvyklou reakciou je predvádzanie sa a šaškovanie namiesto hľadania presvedčivej pohybovej charakteristiky.

3.2.4 TANEČNÉ PROSTRIEDKY A RIEŠENIE PRIESTORU V DETSKÝCH TANEČNÝCH HRÁCH

Tanečné prostriedky prispievajú k rozvoju hudobnosti detí a k ich estetickému a citovému obohateniu. Často používaným tanečným prostriedkom je točenie, ktoré je prirodzenou súčasťou mnohých tancov. Stretneme sa s ním už v expresívnom pohybovom prejave batoliat, v detských tanečných hrách aj u dospelých v ľudovom či spoločenskom tanci. Točenie môže byť sólové, v dvojici alebo v skupine, najčastejšie v kruhu. Na točení celého kruhu s použitím rôznych druhov tanečnej chôdze sú založené mnohé detské tanečné hry typu *Točíme koliesko*, *Kolo mlynské*, *Na remeselníkov* a iné. Točenie je charakteristické aj pre rad kruhových ľudových tancov. Točenie v dvojiciach sa týka tzv. *otočky*. Pri ňom sa tancujúci pár otáča okolo spoločnej osi, veľakrát i s postupom z miesta. Pri krútení možno použiť rôzne kroky, spôsoby držania aj postavenia dvojíc. Tie môžu stáť vedľa seba, čelom k sebe, za sebou a chrbtom k sebe či pravým bokom vedľa seba. Držanie dvojíc môže byť za jednu ruku alebo za obe ruky v postavení proti sebe, ktoré vyhovuje aj pri držaní za lakty. Aj postavenie vedľa seba ponúka

niekoľko možností držania, napríklad s natiahnutými alebo ohnutými pažami, držanie za pás alebo skríženými pažami pred telom alebo za telom.

Ďalším často využívaným postavením pri tanečnom prejave je *kruh*, v ktorom môžu deti stáť čelom alebo chrbtom k stredu, prípadne tiež v striedavej kombinácii čelom a chrbtom do kruhu. Pretože pri kruhovom usporiadaní na seba deti navzájom vidia, je toto postavenie výhodné najmä pri príprave nových tanečných i iných pohybových prostriedkov a pri ich precvičovaní, najlepšie formou imitačných alebo štafetových hier.

3.2.5 SENZOMOTORICKÁ HRA S PRSTAMI

Senzomotorická hra s prstami účinne prospieva zvládaniu jemnej pohybovej motoriky, pomenovaniu a ovládaniu jednotlivých prstov vrátane koordinácie prstov oboch rúk; hra s prstami spolu s rytmickou deklamáciou detí podporuje ich artikulačnú pohotovosť, obrazotvornosť a pohotovosť na vyjadrenie obsahu slovnej zložky pomocou prstov; hra s prstami rozvíja schopnosť senzomotorického učenia. Aj pre rozvoj rytmického cítenia má hra s prstami veľký význam, lebo prebieha v súlade s rytmizáciou slov. Pri hre s prstami možno reagovať na slovný obsah a zvýrazniť ho pohybom podľa ťažkých taktových dôb, podľa rytmu či metrickej pulzácie slovnej zložky.

3.3 VYUŽITIE REKVIZÍT V POHYBOVÝCH HRÁCH

Používanie rôznych rekvizít je pre deti silným motivačným a empatickým prostriedkom. Už samotný kostýmový náznak alebo drobný predmet, zvyčajne charakteristický detail, dokáže v dieťati navodiť konkrétny pocit, posilniť jeho vcítenie sa do úlohy, nálady a situácie, aktivizovať jeho obrazotvornosť a fantáziu, spontánnosť aj uvoľnenosť pohybu. Vedomé prispôbenie sa vlastnostiam predmetov a ich využívanie prináša prekvapivé výsledky. Dokáže eliminovať rôzne svalové prepätie, samovoľne meniť návyky v držaní a pohybe tela, zdokonaľovať obratnosť a koordináciu pohybov, prebúdzat kreativitu, a to nielen pohybovú. Deti získavajú cennú skúsenosť: rôzne veci vyžadujú pohyb rôznej intenzity, smeru a rytmického členenia.

