

## Круги Луллия «Петя и волк» С.Прокофьева

**Автор игры:** Татьяна Белан

Данное пособие разработано для детей 6-7 лет. Игра способствует развитию музыкальной памяти, закреплению пройденного материала.

**Круги Луллия** - это приспособление, состоящее из трех кругов разного диаметра, разделенных на одинаковое количество секторов, в нашем случае - на семь. Самый большой круг имеет формат А3, адаптирован для печати в типографии цельным листом, либо на обычном принтере в формате А4.

### Для создания игры Вам понадобятся:

1. Цветные шаблоны для распечатки
2. Ножницы
3. Пленка для ламинирования или подложка из плотного картона
4. Соединительная деталь для кругов Луллия. Можно использовать «братцы», специальные зажимы для бумаги, которые продаются в канцелярском отделе.

### Как сделать игру?

Распечатайте материалы игры на цветном принтере, вырежьте шаблоны, заламинируйте, либо приклейте на плотный картон, еще раз вырежьте. Совместите 3 круга с картинками и указателем между собой при помощи соединительной детали.

### Как играть?

На секторах большого круга изображены персонажи симфонической сказки С.Прокофьева «Петя и волк». На среднем круге расположены картинки музыкальных инструментов, которые характеризуют данных персонажей. А именно:

- Петя – струнно-смычковые инструменты (скрипка, альт, виолончель, контрабас)
- Дедушка – фагот (деревянно-духовой инструмент)
- Волк – три валторны (медно-духовой инструмент)
- Птичка – флейта (деревянно-духовой инструмент)
- Кошка – кларнет (деревянно-духовой инструмент)
- Утка – гобой (деревянно-духовой инструмент)
- Охотники – ударные инструменты (литавры и барабан).

И маленький круг, со смайлами, которые определяют настроение, характер музыки. Игра проводится после того, когда дети уже имеют представление о музыкальном произведении. Музыкальный руководитель включает поочередно в записи музыкальные отрывки из симфонической сказки. Задача ребенка: найти персонажа на картинке большого круга, затем на среднем круге – музыкальный инструмент, который соответствует этому персонажу и картинку смайла, определяющего характер музыки. Затем устанавливает напротив этих секторов указатель.

Приятной вам игры!