

## **Metodické pokyny k hre Hudobné aktivity**

**Ročník:** prípravne štúdium až štvrtý ročník

**Tematický celok:** Opakovanie učiva - Hudobné aktivity

**Cieľ hodiny:** Zopakovať si komplexne učivo hudobnej náuky z doterajších ročníkov.

**Medzipredmetové vzťahy:** dramatická a výtvarná výchova.

### **Špecifické ciele:**

- Kognitívny:
  - *získané vedomosti vedieť aplikovať v spoločenskej hre,*
  - *zopakovať si hudobno-náukové pojmy,*
  - *tvorivo opísať jednotlivé definície,*
- Socioafektívny:
  - *mať zodpovednosť za plánovanie a realizáciu vlastnej i skupinovej práce,*
- Psychomotorický:
  - *správne realizovať pohybové prejavy v dramatických činnostiach.*

**Metódy:** dialogická metóda (rozhovor), metóda príkladu, napodobňovanie, priradovanie, demonštrácia, dramatizácia, metóda otázok a odpovedí, opis, hodnotenie,

**Organizačné formy práce:** skupinová forma práce,

**Typ vyučovacej hodiny:** základný typ zameraný na evalváciu.

**Pomôcky:** kartičky, hrací plán s figúrkami alebo hrací plán zobrazený na interaktívnej tabuli s farebnými magnetkami, hracia kocka, pero s papierom alebo popisovač na tabuľu, časovač,

**Kompetencie:** dokázať zhodnotiť pojem, tvorivo ho spracovať a prakticky ho využiť.

### **Motivačná časť:**

V úvode hodiny sa opýtame žiakov, aké spoločenské hry poznajú, ktoré z nich už hrali. Rozhovorom namierime rozprávanie k spoločenskej hre Aktivity, či sa s ňou už stretli. Zároveň zisťujeme, nakoľko potrebné je vysvetľovať pravidlá, ktoré sú veľmi podobné originálnej hre. Žiakov rozdelíme na skupiny (napríklad podľa farby figúrok), najlepšie na dve skupiny (aj z časového hľadiska).

### **Expozičná a fixačná časť:**

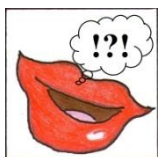
*Názov hry:* Hudobné aktivity

*Forma práce:* skupinová

*Pomôcky:* hrací plán s figúrkami alebo hrací plán zobrazený na interaktívnej tabuli s farebnými magnetkami, kartičky, hracia kocka, pero s papierom alebo popisovač na tabuľu, časovač,

*Typ hry:* hra s pravidlami, interaktívna hra, tvorivé a dramatické hry, kolektívna hra súťaživá s hudobno-náukovým obsahom, hra zameraná na opakovanie,

*Pravidlá hry:* Hráči sa rozdelia na dve skupiny, najlepšie s rovnakým počtom členov. Každá skupina má pridelenú vlastnú figúrku alebo magnetku, ktorú postaví na štartovné pole hracieho plánu. Skupina, ktorá hodí na hracej kocke vyššie číslo, začína. Hodené číslo zároveň určí, na ktoré políčko s logom postaví figúrku a akú úlohu budú plniť. Začínajúce družstvo si vyberie zo svojej skupinky jedného reprezentanta, aby znázornil pojem podľa loga na hracom pláne. V nasledujúcich kolách sa reprezentanti budú meniť, aby sa vystriedali všetci. Na stôl sa položia hracie karty na dve kôpky. Kôpka na ľavej strane obsahuje učivo nižších ročníkov, ktoré je pre štvrtákov ľahšie (učivo prípravného štúdia, prvého a druhého ročníka). Po splnení úlohy z danej kôpky sa posunú na hracom poli o jedno políčko (alebo dve podľa dohody so žiakmi). Karty z pravej strany obsahujú úlohy z terajšieho a predošlého ročníka (tretieho a štvrtého). Po splnení úloh sa žiaci posúvajú o dve alebo tri políčka, tiež podľa dohody medzi hráčmi ešte pred začatím hry. Reprezentant vezme hornú kartu z kôpky. Je na ňom, či chce ľahšiu úlohu s možnosťou kratšieho posunu na hracej ploche alebo naopak. Kartu si vezme tak, aby spoluhráči nevideli na pojmy. Každá karta obsahuje tri pojmy z hodín hudobnej náuky, ktoré sú rozdelené podľa loga na hracom pláne:



Žiaci musia slovne opísať predmet alebo definíciu bez použitia dramatizácie alebo ukazovania na predmety v miestnosti. Zároveň si musia dať pozor aj na korene slov či odvodené slová.