3.3.1 ŠATKY, STUHY A TEXTÍLIA V POHYBOVÝCH HRÁCH

Šatky, stuhy a rôzne textílie ako tanečné rekvizity pôsobia na deti priaznivo nielen svojou farebnosťou, ale aj ľahkosťou materiálu, čo umožňuje bohaté uplatnenie v priestore a inšpiruje k pohybovému súzneniu s rekvizitou. Šatky a stuhy ako náhradné rekvizity prestávajú byť iba veci a premieňajú sa na obláčik, vlnky či vánok, hmlu, závoj, slnečný lúč alebo

na motýľa. V deťoch tak posilňujú schopnosť situačnej empatie, rozvíjajú ich pohybovú predstavivosť a fantáziu, detskému pohybu dodávajú určitý výraz. To samozrejme predpokladá predchádzajúcu pohybovú prípravu so šatkami a stuhami spojenú s objavovaním bohatej škály pohybových možností. Patrí sem rozmanitý pohyb so šatkou a stuhou na mieste, pri voľnej aj rýchlejšej chôdzi alebo v spojení s poskočným krokom a pri točení sa dookola. S tým súvisí ľahké držanie šatky a jej nadnášanie, mávanie šatkou alebo stuhou zo strany na stranu v rôznom tempe, pohyb v tvare malého krúžku, osmičky alebo špirály, odovzdávanie šatky alebo stuhy z ruky do ruky a ďalšie. Pri pohybe na hudbu pomáhajú šatky a stuhy deťom odlišiť plynulý a pokojný pohyb od vírivého a impulzívneho, vnímať melodicko-rytmické premeny vrátane tempových a dynamických kontrastov a pohybovo na ne reagovať.

3.3.2 HUDOBNÉ NÁSTROJE V TANEČNÝCH A POHYBOVÝCH HRÁCH

V detskom pohybovom prejave môžeme vedľa rôznych rekvizít vhodne využiť tiež hudobné nástroje, najmä drobný bicí inštrumentár ako bubienok, ozvučné drierka, drhlo, rapkáč, drevený blok, činel, prstové činelky alebo tamburínu. Pre deti majú tieto nástroje mimoriadnu príťažlivosť tým, že znejú. Rozmanitou zvukovou farebnosťou v nich vzbudzujú širokú škálu predstáv vrátane pohybových nápadov na ich znázornenie. V týchto kreatívnych situáciách dochádza jednak k výraznejšiemu obohateniu individuálnej pohybovej zásoby detí, jednak v spojení pohybu s inštrumentálnou hrou sa rozvíja tiež ich zmysel pre rytmus. Hra na hudobnom nástroji ako súčasť pohybovej akcie pôsobí na deti motivačne nielen svojou zvukovosťou, inštrumentálnou farbou, dynamikou, rytmom a tempom, ale ako tanečná rekvizita aj výtvarnými prostriedkami – veľkosťou, tvarom, farbou i materiálom, ktoré sú zdrojom metaforických obrazov.

3.3.3 OZVUČENÉ PREDMETY V POHYBOVÝCH HRÁCH

Ozvučené predmety môžu byť dobrým pomocníkom pri pestovaní senzomotorického učenia. Už manipulácia s rôznymi predmetmi spojená s hľadaním rôznych zvukových a zvukomalebných efektov je pre deti silnou motiváciou, rozvíja ich kreatívne myslenie, zvukovú, pohybovú a rytmickú predstavivosť. To všetko súvisí už s voľbou predmetov na ozvučenie, s citom detí pre materiál a s posudzovaním tvaru aj zvukových možností predmetov. Sú to napríklad zamrazovacie vrecká, plechovky s gumičkou, drevený rapkáč, drhlo a rytmické minidrierka. Manipulácia s nimi je podriadená hudobnej reči a deti tak môžu vedome reagovať na rytmus, tempo a dynamiku, rozlišovať ich opakovanie či kontrast. Výhodou je sluchová kontrola presnosti rytmu, dynamiky aj plynulého tempa týchto zvukov,

ktorá ich bezprostredne informuje o vyspelosti jemnej motoriky a pohybovej koordinácie oboch rúk. Použitie znejúcich predmetov alebo drevených rytmických nástrojov v koordinácii s rytmizovanou rečou alebo spevom je tiež účinnou prípravou správnej dychovej funkcie. Metrorytmický pohyb prstov či rytmické zvuky znejúcich predmetov zodpovedajú vnútornému formovému členeniu, čo ovplyvňuje správne nádychy aj hospodárenie s dychom.

