

Часть I

В музыкальном лесу



Привет!

Давай познакомимся!

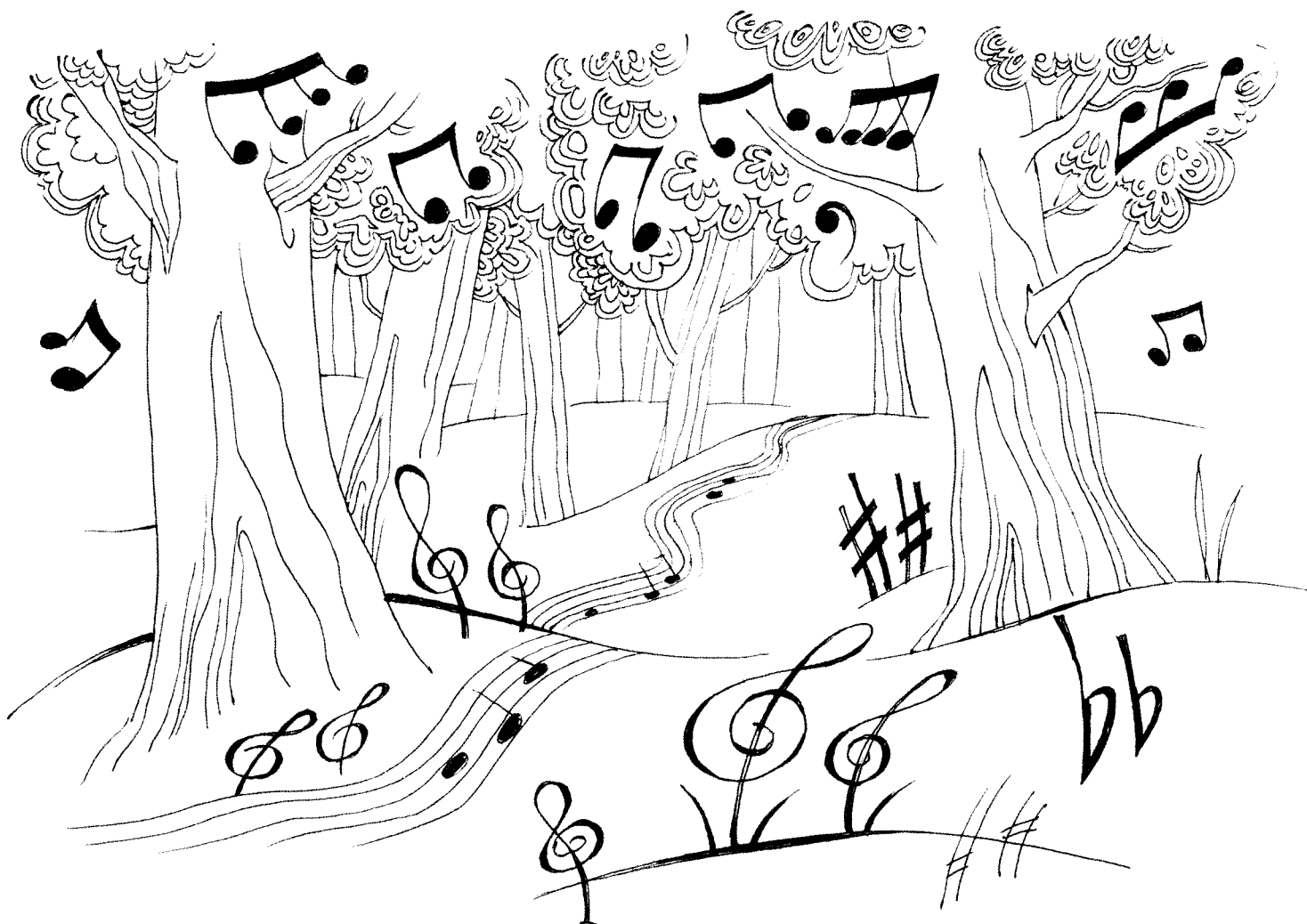
Я — маленькая крошка Мифля, живу в нотах. Ты никогда не видел меня здесь? А я давно наблюдаю, тихонько выглядывая со страниц учебника, как ты изучаешь ноты, как пытаешься сыграть их на своём пианино.

Иногда мне хочется весело подтолкнуть тебя в бок, а иногда я с трудом удерживаюсь от желания попрятать все ноты под замок, чтобы их никто больше не путал таким бессовестным образом.

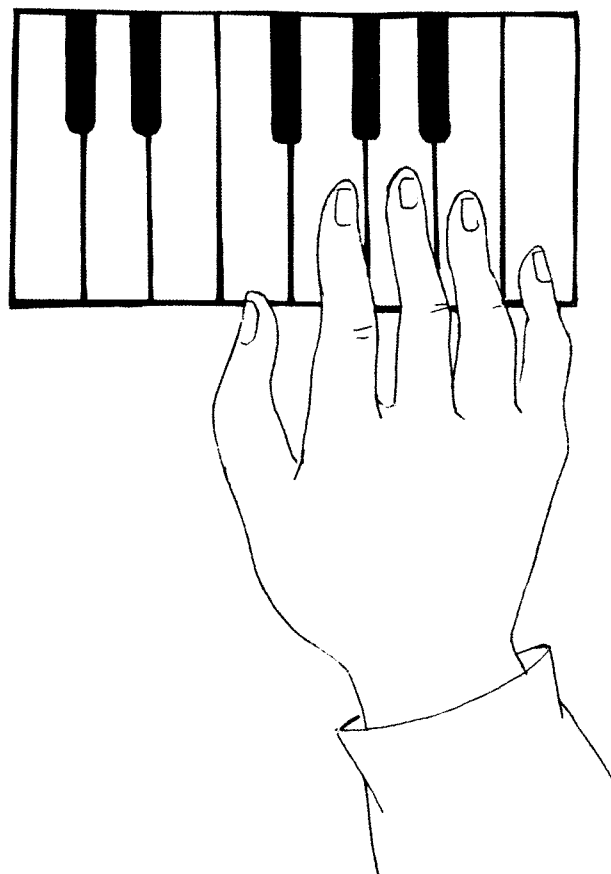
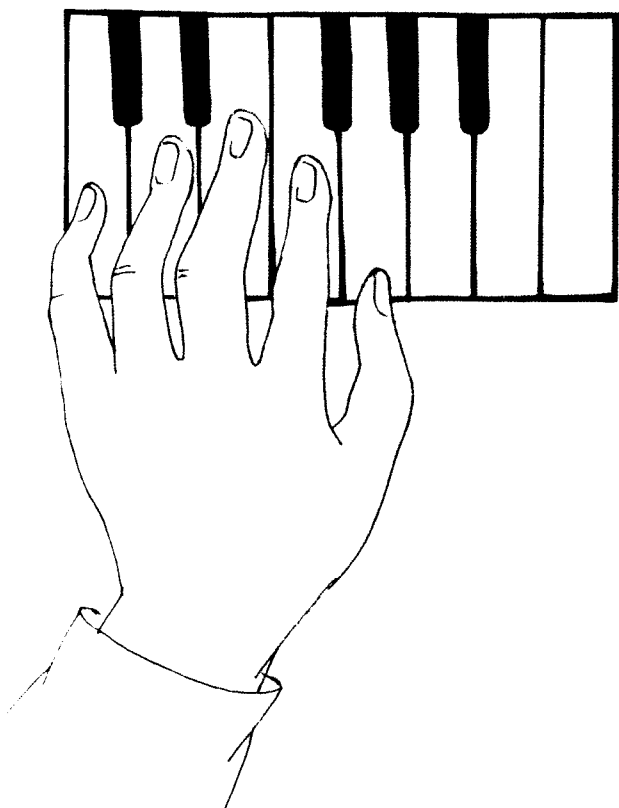
Хочешь сегодня отправиться в путешествие?

Тогда выбирай любую из музыкальных дорожек — и вперёд!

Что-то останавливает тебя? Дорожки совсем не похожи на музыкальные? Сейчас, сейчас... Одна секунда, и они примут знакомый тебе вид обычных (самых обычных!) гамм.

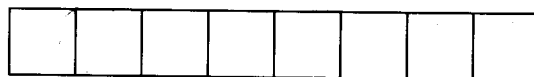
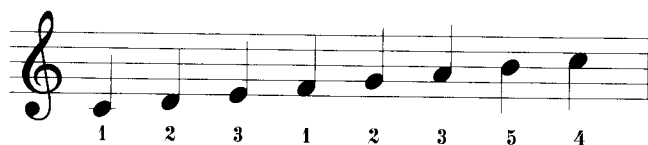


Я-то могу скакать по клавишам, как мне заблагорассудится, а тебе придётся освоить **аппликатуру**. Какое скучное слово «аппликатура», а обозначает оно **порядок пальцев при игре**.



Порядок — беспорядок, беспорядок — порядок.

Так порядок или беспорядок? Ну-ка, попробуй определить, где порядок, а где беспорядок? И наведи-ка всё-таки порядок, правильно проставив номера пальцев в пустые клеточки.



Чтобы тебе было легче запомнить аппликатуру, поиграй гамму позициями: левая рука сыграет жирную «кляксу» — **до-ре-ми-фа-соль** сразу пятью пальцами (ещё раз посмотри на изображение руки на рисунке), а потом «кляксу» поменьше – **ля-си-до** 3-м, 2-м и 1-м пальцами. В правой же, наоборот, первая позиция небольшая — **до-ре-ми** (1-й, 2-й, 3-й пальцы, а вторая — все пять пальцев: **фа-соль-ля-си-до**).

