**-Сценарий «Музыкальные приключения»**

Идея – сделать музыку понятней и доступней для разных слоев населения по средствам обучения в игровой форме.

Тема - игра-приключение для детей от 7-ми до 12-ти лет.

Задача – обучение детей основам музыкальной грамоты и развитие фонетического слуха.

Сверхзадача – побуждение детей к самостоятельным занятиям музыкой и сочинительству.

Цель – собрать оркестр необычных инструментов и сыграть на нем волшебную мелодию, от которой злые чары рассеются и в волшебной стране вновь наступит мир.

Воплощение – статичные диалоги в стиле комиксов в черно-белом исполнении, динамичные игровые задания в цвете.

 **Герои I-го уровня:**

Главный герой – мальчик Марк (Marcato)

Антигерой - Лягушонок

Доп.персонажи:

Старец Канон,

Летучая мышь До-Ля

Кролик Аллегро

Ленивый гном Исон

Магические ворота

Три стражника

**История**

**1 сцена**

1 картинка: Комната мальчика, главный герой сидит за столом, на краю стола лежит губная гармошка. Мальчик читает книгу.

2 картинка: В окно заглядывает летучая мышь.

3 картинка. Мальчик видит летучую мышь, книга падает.

4 картинка. Книга падает. Из нее вылетает листок бумаги, похожий на странную рукопись.

5 картинка. Мальчик подбирает листок.

6 картинка. Листок крупным планом.

В далекой стране, на самом краю Земли, жила-была маленькая Принцесса. Добрая, умная и очень красивая. Больше всего на свете она любила музыку. Каждый день она играла на разных инструментах, и все вокруг расцветало от дивных звуков и солнце сияло каждый день.

Шло время, Принцесса росла и превратилась в настоящую красавицу, но стала она высокомерной и грубой. И вот однажды, появился на пороге ее дворца маленький лягушонок – он принес ей скворца, да не простого, а из чистого золота. Но Принцессе не понравился подарок и она выгнала лягушонка.

Вдруг сверкнула молния, небо покрылось тучами, пошел дождь, и королевстве наступила вечная ночь, а принцесса исчезла. Осталась только губная гармошка, которая…

Листок по краю оторван, дальше прочесть невозможно.

7 картинка. Мальчик смотрит на свою губную гармошку.

8 картинка. Крупно гармошка, на ней такие руны, как и на листке бумаги.

9 картинка. В открытое влетает летучая мышь, мальчик испуганно нагибается.

10 картинка. Мышь хватает гармошку.

11 картинка. Мышь вылетает за ней.

12 картинка. Мальчик бежит по улице за ней и кричит «отдай!»

Далее начинается игра.

**Встреча у моста.**

**1 сцена**

- Здравствуй, мальчик! Что привело тебя сюда?

- Вы не видели Летучую мышь с гармошкой? Она мне очень нужна!

- Мышь? Видел. Она полетела вон туда!

- А как же я пройду на ту сторону?

- Ох-хо-хо… Долгие годы я был управляющим моста и с помощью моей флейты мог поднимать и опускать его, но сейчас я стар и плохо слышу. Да и флейта рассохлась – выбрасывает ноты, а играть не может.

Но ты сам справишься с этой задачей – собери все ноты, составь нотный стан и сыграй мелодию. И помни – ноты нужно записать на клавиши фортепьяно.

**2 сцена**

- Вот это нотный стан. В нем пять линий. На них записываются ноты. Каждая линия имеет свой номер и нумеруется снизу вверх.

“В начале нотного стана всегда записывается ключ. Он показывает, на какой линейке находится ключевая нота.”

“Один из ключей называется скрипичный. Ключевой нотой этого ключа, является нота Соль. Попробуй его нарисовать.”

“Обведи одной общей линией весь ключ, начиная с красной точки, следуя за подсказкой.”

“Обрати внимание: скрипичный ключ записывается на второй линейке нотного стана.”

“Отлично! Теперь у тебя есть все ноты Первой октавы”.