3.4 METODICKÉ PRÍKLADY HUDOBNO-POHYBOVÝCH HIER

3.4.1 NA DOPRAVNÉ PROSTRIEDKY

skupinová hudobno-pohybová hra s pravidlami, pantomíma jazdy dopravných prostriedkov, rytmická zvukomaľba, zástupné rekvizity, pohybové a zvukové paralely

ČÍM IDEME

*úprava melódie piesne Hlava, ramená
slová: detská tvorivosť*

Mierne rýchlo

Au - tá, e - le - ktri - čky, mo - tor - ky, bi - cy - kle,
mo - tor - ky, bi - cy - kle, mo - tor - ky, bi - cy - kle.
Au - tá, e - le - ktri - čky, mo - tor - ky, bi - cy - kle,
rý - chlí - ky, lo - de, tra - kto - ry.

HUDOBNO-POHYBOVÉ HRY S DOPRAVNÝMI PROSTRIEDKAMI

1. Spev piesne *Čím ideme*

- Začnite hádankou pre uši. Vypočujte si melódiu piesne *Čím ideme* najprv bez slov. Čo vám pripomína? (Podobá sa piesni k pohybovej hre, pri ktorej sa podľa slov ukazujú časti tela v rôznom tempe.)
- Teraz k tejto melódii pridajte názvy dopravných prostriedkov. Vytvorte ďalšie slohy novej piesne i s inými dopravnými prostriedkami a prispôbte ich rytmu piesne.

2. Pantomimická hra *Ako jazdia dopravné prostriedky*

- Spievajte a pohotovo ukazujte spôsob jazdy dopravných prostriedkov. Keď sa vám darí spojiť spev s ukazovaním, vystriedajte túto hru iba ukazovaním bez spevu a, samozrejme, môžete aj zrýchľovať.
- Na najskúsenejších vodičov čaká táto hra ešte ako štafeta jednotlivcov. Najskôr so spevom, potom aj bez spevu piesne *Čím ideme*.

Pantomimická interpretácia:

<i>autá</i>	točenie volantom do strán (metrum)
<i>električky</i>	zberač elektriny z vedenia: ruky spojiť nad hlavou
<i>motorky</i>	držať riadidlá a 2x našliapnuť pedálom (metrum)
<i>bicykle</i>	šliapanie do pedálov: striedavo rukami pred telom
<i>rýchliky</i>	bočný kruh ohnutými pažami spredu dozadu (takt)
<i>lode</i>	jeden záber veslom po strane tela (takt)
<i>traktory</i>	točenie volantom do strán a 2x dupnúť (takt)

3. Zvukomalebná hra *Na zvuky dopravných prostriedkov*

- *Viete, kde sa môžete so všetkými dopravnými prostriedkami stretnúť? Viete, kde a po čom jazdia? Či je to na ceste, alebo na poľnej ceste, na hradskej a diaľnici, na koľajniciach, alebo na ceste pre cyklistov, na vode i vo vzduchu – všade ich môžeme počuť. Majú svoje typické zvuky, podľa ktorých spoznáme ich jazdu.*
- *Okrem toho majú aj zvukové signály, ktorými sa prihlasujú alebo nimi varujú ostatných pred nebezpečenstvom, najčastejšie pred hroziacou zrážkou. To potom trúbia, húkajú, cinkajú a zvonia zo všetkých síl. Viete, ktoré to sú? Nájdite vo svojom okolí predmety a vyberte hudobné nástroje, ktorými by ste zvukové signály týchto dopravných prostriedkov napodobnili.*

Návrh rytmickej zvukomaľby dopravných prostriedkov:

<i>autá</i>	húkačka alebo hra na hrebeni a <i>kazu</i> (metrum)
<i>električky</i>	4x zacinkať prstovými činelkami (rytmus)
<i>motorky</i>	drhlom drhnúť 3x od seba (rytmus)
<i>bicykle</i>	zazvoniť 2x bicyklovým zvončekom (metrum)
<i>rýchliky</i>	igelitové vrečko trieť 3x v dlaniach (rytmus)
<i>lode</i>	zahúkať cez hrdlo fľaše dlhý tón (takt)
<i>traktory</i>	držať korpus rapkáča a 3x krátko otočiť rukoväťou (metrum)