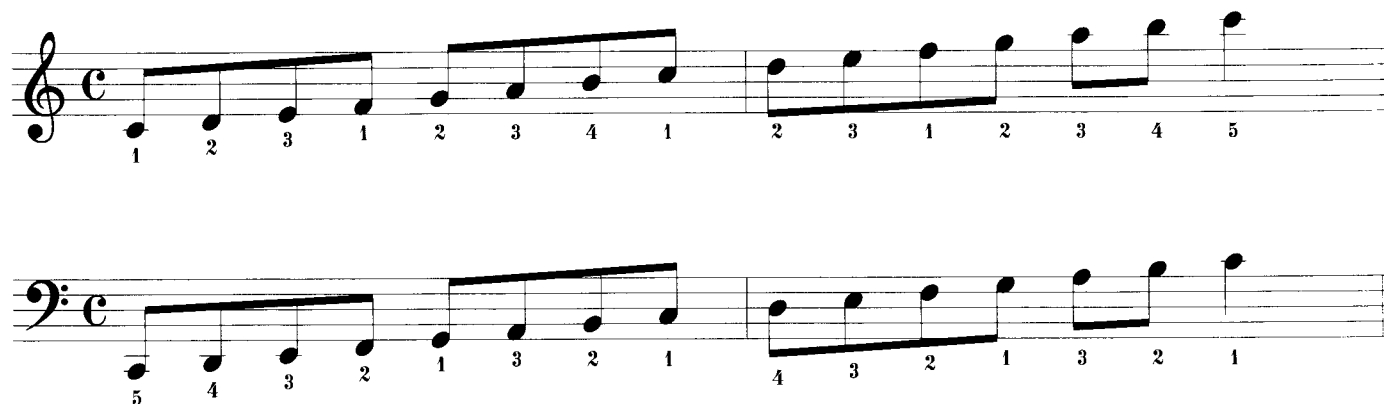
Запомнил порядок пальцев?

Тогда сыграй гамму легато, аккуратно подкладывая пальцы при смене позиций. Сыграй несколько раз, поднимаясь вверх и спускаясь обратно.

А теперь попробуем удлинить нашу дорожку. Это, в общем-то, просто. Место 5-го пальца занимает 1-й, и гамма продолжается как ни в чём не бывало.

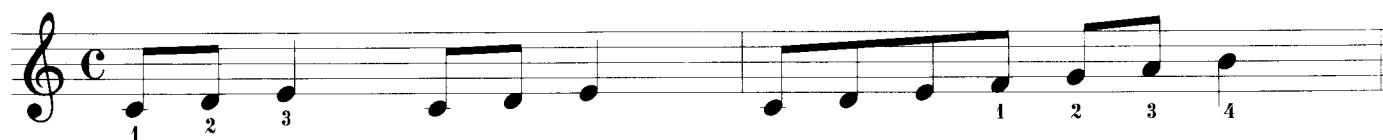
Запомни правило:

5-й палец нужен только в конце или начале гаммы



Советую тебе крепко-накрепко запомнить эту аппликатуру, так как она будет повторяться во всех гаммах от белых клавиш (кроме **си** и **фа**), и не раз пригодится тебе.

Можешь сыграть весёлую песенку, чтобы тебе не было скучно:



Но что это? Кажется, сюда кто-то бежит!

Совсем забыла, ведь стоит сыграть эту песенку, как все, кто заблудился среди музыкальных дорожек, тотчас же выбирают на её звуки. Подожди, давай-ка спрячемся и посмотрим, кто же сейчас выскочит к нам.

— Я же тебе говорил, надо было два знака ставить, а ты «три, да три». Чуть не пропали из-за тебя! В этом лесу заблудиться — пара пустяков, кругом бемоли, диезы, словно бурелом какой, тут не только ноги, но и голову сломаешь со всеми задачками.

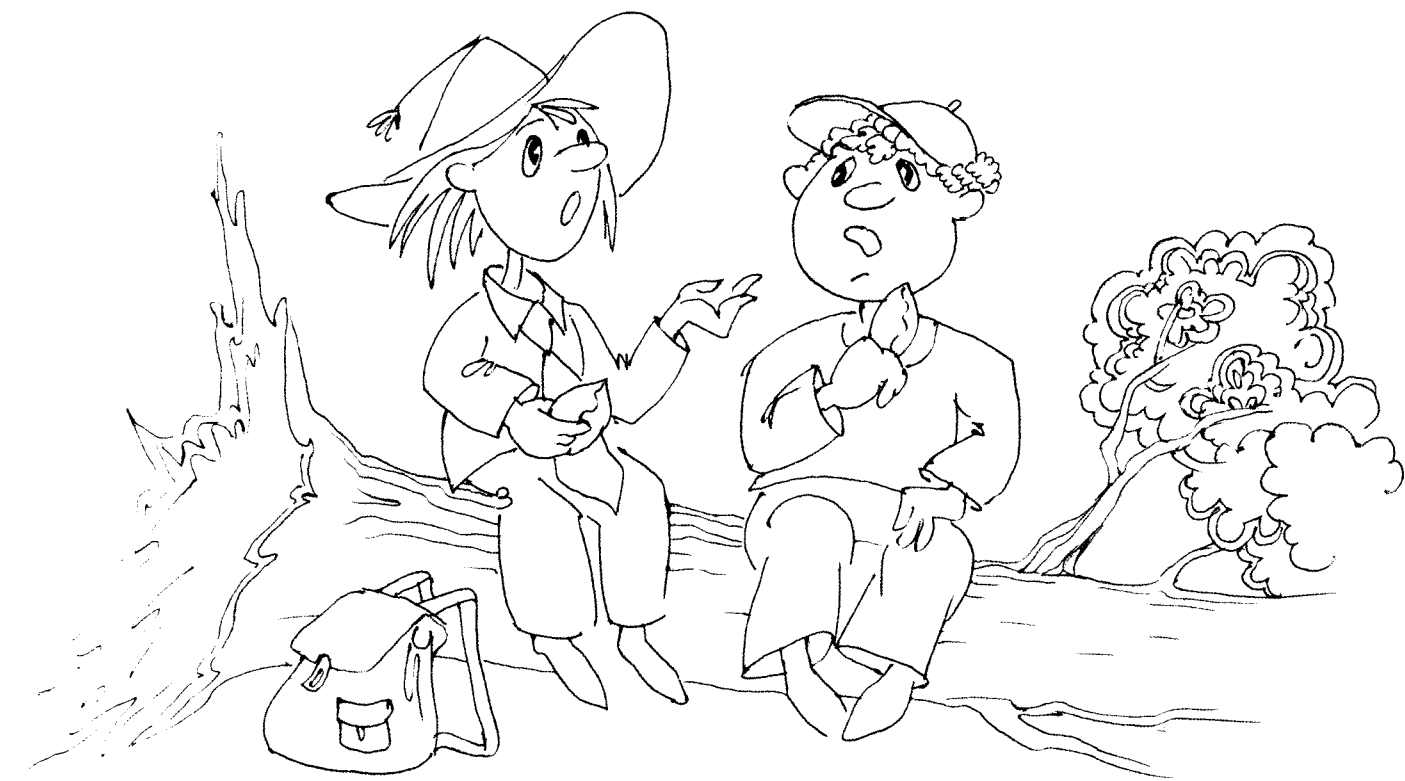
— Ладно уж тебе ругаться-то. Слышишь песенку? Сейчас выберемся. Вот уже и просвет вижу.

Незнайка снял шляпу и сел на поваленное бревно. Устало вытерев пот со лба, посмотрел на Пончика. Тот уже разворачивал свою любимую скатерть, очевидно, намереваясь подкрепиться. Порывшись в рюкзаке, Пончик нашёл несколько свёртков и добродушно протянул один из них другу:

— На, держи. С вареньем. Мои любимые.

— Слушай, Пончик, — уплетая пирожки, сказал Незнайка, — обмозговать надо наше положение. Знайка мне голову оторвёт, а Пилюлькин всадит шприц самых больших размеров, если мы прибор невесомости не вернём. Мало того, что где-то потеряли, так ещё эта Морра* на него глаз положила. И ей на Луну захотелось! Что делать-то будем?

— Что делать, что делать... Сначала подкрепиться надо. Я на голодный желудок ничего не понимаю. Ну, а потом, наверное, опять придётся по музыкальным дорожкам топать, прибор искать. Только боюсь, не разберёмся мы с этими знаками. Ты в музыкалку не ходил, я тем более. Гуслия в Цветочном городе остался. Кто нам поможет?



* Если ты ещё не знаком с Моррой, советую прочитать книги Туве Янссон «Муми-тролль и комета», «Шляпа волшебника» и другие.

Вот так история! Знаешь, положение ведь серьёзное. Придётся им помочь. А мне показываться нельзя. Так что выручай. Я научу тебя, как ориентироваться в этом лесу, как не заблудиться среди музыкальных дорожек. Если будешь внимательным, то справишься. И помни: Морра — опасна. Она не только замораживает всё вокруг себя, но и стирает информацию. А если она успеет уничтожить хотя бы половину информации, то вся музыкальная система рухнет, и что тогда будет... Итак, смотри, слушай и запоминай.