“Проиграй их, нажимая на соответствующие этим нотам клавиши фортепианной клавиатуры. При необходимости, ты можешь воспользоваться подсказкой.”

“Хорошо, а теперь давай попробуем опустить мост. У тебя получилось!!! Ты молодец!

**Игровой уровень до Магических ворот**

Марк встает перед воротами.

- Мы ворота не простые,

Створки наши расписные,

Распахнуть их нелегко,

Вот задание твое:

Перед тобой наш друг ключи, нужно найти скрипичный и расположить его правильно на нотном стане. А теперь попробуй сыграть ноты первой октавы, так как они расположены на нотном стане.

Не торопись, смотри внимательно – подсказок не много, придется начать заново!

Замечательно! Ты справился! Переноси их с нотного стана на клавиши фортепьяно в нужном порядке. Послушай, как они звучат.

Отлично! Теперь отвечай правильно на вопросы и открывай нас! Но помни – если ошибешься – звуки исчезнут.

Ура! У тебя получилось – двигайся дальше!

**Ворота переносят героя на поляны где он находит дом гнома. Заходит в него и оказывается в пещерах гномов. Его встречает Кролик Аллерго.**

Еще один! Пришел посидеть? Место в углу свободно! Из этих пещер выхода нет – я проверял! Их гномы строили – а они всегда славились хитроумными штучками – через эти механизмы просто так не пройти.

Но может быть ты знаешь ноты? Это классно – сыграешь их правильно и тогда сможешь идти дальше.

Не получилось, не получилось!!! Я так и знал!!! Ха-ха! Хочешь попробовать еще разок? Ну посмотрим, посмотрим.

Не может быть! Ты открыл их!

**Игровой уровень Пещеры гномов.**

**Марк миновав механизм продолжает свои странствия по пещерам. Пока в очередной раз не натыкается на механизм гномов преграждающий дорогу. Кролик Аллегро появляется рядом, если нужно что-то подсказать.**

“Старайся правильно определить ноту на нотном стане и нажать на кнопку с ее названием”

**Марк проходит один механизм, как его дорогу преграждает очередной.**

Хе-хе… ты думал все так просто? Выучил ноты и больше ничего делать не нужно? А попробуй-ка их спеть!

Перед тобой ноты малой октавы, для их записи воспользуйся дополнительными линейками.

Слушай внимательно как они звучат. Потом нажимай на кнопку и пой, так как было в примере. Чтобы спеть ноты правильно, смотри на индикатор голоса – его нужно удерживать на зеленой линии.

Молодец! У тебя неплохо получается! Но я не всегда буду рядом – учись петь ноты правильно сам!

**Марк проходит все механизмы, и оказывается перед II уровнем.**

Комиксы. История музыкальной шкатулки.

1 картинка. Пещеры. В них трудятся много гномов.

2 картинка. Крупнее. Один гном лежит на выступе скалы и крутит мельничку, из нее вылетают ноты.

3 картинка. Все гномы затыкают уши. Грозят кулаком лежащему гному.

4 картинка. Кричат ему: «Хватит! Хватит! Это невозможно слушать!»

5 картинка. Гном уходит один ссутулившись. «Вот увидите – я сделаю такую вещь, от звуков которой, все тайны мира будут открываться легко!»

5 картинка. Гном возвращается обратно и несет музыкальную шкатулку.

6 картинка. Музыкальная шкатулка с элементами оформления как в рукописи. Из нее выходят ноты в определенном порядке (нужно начло какой-то мелодии, которую потом можно будет сыграть).

7 картинка. 1 гном дотрагивается до шкатулки и…

8 картинка. Исчезает.

9 картинка. Гном один в пещере, играет несколько шкатулок, больше никого нет.

**Марк идет по пещере и встречает Ленивого гнома Исона, лежащего в кровати.**

“Кто к нам пожаловал! Давненько у нас не было гостей. Иди-ка ты обратно! Здесь могут быть только те, кто любит музыку.

Не хочешь уходить? Ну ладно, помогу тебе немного. Это комната-ловушка по ней может пройти только тот, кто разбирается в длительности нот. Только помни – я тебя предупреждал!