- Rozdeľte si hudobné nástroje i predmety na ozvučenie a vyskúšajte hru rytmickej zvukomaľby. Potom sa zoradíte vedľa seba podľa poradia dopravných prostriedkov v piesni *Čím ideme* a môžete začať hrať:
 1. Hrajte rytmickú zvukomaľbu v stanovenom poradí. Ostatní spievajú pieseň, prípadne môžu pripojiť pantomimický pohyb.
 2. Zahrajte opäť rytmickú zvukomaľbu, ale bez spevu. Pritom je dobré orientovať sa podľa pantomimického pohybu ostatných.
- Keď vyskúšate tieto možnosti, spojte na záver všetko dohromady: spev piesne, pantomimické napodobňovanie jazdy aj zvukomalebnú hru.

4. Rytmická zvukomaľba s pohybom *Hra na pamäť zvukov*

- Pri tejto hre sa všetci vystriedate v hre rytmickej zvukomaľby a ešte sa pobavíte pri súboji s pamäťou pri určovaní, ktoré hudobné nástroje a predmety patria k zvuku dopravných prostriedkov z piesne.

Pravidlá hry:

- Hudobné nástroje a predmety k hre zvukomaľby rozmiestnite na zem, rovnomerne po obvode väčšieho kruhu.
- Hra sa začína spevom a pochodom okolo ležiacich nástrojov. Keď sa dospieva, všetci sa otočia čelom k stredu kruhu, zoberú najbližšie nástroje alebo predmety a pripravujú sa na hru zodpovedajúceho rytmického zvuku dopravného prostriedku. Na túto situáciu použite dvojtaktovú medzihru. Potom sa opäť spieva pieseň postojacky na mieste a každý má zahrať zvuk dopravného prostriedku v správnej chvíli. Kto nemá momentálne na čom hrať, ukazuje jazdu dopravných prostriedkov pantomimicky.

3.4.3 ZIMNÁ VYČÍTANKA

*hudobno-pohybová hra s vyčítankou, zmena pravidelnej chôdze v beh,
vnímanie metrrytmickej pulzácie prostredníctvom chôdze a rytmického rozpočítavania;
rešpektovanie pravidiel hry, pohotové obliekanie zimného šatstva*

NÁDCHA

*Sveter, čiapka, rukavice,
vonku strašné chumelice,
kto sa rýchlo neoblečie,
ten už nádche neutečie!*

—————
detská tvorivosť

1. Pohybová hra s vyčítankou *Nádcha*

- Rytmické skandovanie zimnej vyčítanky motivuje dvojice detí k súťaživej hre na naháňačku s využitím pohotového odovzdávania a obliekania zimného oblečenia.

východiskové postavenie:

- Deti stoja v miernom rozkročení po obvode kruhu čelom k stredu a obe ruky majú nastavené za chrbtom dlaňami nahor. Prenášajú váhu tela z nohy na nohu podľa metrrytmickej pulzácie skandovanej vyčítanky.

Pravidlá pohybovej hry:

- Vybraný hráč A kráča dookola kruhu so šálom alebo rukavicou v ruke podľa metrickej pulzácie vyčítanky a na každú dobu sa ľahko dotkne zimným oblečením nastavených dlaní kamarátov. Na slovo *neutečie!* položí šál či rukavicu na dlaň hráča B, ku ktorému práve došiel.
- Po odovzdaní zimného odevu začne hráč A rýchlo obiehať kruh, kým nedobehne na uvoľnené miesto. Hráč B, ktorý získal šál alebo rukavicu, sa ho snaží dobehnúť. Pri tom je potrebné dodržať dohodnutý smer obiehania. Naháňačka sa končí zaradením niektorého z bežiacich hráčov na uvoľnené miesto.

Pokračovanie hry s vyčítankou:

- Hráč B sa stane novým rozpočítavačom pri rytmickej chôdzi so zimným odevom. Pohybovú hru možno spestriť pohotovým obliekaním a vyzliekaním zimných odevov podľa pravidiel: Kto dostane napr. rukavicu, musí si ju pred naháňačkou rýchlo obliecť. Pri obchádzaní kruhu ňou rozpočítava spoluhráčov k naháňačke.