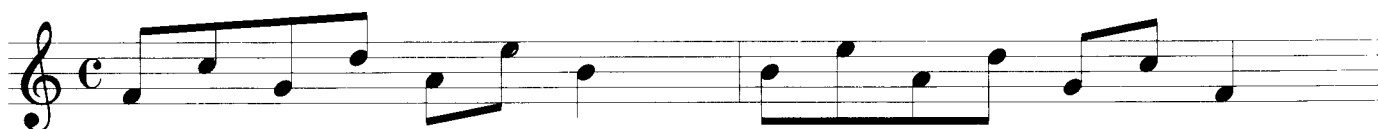


На самом деле гамм не так уж много: ровно столько, сколько нот в одной октаве. Посчитай-ка все клавиши (и белые и чёрные) от **до** до следующей **до**. Если с арифметикой у тебя всё в порядке, то получится 12. Все гаммы звучат одинаково, но начинаются с разных нот и имеют разное количество знаков. Расположены они по определённой системе. И кто владеет ключом к разгадке этой системы, тот никогда не заблудится в музыкальном лесу. Под большим секретом я раскрою тебе эту важную тайну. Сейчас мы находимся у самой первой дорожки без знаков — это гамма **До мажор**. Если пойти налево (в нижний регистр клавиатуры от **до** первой октавы), с каждой новой гаммой будет добавляться **бемоль** (1 бемоль, 2 бемоля, 3 бемоля...). Если пойти направо, будет добавляться **диез**. Расстояние между первыми нотами гамм всегда надо точно отмерять — это **квинта** (пять ступенек, или три с половиной тона).



Ещё одно правило понадобится тебе: это **порядок диезов и бемолей**.

Сыграй, пожалуйста, эти ноты как весёлую песенку:



Вот и всё правило:

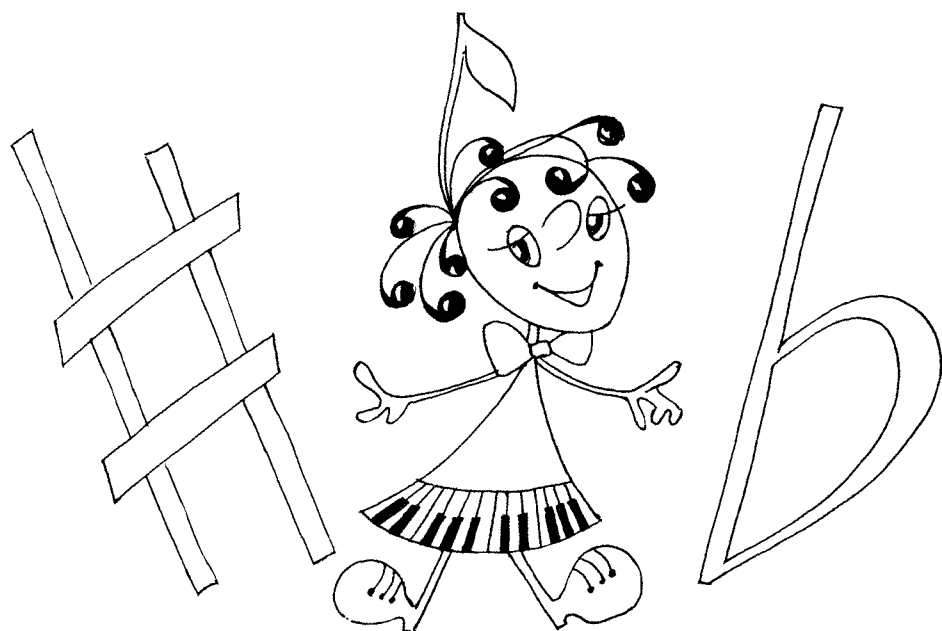


первым появляется **фа-диез**, во второй гамме уже два диеза — **фа-диез** и **до-диез**, в третьей — **фа-диез**, **до-диез**, **соль-диез** и так далее.



Бемоли появляются в обратном порядке: сначала **си-бемоль**, потом **си-бемоль** и **ми-бемоль** и так далее.

Давай немного потренируемся, чтобы тебе было легче дальше самому выпутываться из разных ситуаций. Отмерь квинты и поставь количество знаков в каждой строке.



А теперь правильно
проставь ключевые знаки
в каждой гамме.

Помни
про правило диезов и
бемолей!

соль мажор



фа мажор



ре мажор



си-бемоль мажор



ля мажор



ми-бемоль мажор



ми мажор



ля-бемоль мажор



Правильность своих ответов ты можешь проверить по готовой таблице в конце книги. Она же подскажет тебе ответ на любой вопрос, который встретится в музыкальном лесу. Помни, что от твоих, и только твоих решений зависит как удачное возвращение Незнайки и Пончика в Цветочный город, так и судьба всей музыкальной системы, которой угрожают странности Морры.

Итак, вперёд! Удачи тебе!

Слегка подул ветерок, и с вершин деревьев полетели золотистые листья. Не спеша на дорожку ложились бемоли и бекары, витиеватые хвостики восьмушек и паузы. В музыкальный лес пришла осень.

Незнайка с Пончиком устало брели по тропинке. Внезапно перед ними появился забор.

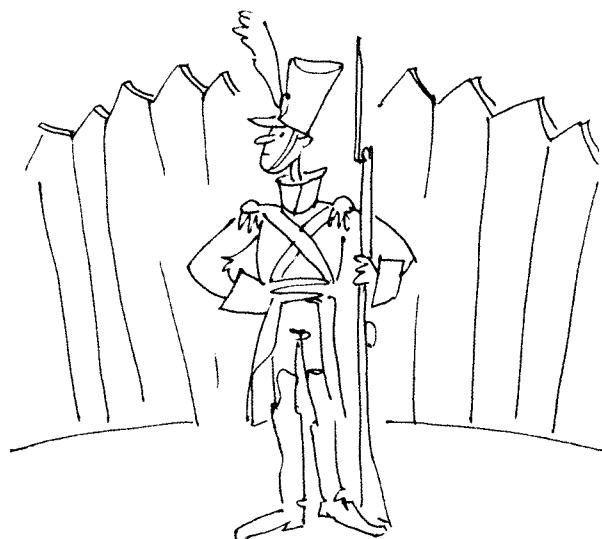
— Стой! Кто идёт? — спросил стражник.

— Эх, пустая голова! Опять я забыл пароль! Ведь мы уже с тобой тут были, Пончик!

— Назовите гамму с одним диэзом, — голосом робота произнёс стражник.

Пончик с Незнайкой сели на пожухлую траву и стали совещаться.

— Не хотите разговаривать, заполняйте пропуск письменно, — недовольным тоном выпалил стражник, протягивая им бланк. Там было написано:



гамма Соль-мажор

Вписать ноты, знаки и аппликатуру для обеих рук.



(если ты заполнил бланк, можешь читать дальше)

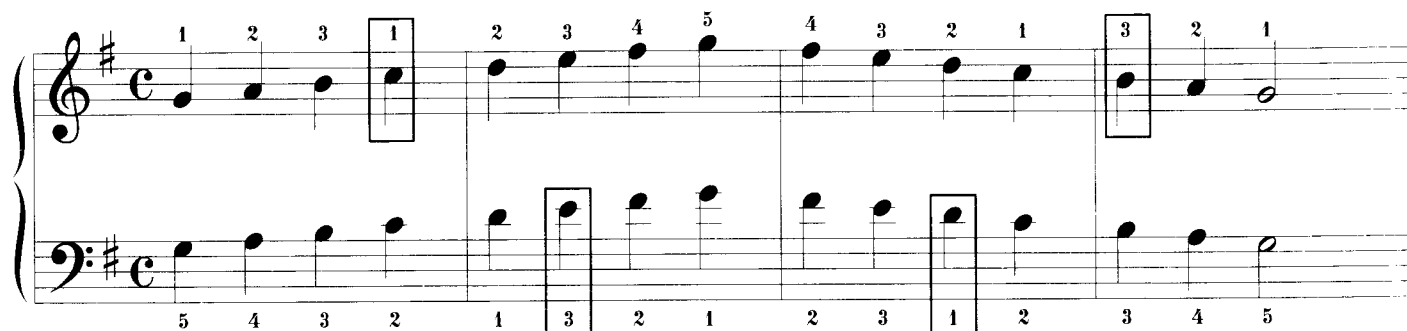


— Теперь проходите. Вот вам пианино. Играйте. Сначала каждой рукой отдельно. В две октавы. Медленно, ясно ведите гамму к верхней ноте. Не вздумайте перепутать аппликатуру: скрытая камера отслеживает ваши действия.

Сыграйте гамму двумя руками. Это самое трудное испытание. Ни один новичок не выдерживает его. Вам разрешено сыграть двумя руками в одну октаву. Сегодня я добрый.

Будь внимателен!

При движении вверх правой руки не забудь подложить 1-й палец на **до**, а левой руки на **ми** — 3-й. При движении вниз левой руки поставь на **ре** 1-й палец, на **си** правой — 3-й. Все эти «опасные» зоны отмечены в нотах. Если тебе трудно, сыграй несколько раз, но добейся хорошего исполнения.



— Испытуемые прошли контроль. Открывайте ворота! Проход разрешён! Счастливого пути!

Двери за путниками захлопнулись, и они снова оказались одни в музыкальном лесу. Уже надвигались сумерки. Пора было подумать о ночлеге. Где-то неподалёку зазвучала сладкая успокаивающая мелодия. Среди деревьев забрезжил небольшой огонёк.

— Незнайка, смотри, — сказал Пончик. — Там, наверное, избушка. А в избушке чай с малиновым вареньем. Вот бы там переночевать!

Избушка оказалась очень уютной и гостеприимной. Хозяев, правда, не было, но зато на столе путников ожидали дымящиеся оладьи и ароматное варенье. На печке мирно пыхтел чайник, а в углу стояли аккуратно застланные перины. На стенах домика, правда, висели какие-то плакаты с многочисленными музыкальными знаками, но Незнайка с Пончиком, уставшие от забот и тревог последних дней, так обрадовались теплу и уюту, что не обратили на них внимания.