Длительность показывает какой должна быть продолжительность того или иного звука. Вот тебе подсказка.

**Марк слушает и входит в часть пещеры наполненную ловушками**

Прыгай на платформу с нотой, название которой написано сверху экрана – на ней безопасно!

**Марк находит музыкальную шкатулку.**

“А!!! Ты нашел мою шкатулку. Она не простая, а волшебная - перенесет тебя в тайное место, где ты сможешь получить золотые ноты или другие подарки. Я сделал много шкатулок – будь внимателен и найдешь их все!

**Подойдя ближе, шкатулка переносит игрока в комнату с заданием**

В каждой такой комнате есть задания. Выполняй их и получай достойное вознаграждение.

Сверху будут падать ноты разной длительности, старайся правильно распределить их по ящикам. Нельзя переместить ноту вверх или вниз, можно двигать ее вправо или влево. Жми на тот ящик, в который она должна упасть!

"Хочешь. Чтобы ноты падали быстрей? Держи пальчик на нужном ящике!

**Марк выполняет задание музыкальной шкатулки и она возвращает его в пещеру. Где он тут же натыкается на еще одну шкатулку.**

Эта шкатулочка сломалась. Отремонтируй ее и получишь награду! Собери 5 шестеренок из кусочков. Каждый кусочек - это длительность ноты. Самый маленький – восьмая нота, кусочек побольше – четверть, тот, что равен половинке шестеренки это половинная нота. Заполненная шестеренка это целая нота. Запомнил? Действуй!

Если нужно, ты можешь перемещать части шестеренок с одного механизма на другой.

**Вернувшись в пещеру, Марк благополучно проходит все ловушки уготовленные гномами, что позволяет ему перейти на более глубокий уровень пещер.**

**Марк находит очередную музыкальную шкатулку**

Молодец! Все сделал правильно. Но сейчас задание посложнее будет - жми кнопку Ритм в правом нижнем углу.

Дави на кнопку с появлением звука каждой ноты мелодии, записанной на нотном стане. Перед тем как начать, прослушай несколько раз мелодию. Вперед, у тебя все получится!

**Следующая шкатулка.**

Постарайся отгадать загадку: добавляй ноты к этому рисунку - должна получиться целая нота. Ты же помнишь, как кусочков собирал целую шестеренку?

**Марк продолжает двигаться по пещере, где встречает гнома с собакой.**

Как я не люблю кротов! Всю еду съедает гадкий крот – моя собачка голодная!Помоги отогнать его – а я в долгу не останусь!

Бросай в него ноты. Для этого нужно правильно угадать длительность звучащих нот. Вот смотри, как выглядит запись штилей длительности нот."

Ура! Ты прогнал его. Спасибо!

**Марк помогает гному и бежит дальше по пещере, пока не встречает очередного гнома с собакой.**

О, я ждал, когда ты придешь, брат мне рассказал, как ловко ты избавил его от этого приставучего крота.

Помоги и мне избавиться от крота, а взамен получишь знания, без которых не обойтись!

Но нотный стан я потерял, так что на слух определяй их длительность!

Вот послушай мелодию и действуй!

Вот спасибо – выручил! А теперь я тебе помогу!

**Марк выполняет задания, бежит к лифту ведущему на поверхность, встает на лифт.**

Лифт будет работать, если ты будешь ритмично жать на кнопку. Давай – попробуй! Нотный стан тебе подскажет, как это сделать!

"Это не сложно нужно поймать ритм, пробуй и все получится."

"Давай помогу тебе, слушай внимательно."

Уже лучше! Еще попробуй!

Нотный стан сломан – вот беда! Нужно его отремонтировать – положись на свой слух и делай то, что нужно!

“Я вижу, что ты стараешься - но тебе не хватает практики. Давай помогу выйти из этих пещер."

“Надеюсь тебе удалось запомнить как правильно соблюдать ритм? Счастливого пути и еще раз спасибо за помощь! Помни - ты всегда можешь вернуться и попробовать снова."