3.4.4 SÓLO PRE MAČKU A VLOČKU

detská tanečná hra s pravidlami, pantomimická a tanečná kreativita, pohybová empatia, pohybová koordinácia dvojíc, zrkadlový pohyb, priestorová orientácia

MAČKA A VLOČKA

hudba: Petr Kotík

slová: Jiří Žáček

Veselo

Čier-na ma-čka ve-dieť chce-la kam sa zná-ša vlo-čka bie-la,
5 mu-sí pre-dsa na zi-mu u-stlať po-liam pe-ri-nu,
9 mu-sí pre-dsa na zi-mu u-stlať po-liam pe-ri-nu.

Mňauu!

2. *Chcela vedieť biela vložka*

či ju čierna mačka počká.

Nepočká ju, myši chytá.

Ticho! Býva roztržitá.

Pssst!

SÓLO PRE MAČKU A VLOČKU

1. Spievame o mačke a vložke v zime

- Zo zásoby detských populárnych piesní so zimným námetom vyberáme tanečnú pieseň o mačacej a vložkovej zvedavosti. Ak ju chcete zaradiť do svojho repertoáru, nezabudnite pri nácviku postrážiť presný rytmus, správnu dĺžku páuz, starostlivú spevácku artikuláciu a svižnejšie tempo.
- Melodicky sa pesnička pohybuje po tónoch základných harmonických funkcií, preto ide ľahko do pamäti. Má ale značný rozsah, preto sa hlavne najmenším spevákom odporúča

nahradiť v 1. takte tón *g* tónom *c*¹. Pauzy si pripomeňte rytmickým tlieskaním a pamätajte si, že na jednom tóne sa vždy spieva len! otvorená slabika.

Príklad: *ma-čka, vlo-čka, po-čká, u-stlať, pre-dsa, ro-ztr-ži-tá.*

2. Tanečné improvizácie *Sólo pre mačku a vložku*

- Na začiatku každej tanečnej improvizácie s deťmi je nevyhnutná príprava pohybových možností ako pre skupinu tancujúcich *mačiek*, tak pre skupinu *vložiek* – tanečníci s čipkovanými vložkami z papiera. Empatické zvládnutie oboch rolí určite motivujte kostýmovými doplnkami a rekvizitami.

východiskové postavenie:

- Skupina *mačiek* stojí oproti skupine *vložiek*. Medzi nimi je voľný priestor pre tanečné a pantomimické kreácie.

tanečná interpretácia:

1. sloha: spev a tanec

- Tanečnice *mačky* stoja na mieste a pantomimicky predvádzajú „mačacie pohyby“. Tanečnice *vložky* postupujú tanečným krokom do priestoru, kreatívne využívajú pohybové možnosti s papierovou vložkou. Počas opakovania záverečného štvortaktia sa majú *vložky* rozmiestniť v priestore tak, aby sa medzi nimi dalo prechádzať.
- V poslednom takte idú tieto *vložky* do drepu, papierovú vložku si položia na hlavu.

2. sloha: spev a tanec

- Tanečnice *mačky* vtancujú mačacím pohybom medzi sediace tanečnice *vložky*. Počas repetície sa premiestnia k „svojim“ partnerským tanečniciam *vložkám*.
- *Vložky* zvedavo sledujú zakrádajúce sa *mačky*.

1. inštrumentálna verzia piesne: tanec bez spevu

- Tanečnice *vložky* iniciujú zrkadlový pohyb svojich *mačiek*, v inštrumentálnej verzii 2. slohy je to naopak.

2. inštrumentálna verzia piesne: tanec bez spevu

- Zrkadlovo spolu tancujú *mačka s mačkou* a *vložka s vložkou*. Pri inštrumentálnej verzii 2. slohy sa zmení pohybová iniciácia v každej dvojici.

opakovanie 1. a 2. slohy: spev a tanec

- Pri opakovanom speve piesne *Mačka a vložka* sa obe skupiny vracajú z voľného priestoru do východzieho postavenia s využitím pantomimického a tanečného pohybu, kde na záverečné *Psssst!* zostanú stáť nepohnute v „živom obraze“ (tzv. *štronzo*).

3.4.5 ROZTOPAŠNÉ VRABCE

*senzomotorická hra s prstami, pohybová koordinácia dvojíc,
vnímanie formotvorných zákonitostí: opakovanie – kontrast – gradácia*

ROZTOPAŠNÉ VRABCE

1. Čim, čim, čim,
vrabce majú splín.

Pobili sa až do krvi:

Vraj kto bude v sýpke prvý.

Čim, čim, čim,
vrabce majú splín.