Вскоре ужин был съеден, и путники заснули богатырским сном.

— ...фа-до-соль-ре-ля-ми-си... си-ми-ля-ре-соль-до-фа... — бормотал во сне Незнайка.

— ...порядок диезов и бемолей нарушать нельзя... режим питания нарушать нельзя... порядок диезов и бемолей... — ворочаясь с боку на бок, твердил Пончик.



Утром первым вскочил Незнайка. В окно весело светило солнце. Незнайка схватил свою шляпу и решил выйти на улицу.

Но тут на его пути появилось неожиданное препятствие. Дверь не открывалась. Незнайка потряс её, надавил плечом, наконец, разбежался и со всей силы врезался в дверь. Но она всё равно не поддавалась. Когда он уже без всякой надежды просто повернул ручку, на двери появилась надпись:

Наведите порядок

— Эй, Пончик, лежебока! А ну вставай! Ты вчера фантики от конфет не убрал! И посуду не вымыл! А мы теперь заперты по твоей милости.

Пончик, лениво потягиваясь, посмотрел на стол. Убирать не хотелось. И вставать тоже. Но он вспомнил, что они с Незнайкой вовсе не дома и что им нужно срочно найти прибор невесомости. Эх, если бы сейчас этот прибор, все фантики сами полетели бы в воздух... И посуда гуляла бы под потолком... Пончик очнулся от того, что Незнайка совал ему в руки пакет с мусором. Оставалось ещё вымыть посуду.

Когда уборка была закончена, друзья снова попытались открыть дверь. Но она по-прежнему не поддавалась. А надпись на двери стала почему-то ещё ярче.

— Думай, думай, пустая голова! В чём же тут дело?

И тут взгляд Незнайки упал на плакаты, висевшие на стенах. Там было всё перепутано. Бемоли, диезы, аппликатурные обозначения и просто ноты располагались в таком беспорядке, что даже Незнайка испугался.

— Ну, Пончик, предстоит нам работёнка, скажу я тебе!



Найди 4 ошибки

Заполни правильно

соль мажор



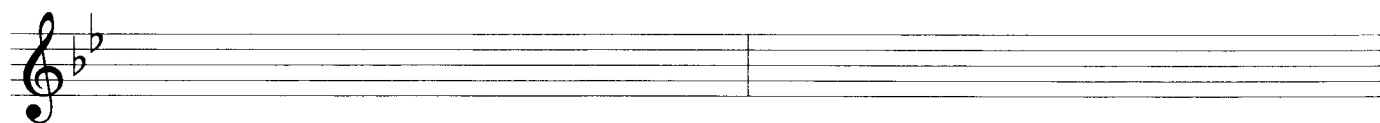
Найди 3 ошибки

Заполни правильно

фа мажор

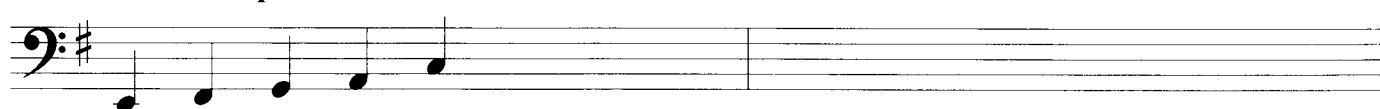


Впиши название мажорной гаммы и её ноты



Заполни правильно

ми-бемоль мажор

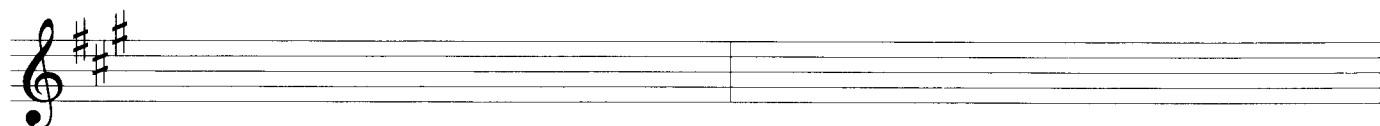


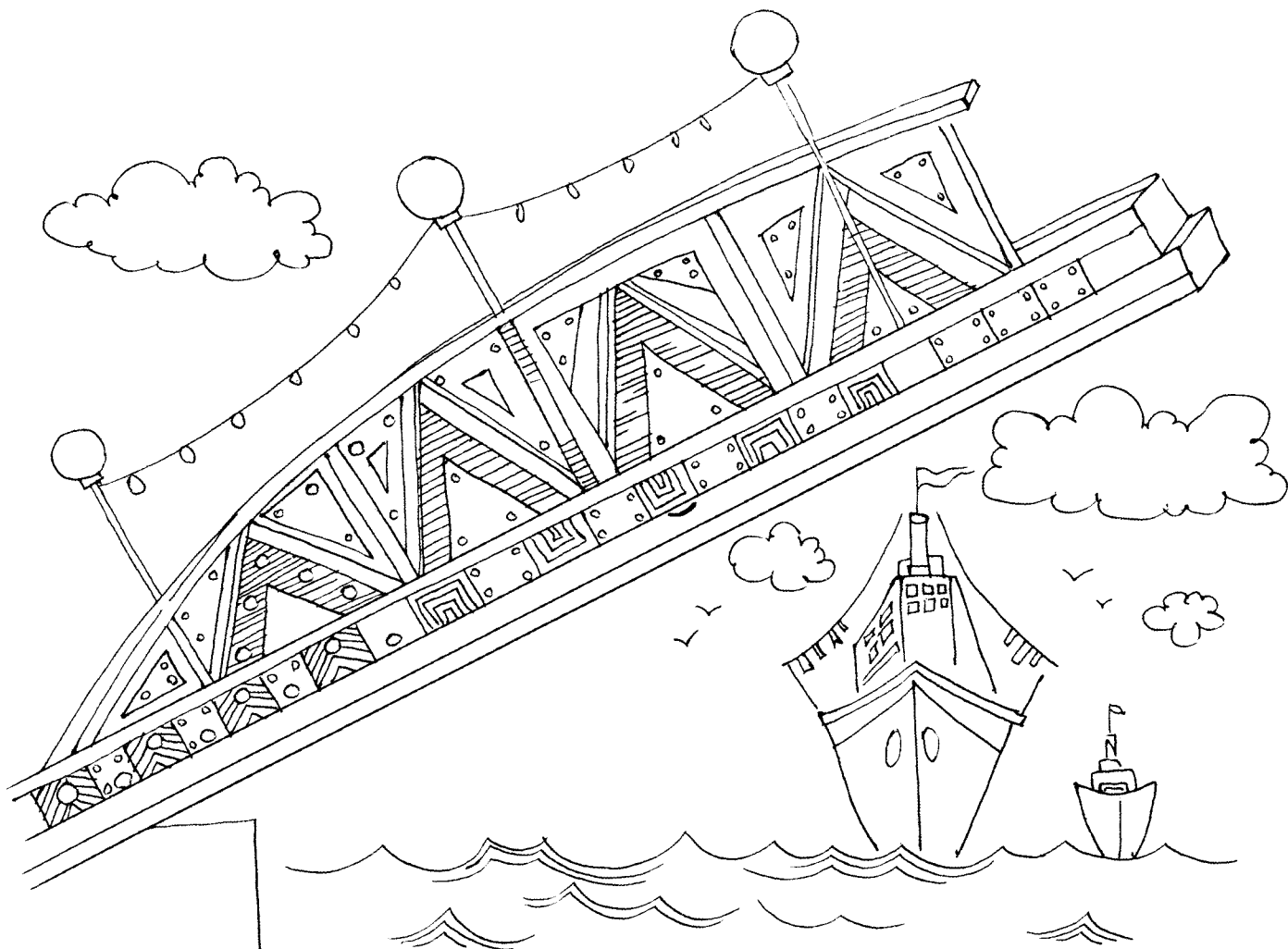
Заполни правильно

ре мажор



Впиши название мажорной гаммы, её ноты и аппликатуру





Наконец друзья вырвались на свободу и, подхватив рюкзачки, бодро зашагали по дороге. Впереди слышался шум работающих машин. Лес кончился, и путникам открылась величественная картина: над широкой полноводной рекой возвышалось грандиозное инженерное сооружение — огромный разводной мост.