Na vymedzenom priestore na interaktívnom hracom pláne alebo na čistom papieri znázorňuje hráč pojem alebo predmet len kreslením bez použitia slov, ukazovania na predmety. Môže len vyjadriť súhlasné alebo nesúhlasné gesto.



Tretie logo vyžaduje od hráča dramatizáciu pojmu. Musí vyjadriť pantomímou zadanie, zároveň však nesmie zneužiť pohyb na ukazovanie vecí v priestore a rovnako používať slová. Môže ukazovať len na časti vlastného tela.

Reprezentant si asi behom 10 sekúnd pojem zapamätá, kartu uloží pojmami dole na stôl a spustí sa časovač v termíne dvoch minút. Vybraný žiak sa snaží čo najzrozumiteľnejšie priblížiť pojem svojej skupine a tí nahlas vykrikujú všetko, čo si myslia. Druhá skupina ich mlčky pozoruje. Keď družstvo daný pojem uhádne v časovom limite, posúva sa na hracom poli podľa náročnosti vybranej karty, ak úlohy nesplní, zostáva stáť na mieste. Nasleduje druhá skupina a postupne sa striedajú. Víťazí tím, ktorý sa ako prvý dostane do cieľa.

### **Pokyny a charakteristika úloh:**

Pripravené kartičky obsahujú uvedené pojmy v tabuľke:

| Ročník            | Slovný opis                                                                                                                                  | Maľovanie                                                                                                       | Pantomíma                                                                                           |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Prípravné štúdium | nota, dynamika, notová osnova, muzikant, valčík pomlčka,                                                                                     | husľový kľúč, basový kľúč, triangel, zvonkohra, zobcová flauta, Sedemdesiat sukien mala                         | Akordeón, husle, priečna flauta, pochod, klavír, keyboard                                           |
| Prvý              | basový kľúč, stupnica, kvintakord, polka, posuvky,                                                                                           | kontrabas, klaviatúra, U susedov, tam je topoľ; Ježko, opakovacie znamienko, koleda,                            | piano, forte, gajdy, husle, Po nábreží koník beží; Malička som                                      |
| Druhý             | interval, dueto, harmonická molová stupnica, melodická molová stupnica, predtaktie, obraty kvintakordov                                      | duo, trio, triola, synkopa, Pohreb bábiky, Chatrč Baby Jagy                                                     | crescendo, decrescendo, kontrast, violončelo, Akvárium, staccato                                    |
| Tretí             | melodická ozdoba, menuet, valčík, jazz, kadencia, variácia                                                                                   | lutna, melodická ozdoba, goralská trojka, Labutie jazero, Krásna mlynárka, koncert                              | rytier, karička, dychovka, balet, organ, sláčikové kvarteto                                         |
| Štvrtý            | lýdická stupnica, interval, dórská stupnica, enharmonická záměna tónov, harmonizovanie, improvizácia, melodická ozdoba, menuet, valčík, jazz | tanec karička, Páslo dievča pávy, kroj, gospel, Prší, prší; Peter Lipa, lutna, melodická ozdoba, Labutie jazero | chorál, rumba, tanec, kroj, Kohútik jarabý, potulní speváci, rytier, tanec karička, dychovka, balet |

Popis kartičiek k hre Hudobné aktivity.

### Hodnotiaca časť:

Vyhodnotenie, záver hodiny - môže nastať situácia, že z dôvodu krátkosti času sa družstvá nedostanú do cieľa, preto zhodnotíme víťaza podľa toho, ktorá zo skupín sa dostala na hracom pláne najďalej. Zároveň si povieme a uvedomíme, kde mali skupiny rezervy v hudobno-náukových pojmach, čo im robilo najväčší problém a naopak, spoločne sa tešíme zo skutočnosti, čo všetko sme sa už naučili na hodinách hudobnej náuky.

Poslednou úlohou (prípadne úlohou za domácu úlohu) je vyzvanie žiakov, aby sa pokúsili vymyslieť ďalšie hudobné úlohy, ktoré by sme mohli dotvoriť na nové kartičky. Napríklad bonusové špecifické úlohy pre skupiny s čisto hudobnými činnosťami – napríklad zaspievať ľudovú pieseň, vytlieskať rytmus, intonovať zadaný interval a podobne.

### Diagnostická časť:

Zaradenie vybranej hry do **skupinovej organizačnej formy** považujeme za vhodné a motivačné. Vybraná forma vyhovuje vyučovaciemu predmetu hudobnej náuky. Trieda nutne nevyžaduje interaktívnu tabuľu, stačí aj hrací plán na papieri.