2. Čim, čim, čim,
vrabcom chýba rým.

*Hľadajú ho od nedele,
až im pritom lieta perie.*

Čim, čim, čim,
vrabcom chýba rým.

Belo Felix

1. Rytmická pantomimika prstov s riekankou *Roztopašné vrabce*

- Riekanka o *roztopašných vrabcoch* sa najlepšie učí zároveň s prstovou hrou. Tá precvičí nielen šikovnosť všetkých prstov a ich vedomé ovládanie, ale prospeje aj rýchlemu zapamätaniu riekanky.

Motivácia:

- *Premeňte na chvíľu svoje prsty na roztopašné vrabce a zahrajte sa s nimi podľa riekanky. Ako na to? Najprv si pomocou palca a ukazováka pripravte oboma rukami dva vrabce alebo ich zobáčiky.*
- *Spojte bruško palca s bruškom ukazováka, držte ich stlačené v tvare krúžku a vrabčiak je na svete. Skúste ešte zľahka zaklopať ukazovákom na palec a... Hľa! Vrabčiak ožil! Otvára a zatvára zobáčik ako živý.*
- *Zostáva už len pozorne sledovať prsty a zahrať sa s nimi na roztopašné vrabčiačky podľa slov riekanky, presne rytmizovaných v 2/4 takte.*

1. sloha:

Čim, čim, čim,

Postavte zobáčky vrabcov proti sebe. Potom klopte oboma ukazovákmi do palcov v rytme slov.

vrabce majú splín.

Ľavého vrabca sklopte do vodorovnej polohy, pravého vrabca ponechajte v postavení na výšku. Pohyb prstov teraz bude zhodný ako v 1. verši, len prsty sa prepletú ako oka retiazky, takže klopanie prebieha vzájomne stredom krúžkov (vrabcov).

Pobili sa až do krvi:

Prsty zostanú v pozícii spojených ôk retiazky. Tie sa v horizontálnej polohe striedavo napínajú a povoľujú do strán podľa metrrytmickej pulzácie.

Vraj kto bude v sýpke prvý.

Pokrčené ukazováky zakliesnite do seba ako háčiky a 2x nimi trhnite do strán (ťažké doby taktov).

Čim, čim, čim,

Opakujte pohyb prstov podľa 1. verša.

vrabce majú splín.

Opakujte pohyb prstov podľa 2. verša.

2. sloha:

- Senzomotorický pohyb prstov podľa veršov 2. slohy je rovnaký s rytmickým pohybom prstov v 1. slohe.

2. Rytmická pantomíma so striedaním prstov a hra vo dvojiciach

- Senzomotorickú hru prstov s riekankou *Roztopašné vrabce* môžete rozšíriť o ďalšie vrabčiaci. Získate ich spojením palcov s prostredníkmi alebo s prstenníkmi, prípadne i s malíčkami. Pohybové premeny prstov podľa veršov zostávajú rovnaké.
- Hru s prstami o vrabcoch skúste aj vo dvojiciach, najlepšie oboma rukami proti sebe.

ZÁVER

Prostredníctvom akreditovaného vzdelávacieho programu Zážitkové učenie v hudobnej výchove v predprimárnom vzdelávaní, primárnom vzdelávaní a na základnej umeleckej škole prináša prof. PhDr. Eva Jenčková, CSc., učiteľom svoje dlhoročné skúsenosti v oblasti hudobného vzdelávania detí a učiteľov. Na jej vzdelávaníach si učitelia priamo precvičujú jednotlivé kroky metodiky zážitkového vyučovania. Profesorka Jenčková dokáže učiteľom objasniť význam rytmiky, melodiky a pohybu a ich vzájomného prepojenia. V metodike zážitkového vyučovania sa dôkladne a zmysluplne prelína hudba a text. Všetky zložky hudobného, literárneho a pohybového umenia, ktoré sú súčasťou metodiky zážitkového vyučovania, prirodzene a podnetne podporujú komplexný rozvoj osobnosti dieťaťa.

Profesorka Jenčková pomáha učiteľom znovu objaviť význam hudobnej rozprávky, učí ich, ako majú takýto žáner využiť v rámci výučby, poukazuje na podnetný výchovný, ale aj zábavný charakter hudobnej rozprávky. Netradičné pomôcky použité v metodike podnecujú učiteľov k ďalšej tvorivosti objavovania a využívania nových postupov.