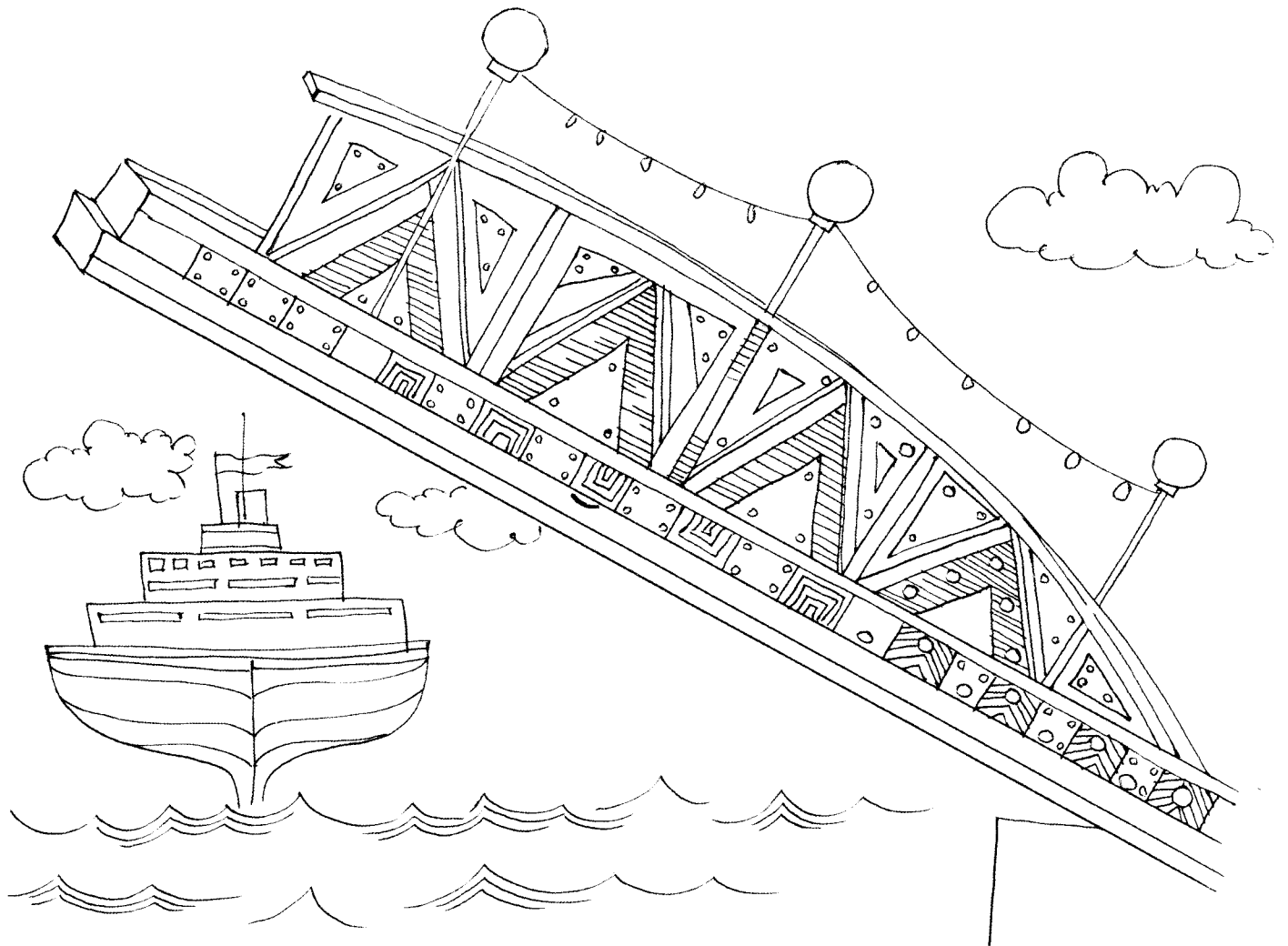
Это было какое-то чудо техники: на удивление лёгкое и изящное при таких размерах, оно плавно и бесшумно разъединялось, давая проход речным судам, и вновь возвращалось в исходное положение, чтобы дать дорогу скопившимся автомобилям. Около моста был пропускной пункт.

— Ре мажор. В расходящемся движении. В четыре октавы, — не терпящим возражений тоном произнёс стражник, увидя приближающихся коротышек — Незнайку и Пончика. — Новички? Тогда действуйте согласно схеме.

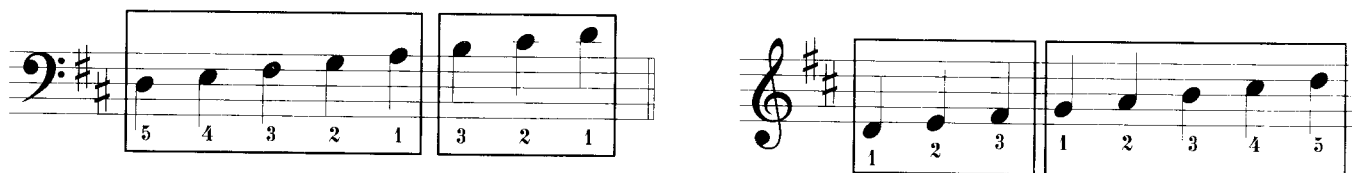
И он дал им инструкцию.

1. Проставить знаки в гамме Ре мажор.



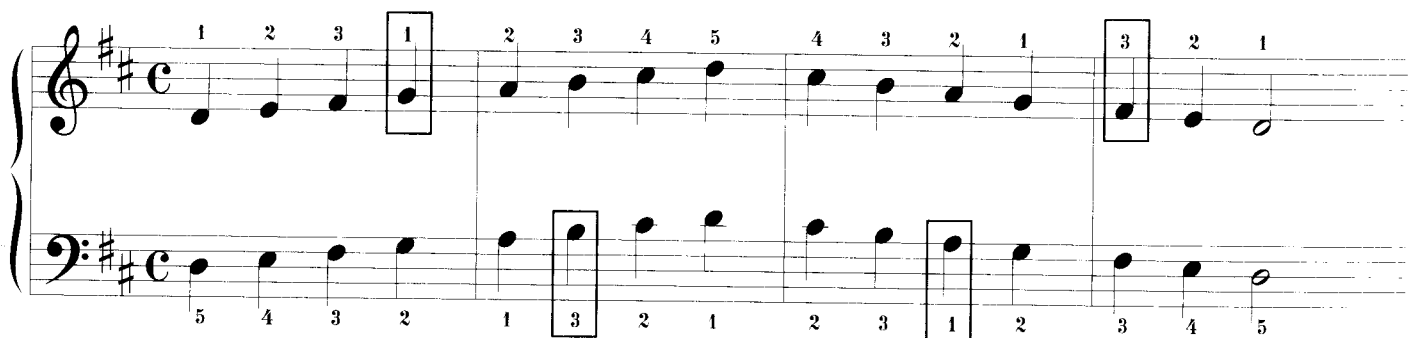


2. Сыграть гамму позициями каждой рукой отдельно.



3. Сыграть гамму в одну октаву легато каждой рукой отдельно вверх и вниз, соблюдая правильную аппликацию.

4. Сыграть гамму в одну октаву двумя руками вверх и вниз. Внимание к «опасным зонам»!



5. Сыграть гамму двумя руками в две октавы вверх и вниз, соблюдая правильную аппликатуру (если не получается сразу двумя, необходимо выучить каждой рукой отдельно).

6. Сыграть гамму в четыре октавы вверх и вниз, соблюдая правильную аппликатуру и размер.

7. Сыграть гамму в расходящемся движении в одну октаву. Внимание: аппликатура обеих рук совпадает!

8. Сыграть гамму в расходящемся движении в две октавы.

9. Сыграть полный вариант гаммы в расходящемся движении, соблюдая правильную аппликатуру и размер:

а) сыграть вверх две октавы в прямом движении;

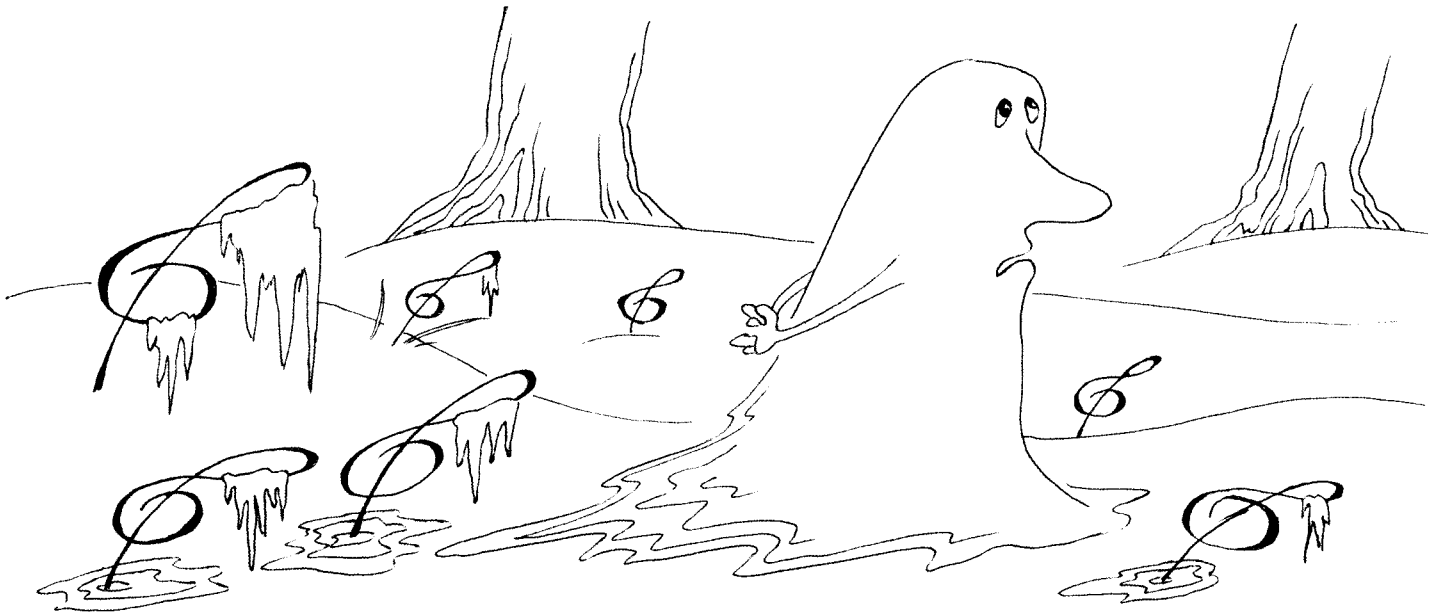
б) сыграть две октавы в расходящемся движении и вернуться обратно;

в) доиграть гамму до верхних нот в прямом движении и вернуться обратно;

г) сыграть две октавы в расходящемся движении и вернуться обратно;

д) доиграть гамму до нижних нот в прямом движении.