**Герой выбирается из пещер на поверхность**

**КОНЕЦ II ГЛАВЫ**

Комикс

1 картинка. Вся волшебная страна покрыта мраком.

2 картинка. Облака покрывают все небо.

3 картинка. Вид сверху. На облаке летит лягушонок.

4 картинка. Из тучи начинают падать механические насекомые.

5 картинка. Они приземляются и начинают уничтожать цветы.

6 картинка. Три стражника вступают в бой, но проигрывают.

7 картинка. Все жители страны засыпают.

8 картинка. Лягушонок спускается с тучи во дворец.

9 картинка. Заходит в тронный зал, на полу валяется корона.

10 картинка. Он надевает корону и садится на трон.

**Марк бежит по поляне и находит вход в скале. Вход приводит его в пещеру.**

**В пещере он находит музыкальную шкатулку**

“Прыгай только по тем платформам, которые соответствуют нотам на нотном стане.”

**В пещере Марк находит еще одну музыкальную шкатулку**

“Чтобы получить вознаграждение, нужно прослушать мелодии и угадать, на каком инструменте они играются”

“Ты можешь пользоваться подсказками – жми на окно и слушай звуки инструментов.

**Марк продолжает идти по пещере, находит очередную музыкальную шкатулку**

Чтобы получить награду, нужно прослушать мелодии и угадать на каких инструментах их играют. Помни, что могут звучать одновременно два инструмента.

Не забывай – у тебя есть подсказки!

**Марк бежит по пещере и видит 3-х спящих стражников у потайного входа. Вдруг появляется летучая мышь и возвращает губную гармошку.**

Держи! Я не хотела забирать ее у тебя, но у меня не было выхода. Мне нужна твоя помощь! Это последний музыкальный инструмент из моей коллекции – нужно собрать весь оркестр, чтобы освободить мою страну.

Все жители Волшебной страны уснули и чтобы расколдовать их, нужна особая музыка. Но сначала, нужно разбудить стражников – они нам помогут!

Разбуди их побыстрей, нам вдвоем не справится!

Они очень любят музыку. Тот, что слева, просыпается от плавной мелодии. Тот, что посередине – от быстрой. А стражник справа – от маршей.

Прослушай мелодии и нажми на стражников номера подходящих мелодий. Но с первого раза они не проснутся – нажимай и играй!

**Марк будит стражников и проходит по тайному входу в замок. Холл в замке находиться в темноте.**

Сначала откроем окна, нам нужен свет, чтобы идти дальше. Если спеть - шторы откроются. Для каждой - своя мелодия. Спой их по очереди.

Кажется, в темноте что-то есть!!! Мне страшно!

Давай я помогу тебе!

**Шторы открываются.**

“Как вы посмели разбудить меня своими криками!!! Сейчас вас заколдую и вы будете спать вечно!

**Появляется Глухач. Марк побеждает.**

Великолепно! Ты прогнал его!

Это его железяки бродят по Волшебному миру. Но как ему удалось погрузить в сон все королевство? Надо с этим разобраться. Давай поднимемся наверх к горну.

**Марк поднимается по лестнице к горну**

Надо спеть все ноты правильно, как записаны на нотном стане и тогда горн проснется и протрубит. Сделай все правильно – разбуди моих жителей!

“Тебе нужно тренироваться. У меня есть идея: давай сделаем проще и все получится.”

**Герой трубит в горн**

Мы отличная команда! Как быстро ты учишься! Сейчас мы отдохнем и дальше пойдем. Мне кажется, что Глухач на этом не успокоится. А пока тренируйся и готовься к новым приключениям! До встречи!!!

Комикс

1 картинка. Окно. В окне видно, что Марк стоит в зале, на плече сидит летучая мышь.

2 картинка. Более общий план. На поддоннике сидит лягушонок. Он очень зол.

3 картинка. Лягушонок спускается по стене вниз.

4 картинка. Он убегает, с головы падает корона.

5. картинка. Тучи уходят, лягушонок скачет по полю вслед за ними.

6 картинка. Он оборачивается и грозит кулаком в сторону замка.

**\*\*\*Конец третьей главы\*\*\***