Prostredníctvom metodiky zážitkového vyučovania dokážeme lepšie pochopiť dušu dieťaťa, jeho prirodzený záujem o pohybové a rytmické cítenie. Môžeme u detí primeranou a podnetnou formou podporiť hudobné a pohybové schopnosti. Prostredníctvom pohybových a hudobných aktivít u detí rozvíjame správne držanie tela, koordináciu pohybov, rytmickosť, uvedomelý pohyb a sebakontrolu.

V metodike zážitkového vyučovania má svoju pevnú pozíciu motivácia detí k hudobnému prejavu prostredníctvom ľudových a detských piesní. Tieto piesne v sebe zahŕňajú bohatstvo hudobného a slovesného materiálu a prirodzene podporujú rozvoj pohybového a rytmického cítenia.

Metodika zážitkového vyučovania má nesmierne podnetný a obohacujúci charakter. Je to komplexný integratívny pohľad na rozvoj hudobných a pohybových aktivít.

ZOZNAM BIBLIGRAFICKÝCH ODKAZOV A HUDOBNINY

Kapitola 1: HUDOBNÁ ROZPRÁVKA

HŘEBEJKOVÁ, J. a kol., 1964. *Pohádky a povídky pro malé čtenáře*. Praha: SPN.

JENČKOVÁ, E., 2002. *Hudba a pohyb ve škole*. Hradec Králové: TANDEM.
ISBN 80-903115-7-1.

JENČKOVÁ, E., 2007. *Hudební pohádka*. Edice Hudba v současné škole.
Hradec Králové: TANDEM. ISBN 80-902808-1-1.

LOUDOVÁ, I., 1986. *Pohádky a obázky*. Praha: PANTON.

VLAŠÍN, Š. a kol., 1977. *Slovník literární teorie*. Praha: ČS. SPISOVATEL.

Kapitola 2: HUDBA A ZVIERATKÁ

BALÍK, J., S. CHUDOBA, 2001. *Hrátky se zvířátky z lesů a strání*. Praha: ROTAG.

EBEN, P., V. FISCHER, J. PALEČEK, 1985. *Elce pelce kotrmelce*.
Praha: SUPRAPHON. ISBN 02-001-82.

KOPINOVÁ, Ľ. a kol., 2004. *Piesne, hry a riekanky detí predškolského veku*, 1. časť. 2. vyd.
Bratislava: SPN - Mladé letá, s. r. o. ISBN 80-10-00427-8.

POSPÍŠILOVÁ, Z., 2009. *Hádám, hádáš, hádáme*. Praha: PORTÁL.
ISBN 978-80-7367-232-4.

ŽÁČEK, J., 2002. *Žáčkova encyklopedie pro žáčky*. Praha: ALBATROS.
ISBN 80-00-01088-7.

Kapitola 3: POHYBOVÉ HRY S HUDBOU

JENČKOVÁ, E., 2002. *Hudba a pohyb ve škole*. Hradec Králové: TANDEM.
ISBN 80-903115-7-1.

JENČKOVÁ, E., 2006. *Vrabčáci zpěváci*. Edice Hudba v současné škole.
Hradec Králové: TANDEM. ISBN 80-86901-00-9.

JENČKOVÁ, E., 2006. *Rytmy zimy*. Edice Hudba v současné škole.
Hradec Králové: TANDEM. ISBN 80-86901-00-9.

KULHÁNKOVÁ, E., 2006. *Taneční hry s písničkami*. Praha: PORTÁL.
ISBN 80-7367-108-5.

MARÁKOVÁ, I., 2006. *Pranostiky a hry na celý rok*. Praha: PORTÁL.
ISBN 80-7367-164-6.

Názov: Zážitkové učenie v hudobnej výchove v predprimárnom vzdelávaní,
primárnom vzdelávaní a na základnej umeleckej škole
Autori: prof. PhDr. Eva Jenčková, CSc., Mgr. Slávka Gécová
Recenzenti: PaedDr. Iveta Labjaková
Mgr. Eva Líšková
Vydavateľ: Metodicko-pedagogické centrum v Bratislave
Odborná redaktorka: Mgr. Terézia Peciarová
Grafická úprava: prof. PhDr. Eva Jenčková, CSc.
Vydanie: 1.
Rok vydania: 2014
Počet strán: 59
ISBN 978-80-565-0483-3