



- ***Вітаємо вас на сторінці музичних керівників.***
- *В період карантину у батьків виникає питання:*
- *- «Чим зайнятися з дитиною вдома в цей період?»*
- *Пропонуємо вам пограти у оркестрі чи в ансамблі.*
- *Ви запитаєте:*
- *- «А де взяти музичні інструменти?»*
- *Ми дамо вам відповідь:*
- *- «Зробіть їх своїми руками! Це зовсім не складно: підручний матеріал та трішки фантазії.»*

ДЗВОНИКИ

Приготувати такі дзвоники можна з рибацьких дзвоників і дзвіночків. Пришити їх до в'язаних носочків або до в'язаних пов'язочок, які можна одягати на ручки і на ніжки.



ТАМБУРИН

Виготовлений із п'ялець для вишивання , металевих кришечок, проволоки та іоленти або скотчу прозорого або кольорового.



ВОДЯНИЙ КСИЛОФОН

Для водяного ксилофону нам потрібно 7 однакових склянок з різною кількістю води. Воду можна розфарбувати різними фарбами. Стукати по склянках можна дерев'яним предметом, наприклад: паличка з суші, олівець та ін..



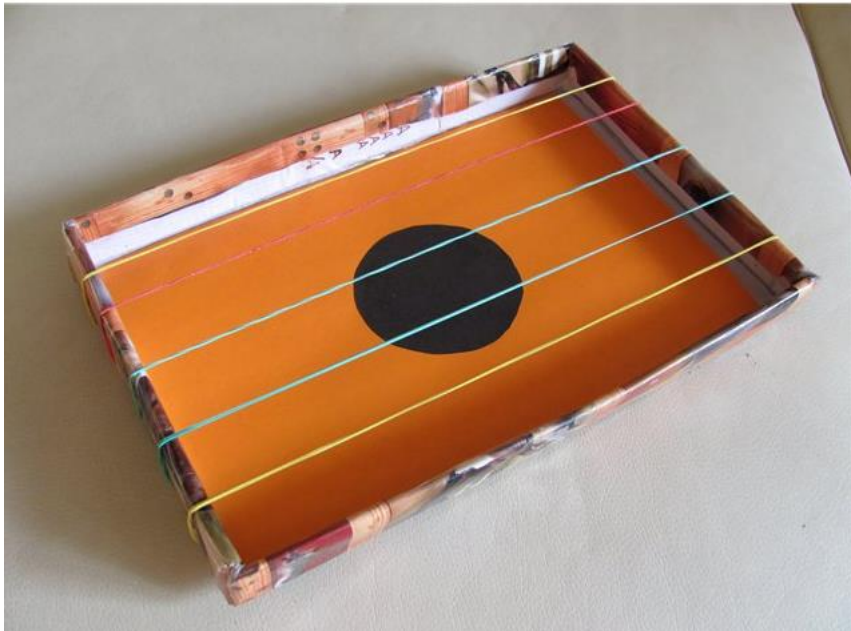
СОПІЛКА

Для виготовлення такої сопілки нам потрібні пластикові трубочки для соку та скотч.



ГУСЛІ

Цей незвичний інструмент ми будемо робити з коробки з під взуття та звичайних резинок для грошей. Коробочку можна розмалювати або заклеїти папером для подарунків.



ШЕЙКЕР

Шейкер – це закрита ємкість з твердого матеріалу, частково наповнений сипучим матеріалом, який надає музиці оригінального звучання. В домашніх умовах ми використаємо металеву банку з під крему і будь яку крупу, бісер та ін.. А щоб вміст банки не розсипався, ми її заклеїмо скотчем.



ФЛЕЙТА ДОЩУ АБО ШУМ ДОЩУ

Таку флейту ми можемо зробити з труби з під фольги, в середину ми теж вставимо на всю довжину фольгу скручену спіралькою і насипемо туди рис або інший сипучий матеріал. В залежності від сипучого матеріалу буде різнитися звучання інструменту. Верх і низ ми заклеїмо скотчем або міцним папером і прикрасимо зовнішню сторону нашої флейти папером або кольоровим скотчем.



БАРАБАНИ

А барабан ми зробимо з жестяної банки, повітряної кульки та резинки. За бажанням можна прикрасити зовнішню частину.

