



Tónlistarstundir 4-5 ára.

Hugmyndir

Heyrnarþjálfun:

Hlusta á tónverk. Mikið er til af tónverkum sem hafa sögu að segja. Gaman er að vinna með börnunum langtímaverkefni. Þau geta sett upp leikrit og teiknað myndir.

- Karnival dýranna (Saint Saens, til bók).
- Pétur og úlfurinn (Munið bókina í bókasafninu okkar).
- Hnotubrjóturinn (sjá sögu á blaði). Tónm II bls. 68.
- Árstíðirnar (Vivaldi).
- Púsaldarljóð.
- Töfraflautan (Mozart). Tónmennt II bls.66.
- Carmen (Bizet).tónm. II bls 67.
- Litla lest kaípiranna Hector Villa-Lobos). Tónm. II bls. 73.

Bingó Hvert barn fær spjald og miða til að setja yfir.

Hljóðfærunum sem eru á spjaldinu er safnað saman og sett þar sem börnin sjá þau ekki. Kennari kynnir hljóðfærin fyrir börnunum. Hvað þau heita og hvernig heyrast í þeim. Síðan velur kennari eitt hljóðfæri og spilar en börnin mega ekki sjá. Svo eiga þau að geta hvað verið er að spila á og setja spjald yfir rétta mynd.

Borðtenniskúlan. Láta borðtenniskúlu skoppa og hlusta á hvernig hún fer. Fyrst hægt og síðan hraðar og hraðar þangað til hún stoppar. Leyfa líka börnunum að kasta kúlunni í gólfið. Þegar búið er að gera þetta nokkrum sinnum er hægt að láta börnin fá hljóðfæri og herma eftir kúlunni. Líka hægt að skrá hreyfingu kúlunnar á töflu og spila eftir því. Fyrst langt ___ ___ ___ svo stutt ---.

Hermileikur. Börnin sitja í hring og allir eru með hljóðfæri. Svo skiptast börnin á að spila einhvern takt og hinir leika eftir. Gaman er ef kennari skrifar taktinn upp.

Þögn. Er mikið notuð í tónlist. Byrja að kenna börnunum að gera þögn á milli takta með því að gera hring með vísifingri og þumli. Einnig að kenna þeim grafíska táknið fyrir þögn þ.e o og skrá niður það sem á að klappa eða spila dæmi t.d. ___oo___oo___oo ___ þar sem o táknar þögn, ___ langt og --- stutt.

Hlusta á hljóðin í umhverfinu. Gaman að skrá niður. Hægt að fara í gönguferð og gera það sama (Hugmyndir í bók Komdu og hlustaðu e. Kia Bach).

-Hvaða hljóð heyrum við ?

- Hvaðan eru þau?
- Eru þau sterk eða veik?
- Eru þau löng eða stutt?

Hvaða hljóð getið þið búið til?

(Hugmyndir í bók Komdu og hlustaðu e. Kia Bach)

Grafísk skrift og hreyfing hljóðs. Hljóð upp og niður(hátt/lágt). Unnið áfram með það sem undan er gengið en flóknara t.d. þekkið eitt hljóð af fleirum. Byrja að gera grafísk tákni á rythma dæmi t.d. ____oo____oo____oo ____ þar sem o táknar þögn, ____ langt og --- stutt.

Slæðan. Fíngerð slæða (er til í salarskáp) er látin falla á gólfið. Rödd og hreyfing handar er látin fylgja hreyfingu klútsins.

Rythmapjálfun:

Klappa rythma. Skrá niður á töflu. Einnig er gaman að láta börnin velja sér orð og láta þau klappa orðin t.d. banani --- (þrjú slög) eða nota myndir og láta þau klappa í kór.

Stutt og löng púlsslög. Bæta við að kenna þeim hraðari púlsslög t.d. Atti katti Nóa ---- ____ (fjögur stutt og tvö löng o.s.frv.) Hægt að gera við hvaða lag eða þulu sem er. Skrá á töflu svo börnin sjái muninn. Byrja að klappa og fara svo að nota hljóðfæri þegar börnin hafa náð tökum á að klappa.