Когда гамма была выучена (ох, и нелегко она им далась!), таможенник пропустил коротышек на мост. Изрядно подуставший Пончик тут же достал из кармана сахар и начал его грызть. Незнайка закрыл шляпой глаза, так как перед ними беспрестанно разъезжались ноты и клавиши. Однако мешкать было нельзя, потому что вскоре мост снова должны были развести. Из последних сил перебравшись на другую сторону, друзья отыскали небольшую поляну и повалились в траву. Теперь можно было и отдохнуть.



— Слушай, Незнайка, где же нам искать этот прибор невесомости? Где мы его потеряли? Неужели весь музыкальный лес прочёсывать, все препятствия преодолевать? Так и похудеть недолго...— сказал Пончик, дожёвывая очередную пиружку.

— Похудеть-то тебе не вредно, — ответил Незнайка, мысленно взвешивая фигуру Пончика, — а вот где прибор — кто его знает? Хотя... кто-кто... Морра знает! Она такая же холодная, как Луна, вот её лунный камень, что в приборе находится, и притягивает. Значит, что? Куда Морра — туда и мы! Надо её след найти и идти по нему. Ну как? Гениально? А то все говорят: «Пустая голова да пустая голова!» Всем бы такую голову, как у меня, разом бы умными стали.

По траве вдруг потянуло холодком. Солнце закрылось тучкой, и вокруг всё посерело. «Осень», — подумал Незнайка и повернулся на другой бок. И тут он увидел Морру. Она была не особенно велика и не особенно грозна с виду. Серая и мохнатая, с большими круглыми глазами, она источала какое-то угнетающее чувство холода и одиночества. Незнайка весь оцепенел от ужаса, а Морра посидела с минутку и бесшумно ускользнула холодной, серой тенью. На земле, где она сидела, остался замёрзший след.

Незнайка встряхнулся, отгоняя от себя наваждение и пытаясь согреться. Холод пробрал его до костей.

— По-по-по-пончик, — с трудом произнёс он.

— Ты что заикаешься? — удивился тот.

— Это была она, Морра...

— Морра? Тогда надо бежать за ней!

— Что-то мне не хочется бежать за ней, очень не хочется...

— Ты что, она же исчезнет, и мы не найдём ни её, ни прибора.

— Так-то оно так, но, пожалуй, лучше будет, если мы пойдём немного в отдалении по её замёрзшим следам...

И коротышки вновь отправились в путь. То тут, то там они находили замёрзшие следы Морры и, пытаясь не сбиться с направления, шли по ним. По дороге кое-где встречались покрытые инеем плакаты, до которых явно дотронулась Морра. Часть букв и строчек была стёрта, так что не всё можно было понять.

ля мажор



ми мажор



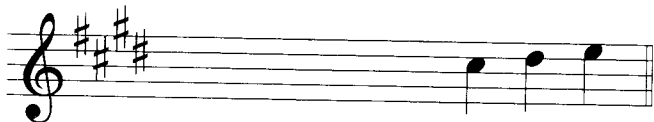
фа мажор



ми-бемоль мажор



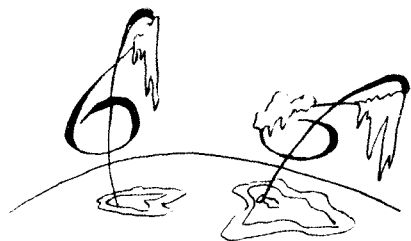
... мажор



..... мажор



Тебе надо обязательно восстановить недостающие ноты и буквы! Ведь если Морра успеет стереть хотя бы половину информации, то вся музыкальная система просто рухнет!





Местность постепенно менялась, становилась всё более безжизненной и холодной. Дорога явно шла в гору, то тут, то там встречались тёмно-бурые каменные глыбы, и вскоре путники увидели среди появившихся скал вход в пещеру.

Перед ним сидела Морра и с явным трудом читала висевший около входа плакат. Наконец Морра тяжело вздохнула и, видимо, решив, что задание на плакате ей не под силу, разочарованно отошла в сторону. Её полный тоски взгляд был устремлён к пещере, где, как она чувствовала, находится самый прекрасный для неё во всём мире лунный камень, но достигнуть желаемого казалось ей неосуществимой мечтой.

Одинокая, никем не понятая и не любимая, устало пошла она вдоль безжизненных скал, оставляя после себя замёрзшие следы.

У Незнайки что-то кольнуло в области сердца. А Пончику впервые в жизни не захотелось грызть сахар. Им стало жалко бедную одинокую Морру, которую никто не любит.

— Знаешь, давай подарим ей лунный камень. Мне кажется, он ей нужен намного больше, чем нам.

— Ей нужен даже не сам камень, ей нужно, чтобы просто кто-нибудь хоть раз в жизни что-нибудь ей подарил.

И они побежали к плакату. Надпись на нём гласила:

1. Сыграть Фа мажор каждой рукой отдельно в одну и в две октавы.

Незнайка быстро сыграл левой рукой и даже не забыл про *си-бемоль*.

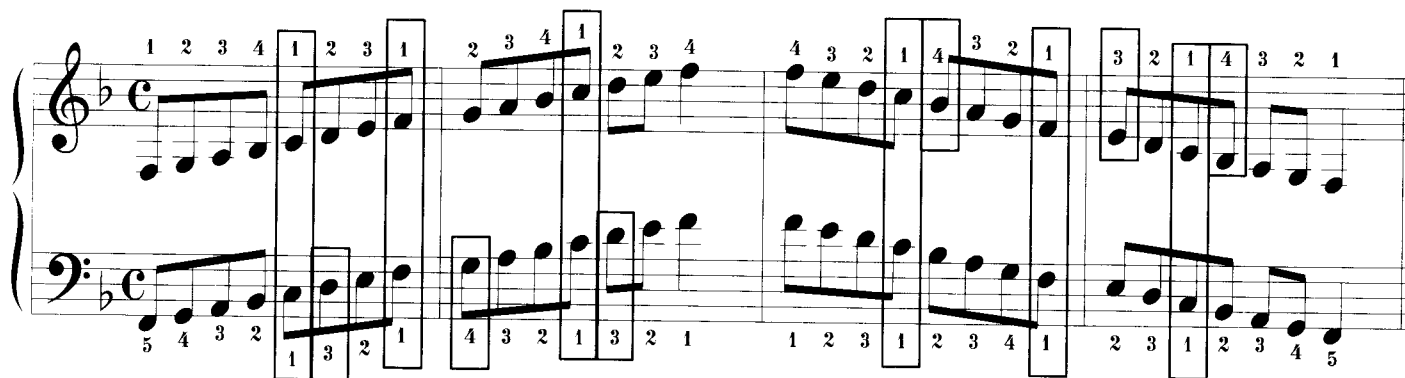


Пончик правой рукой хотел было, как обычно, на четвёртую ноту после 3-го пальца поставить 1-й, но вовремя сообразил, что играть 1-м пальцем чёрную клавишу (*си-бемоль*) вовсе неудобно, и поставил 4-й палец. Как ни странно, это оказалось очень даже правильным решением.



2. Сыграть Фа мажор двумя руками в две октавы.

Задача оказалась не такой уж простой, но друзья справились с ней, ибо первые пальцы обеих рук в этой гамме совпадают на нотах **фа** и **до**.



Вход в пещеру был открыт.

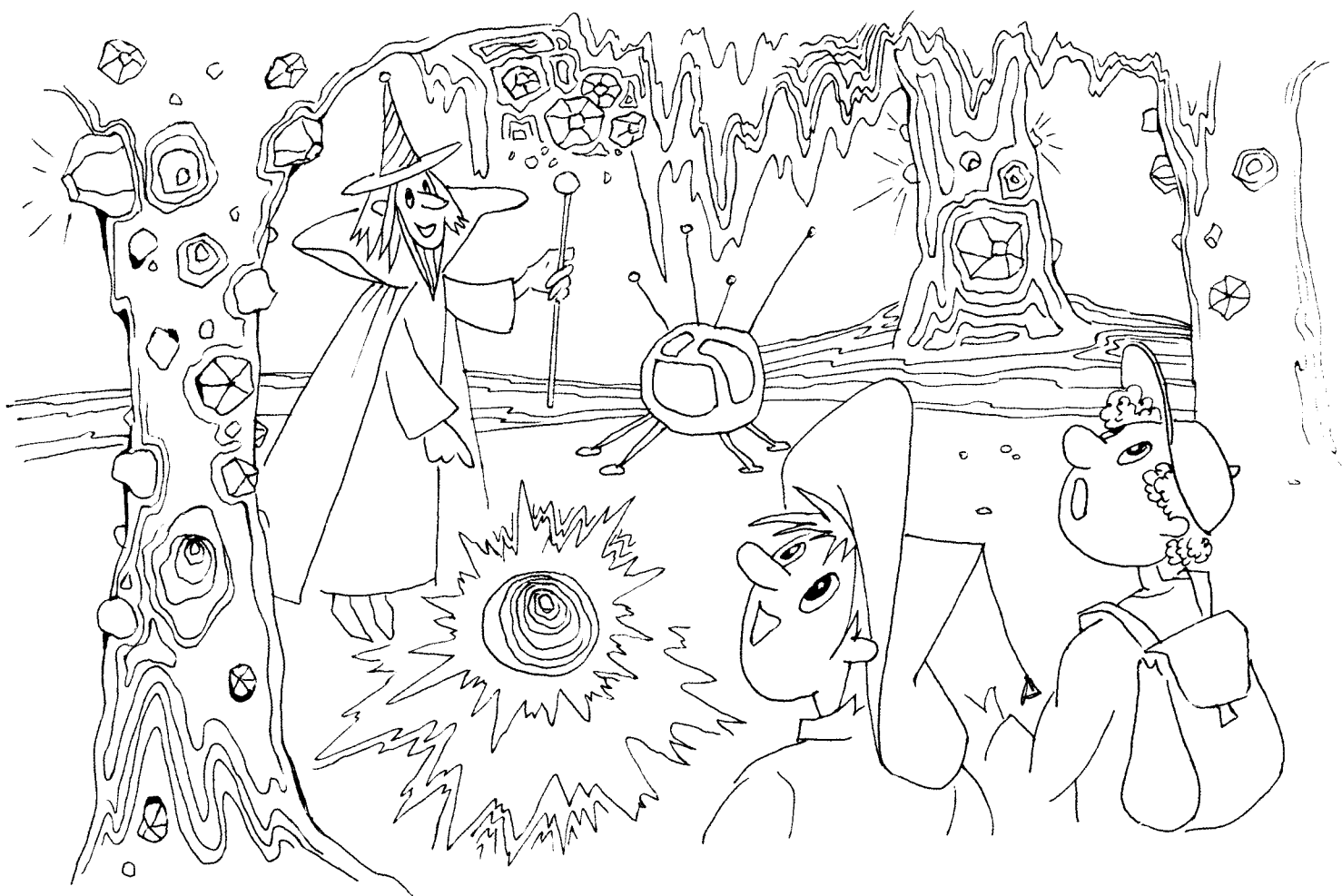
Медленно, будто боясь потревожить многовековой сон огромных каменных глыб, пробирались коротышки по узкому тёмному коридору. Но внезапно стены расступились, и перед путниками открылась великолепная картина: просторный каменный грот от пола до потолка (а высота его была довольно внушительной) был весь украшен драгоценными камнями, сверкавшими всеми цветами радуги в мягком голубоватом свете, исходявшем откуда-то из глубины грота. В центре находилось небольшое озеро с прозрачной водой необычайно красивого изумрудного оттенка, а перед ним лежал огромный лунный камень, своим великолепием затмевавший всё вокруг. В углу грота скромно расположился прибор невесомости.