Nótnainnlögn. Byrja að kynna fyrir börnunum heilnótur, hálfnótur o.s.frv. Ta ta títtí ta o.s.frv. Til er efni í Fífu merkt "Innlögn á nótum". Það er í hvítri plastmöppu og inniheldur myndir með útskýringum. Gott er að nota tússtöflu líka þegar verið er að vinna með þetta efni.

Langt - stutt, hröð púlsslög (____ og -----). Unnið með höndum og hljóðfærum. Byggt ofaná og þyngt eftir þörfum og getu hvers og eins.

Söngur:

Að kenna söngva. Best er að kennarinn syngji eina og eina línu í laginu og börnin hafi svo eftir. Síðan er lagið sungið í heild sinni.

Hvert er lagið? Kennari spilar eða raular eitthvað lag. Börnin eiga svo að geta hvert lagið er. Athugið að sum lög eiga fleiri en einn texta eins og ferskeytlurnar okkar.

Stofna kór. Hefð er í leikskólanum að elstu börnin myndi englakór sem syngur í desember á jólaskemmtun. Gamán gæti verið að stofna kórinn strax að hausti og hafa eina kóræfingu á viku og mikilvægt er að fella ekki niður æfingar nema brýna nauðsyn beri til. Þarna er upplagt að kenna börnunum haust-, vetrar-, jóla-, vor og sumarlög. Kórinn gæti troðið upp í vinastund og á foreldraskemmtunum.

Mikilvægt er að kennarinn setji strax ákveðnar reglur með kórnum. Hvert barn þarf að eiga sinn fasta stað í kórnum. Það eigi að horfa á stjórnandann og ekki gleyma að syngja!!

Sönglög ýmis. Blæfallegan söng með góðum framburði. Vinna með styrk (sterkt/veikt).

Hreyfing:

Hreyfa sig með hljóðfærunum. Hvert hljóðfæri táknað vissa hreyfingu. T.d hristan - hoppa. Bjallan - hlaupa. Tromman - stíga o.s.frv. Gott að byrja á að nota eitthvað tvennt og síðan bæta við eftir getu hópsins.

Hlaupa í takt við trommuna. Kennari er með trommu. Síðan slær hann taktfast á hana hæg gönguslög þegar börnin eiga að ganga og hröð slög þegar börnin eiga að hlaupa. Þetta æfir þau í að hlusta og fara eftir fyrirmælum.

Hlaupaleikur með hljóðfærum. Hljóðfærum er raðað upp öðru megin í herbergi/sal við hlið kennara. Börnin eru á móti kennara hinu megin í herberginu/salnum. Kennari tekur eitt hljóðfæri og byrjar að spila veikt svo sterkar og hraðar. Eitt barn sem ákveðið var fyrirfram byrjar að hlaupa eða læðast í takt við tónlistina yfir til kennarans. Barnið velur svo hljóðfæri og annað barn og leikurinn er endurtekinn þar til allir eru komnir yfir til kennarans.

Hreyfileikur með húllagjörðum. Gjörðum er dreift um salinn jafnmörgum og börnin eru. Kennari spilar á hljóðfæri að eigin vali. Börnin eru mýs og hlaupa um salinn. Þegar tónlistin hættir eiga mýsnar að finna sér holu til að fara í (gjörð). Kennari tekur síðan eina gjörð. Leikurinn endurtekinn þartil allar mýsnar sameinast í einni gjörð sem er "Vinaholan". Má útfæra fyrir eldri börn þannig að sá sem er síðastur inn í "holuna" sé úr leik og sá sem vinnur er músarkóngurinn/drottningin.

Eðlilegar líkamshreyfingar (ganga, hlaupa, stíga, rugga, hoppa, stökkva og snúa). Unnið út frá hreyfimyndum barns og tónlistar.

Athugið að það er til fínt kennsluefni fyrir börn frá 4 ára aldri. Tónlist, myndir og tákn. Eftir Hólfríði Bjarnadóttur og Róbert Faulkner. Mappan er inni í Fífu. Það eru einnig ýtarlegar kennsluleiðbeiningar í henni.