Незнайка с Пончиком долго стояли молча, поражённые великолепием увиденного. Наконец Пончик, первым обретя дар речи, сказал:

— Вот и он, наш прибор. Наверное, большой лунный камень притянул его в эту пещеру. Иначе как бы он сюда попал?

Внезапно они услышали красивый и в то же время властный голос, эхом раздававшийся под сводами пещеры:

— Хозяин грота и волшебник по совместительству приветствует вас, мои юные друзья! Восхищён вашей добротой. Вы хотели помочь несчастной Морре и забрать свой прибор. Я могу отдать вам прибор прямо сейчас, но чтобы получить для Морры в подарок ещё один красивый лунный камень, вам придётся потрудиться.



Вам предстоит освоить одну из самых трудных гамм из тех, что играют-ся от белых клавиш, — это гамма-исключение Си мажор. В ней пять диэзов. Запишите их, пожалуйста, по порядку (**фа-до-соль-ре-ля**).

Впишите также стандартную аппликатуру для правой руки:



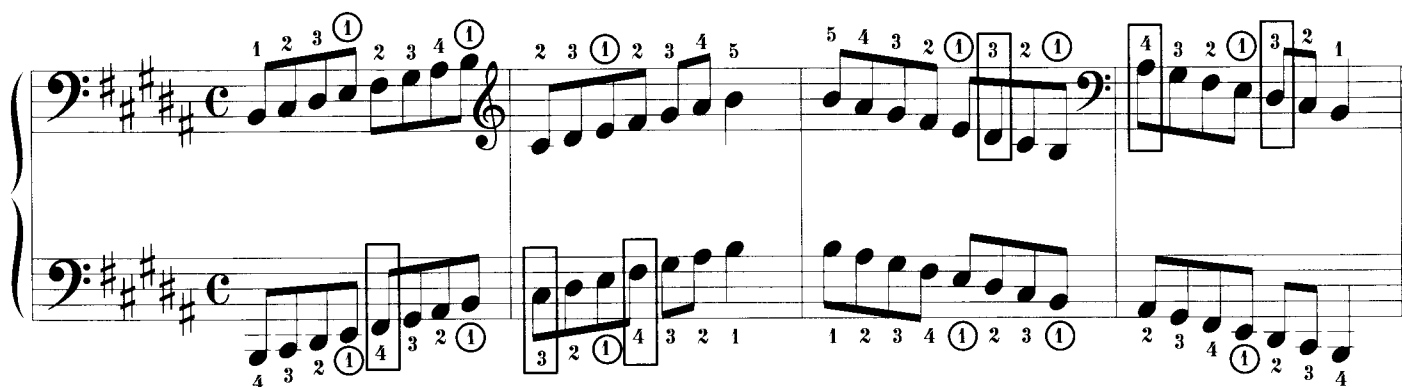


А теперь попробуйте сыграть стандартной аппликатурой (5-4-3-2-1-3-2-1) левой рукой, и вы поймёте, почему она не подходит. Ведь тогда 1-й палец приходится на чёрную клавишу **фа-диез**, а это очень неудобно. Поэтому левая рука начинает играть с 4-го пальца. Её аппликатура такова:



Выучите гамму каждой рукой отдельно в две октавы.

Сыграйте гамму двумя руками в две октавы. Первые пальцы обеих рук будут совпадать на нотах **СИ** и **МИ**.



И тут случилось чудо. В грот вошла Морра. В её глазах уже не было разочарования и одиночества. И холод вокруг неё уже не чувствовался. С теплотой и благодарностью посмотрела она на коротышек и сказала только одно слово: «Спасибо-сла!»*. Но чувство безграничного счастья охватило и Незнайку, и Пончика, и саму Морру.

Незнайка, сам того не осознавая, схватил прибор невесомости, развёл его части в разные стороны, и... они с Пончиком снова оказались в Цветочном городе.

Ну вот и конец всей истории. Впрочем, нет, не всей. Это только первая часть, в которой ты освоил **кварто-квинтовый круг тональностей, порядок диэзов и бемолей, аппликатуру мажорных гамм от белых клавиш.**

А впереди ещё много интересного!
До встречи!



* О необычном языке героев сказок Туве Янссон ты можешь прочитать в её книгах.

Часть II

Странная сказка



Знаешь ли ты, что происходит с нотами ночью?

Думаешь, они так же безмятежно спят, как и ты? О, далеко не всегда. Чаще всего они рассказывают друг другу сказки. Таинственная тишина ночи завораживает их своим волшебством, и всё сказанное кажется реальностью.

Вот послушай, какую историю поведал недавно басовый ключ своему другу скрипичному.

В далёкие-далёкие времена в одном царстве-государстве жил Король. Это был очень мудрый и сильный правитель, и страна его процветала. Чего только не было

в его государстве: красивые города, роскошные базары со множеством товаров, великолепные корабли, развозившие эти товары по разным странам...

Но вот однажды густой плотный туман окутал всю страну. Три дня не видно было ничего: нельзя было различить даже кончиков пальцев на собственной руке, если только не поднести её к носу. Изумлённые жители могли передвигаться только на ощупь, ориентируясь по контурам знакомых предметов и звукам голосов, с тревогой раздававшихся то тут, то там: это не на шутку перепуганные соседи спрашивали друг друга, что же всё-таки произошло?

Но голоса становились всё слабее и слабее, контуры предметов постепенно расплывались, и когда через три дня туман рассеялся, на земле не осталось ничего — только ровная голая пустыня без каких-либо признаков жизни, словно здесь её никогда и не было.

Усталый король сидел один на каком-то камне, удивлённо смотрел вокруг и ничего не мог понять. Взгляд его упал на лежавший рядом усыпанный драгоценными камнями скипетр — символ былого могущества.

Король вспомнил, как торжественно звучали фанфары, предвещающие выход могучего правителя, стоило только ему ударить концом скипетра о гранитный пол своего дворца... Рука Короля потянулась за сверкающим жезлом и машинально сделала привычное движение.

— Ха-ха-ха-ха! — услышал он вместо фанфар. Голос доносился откуда-то издалека, но непонятно откуда, словно он был везде вокруг и в то же время нигде конкретно. — Ты растерял своё могущество! Это я, злой-злой-злой Волшебник, напустил этот гнусный туман, и нет теперь ни королевства, ни короля. А все богатства — мои, мои, мои... И тебе никогда не вернуть их, никогда, если только...

Голос внезапно осёкся, ибо маг вовремя сообразил, что не стоит раскрывать тайну. «Если только, если только...» — подумал Король, но усталость взяла своё, и он впал в забытье.

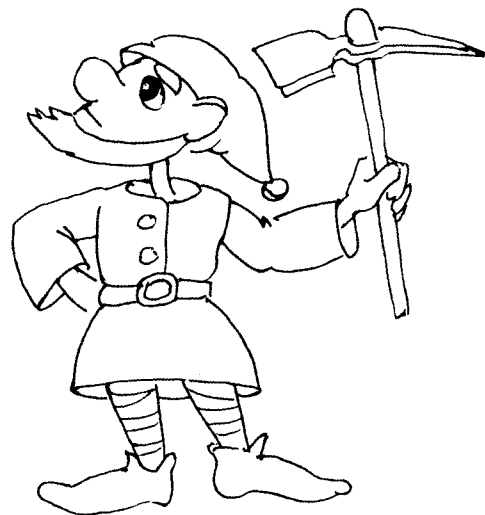




и ты должен успеть сделать это до восхода солнца. Мы узнали его тайну и раскроем её тебе, только поспеши за нами...

И маленькие человечки в смешных колпачках засемили по едва заметной тропинке. Королю ничего не оставалось, как последовать за ними. Вскоре они оказались около небольшого холма, у подножия которого виднелась едва заметная дверь.

— Это потайной ход в сокровищницу злого Волшебника. Там много-много всего — изумруды, золото... — глаза гномов так и засверкали при мысли о таких богатствах, — но не это сейчас важно. Там, в самой дальней комнате, в самом «сердце» сокровищницы, находится то, что больше всего ценит Волшебник и что он больше всего на свете боится потерять. Это магический шар, сияющий неземным, холодным блеском, источник его волшебства. Пока исходит от него это ледяное сияние, велика сила злого Волшебника, но стоит ему померкнуть, придёт конец и злодеяниям мага. Сторожит этот шар старый Троль, который так же боится теплоты солнечного света, как и сам шар. Так что наша задача, во-первых, проникнуть в сокровищницу, благополучно миновав все препятствия, а во-вторых, обезвредить магический шар, позволив тёплому солнечному лучу прикоснуться к его поверхности. Злой Волшебник всегда опасался, что может потерять своё могущество, и поэтому постарался поставить как можно больше препятствий на пути к шару, оградив его тем самым от чужих посягательств. Прежде чем проникнуть туда, нам предстоит пройти множество галерей, вход в которые всегда перекрыт крепкими воротами, открывающимися лишь при торжественных звуках королевских фанфар. Да, он всегда завидовал тебе, Король, твоей власти и твоему могуществу, и даже замки на дверях сделал, подражая твоему величию. А самой сложной из всех знаковых систем он посчитал музыкальную, поэтому закодировал все входы и выходы, пользуясь системой музыкальной грамоты.



Итак, чтобы открыть первую дверь, необходимо сыграть аккорды. Сыграть так же торжественно, как звучат королевские фанфары. Ноты не меняются — только перемещаются вверх и потом обратно вниз. Меняется аппликатура: в **трезвучии** это всегда 1-3-5-й пальцы правой руки, 5-3-1-й — левой руки (поскольку расстояние между нотами одинаковое — **терция**); соответственно в **секстаккорде** правая рука меняет 3-й палец на 2-й (чтобы удобнее было взять более широкий интервал — **кварту**); в **квартсекстаккорде** по той же причине левая играет 2-м пальцем. Получается достаточно простая схема:

	трезвучие	секстаккорд	квартсекстаккорд
правая рука	1 3 5	1 2 5	1 3 5
левая рука	5 3 1	5 3 1	5 2 1

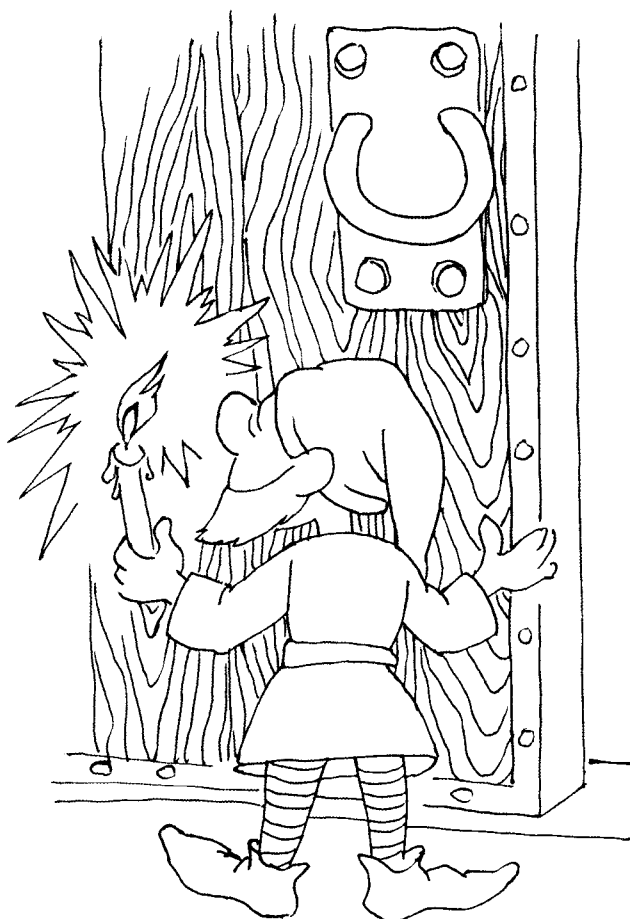


Старая дубовая дверь медленно закрипела и стала потихоньку открываться. Из появившегося за ней коридора повеяло сыростью и холодом, но путники без колебаний двинулись по нему. Было темно и сыро, и один из гномов, идущих впереди, зажег свечу.

Вскоре перед ними появилась необычная лестница.

Переход на второй уровень: хроматическая гамма

— гласила надпись на стене.



Хроматическая гамма — это гамма, построенная по полутонам, или, попросту говоря, по белым и чёрным клавишам подряд. Её аппликатура придерживается правила: **на белую клавишу — 1-й палец, на чёрную — 3-й**. Там, где между белыми клавишами нет чёрной (*ми-фа, си-до*), ставится **2-й палец**.

The image shows a musical score for a chromatic scale in 3/4 time, spanning two staves (treble and bass clefs). The scale consists of 12 notes: C, C#, D, D#, E, E#, F, F#, G, G#, A, A#. The treble clef staff has a key signature of one sharp (F#) and a 3/4 time signature. The bass clef staff has a key signature of one flat (Bb) and a 3/4 time signature. Fingerings are indicated by numbers 1, 2, and 3 above or below the notes. The sequence of fingerings for the treble clef is: 1 3 1 3 1 2, 3 1 3 1 3 1, 2 1 3 1 3 1, 3 2 1 3 1 3, 1. The sequence for the bass clef is: 1 3 1 3 2 1, 3 1 3 1 3 2, 1 2 3 1 3 1, 3 1 2 3 1 3, 1.

По лестнице шли молча, поглощённые таинственностью происходящего. Но вскоре дорогу вновь преградила плотно закрытая дверь.

— Фанфары, фанфары! Чтобы открыть дверь, вновь нужны королевские фанфары! Только уровень уже второй, значит, и тональность будет другая — с двумя знаками. Посмотрите — два замка... Так, значит одна тональность — с двумя бемолями, другая — с двумя диезами. Аппликатурные принципы те же.

си-бемоль мажор

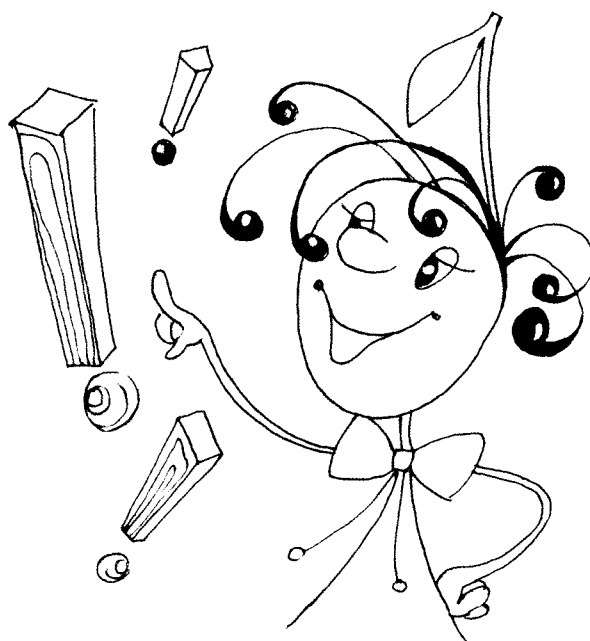
The image shows a musical score for a chord progression in C-flat major (three flats). The key signature has three flats (Bb, Eb, Ab) and the time signature is 3/4. The score consists of two staves (treble and bass clefs). The first three measures show chords in the right hand and left hand. Fingerings are indicated by numbers 1, 2, 3, and 5. The first measure has fingerings 5 3 1 in the right hand and 1 3 5 in the left hand. The second measure has 5 2 1 in the right hand and 1 5 2 in the left hand. The third measure has 5 3 1 in the right hand and 1 2 5 in the left hand. The fourth measure shows a whole note chord in both hands. The fifth measure shows a whole note chord in both hands. The sixth measure shows a whole note chord in both hands. The seventh measure shows a whole note chord in both hands. The eighth measure shows a whole note chord in both hands. The ninth measure shows a whole note chord in both hands. The tenth measure shows a whole note chord in both hands. The eleventh measure shows a whole note chord in both hands. The twelfth measure shows a whole note chord in both hands.

ре мажор

The image shows a large question mark on the left side of the page, followed by two empty musical staves (treble and bass clefs) for the 'ре мажор' section.

Из полуоткрытой двери послышался далёкий содрогаящий землю гул. Резкий ветер со свистом пронёсся по галерее и задул свечу. В крошечной тьме было слышно только, как процокали копыта и прогремели рыцарские доспехи, но были ли это реальные всадники или только их призраки — осталось загадкой.

Через некоторое время, придя в себя, путники вновь зажгли свечу и огляделись по сторонам. Холодные серые стены с каплями сырости постепенно расширялись, представляя взору множество боковых коридоров, ответвляющихся от основной галереи. Заблудиться в таком лабиринте ничего не стоило. В некоторых проёмах стали появляться заманчивые огоньки, как бы приглашая следовать за ними.



— Тут надо действовать очень осторожно. Завлекут, заманят, а потом и не выберешься, — говоря это, Король резко задел скипетром стену. Верхний слой осыпался от удара, и на стене стали появляться какие-то буквы.

Гномы тут же достали свои молоточки и быстро очистили надпись.

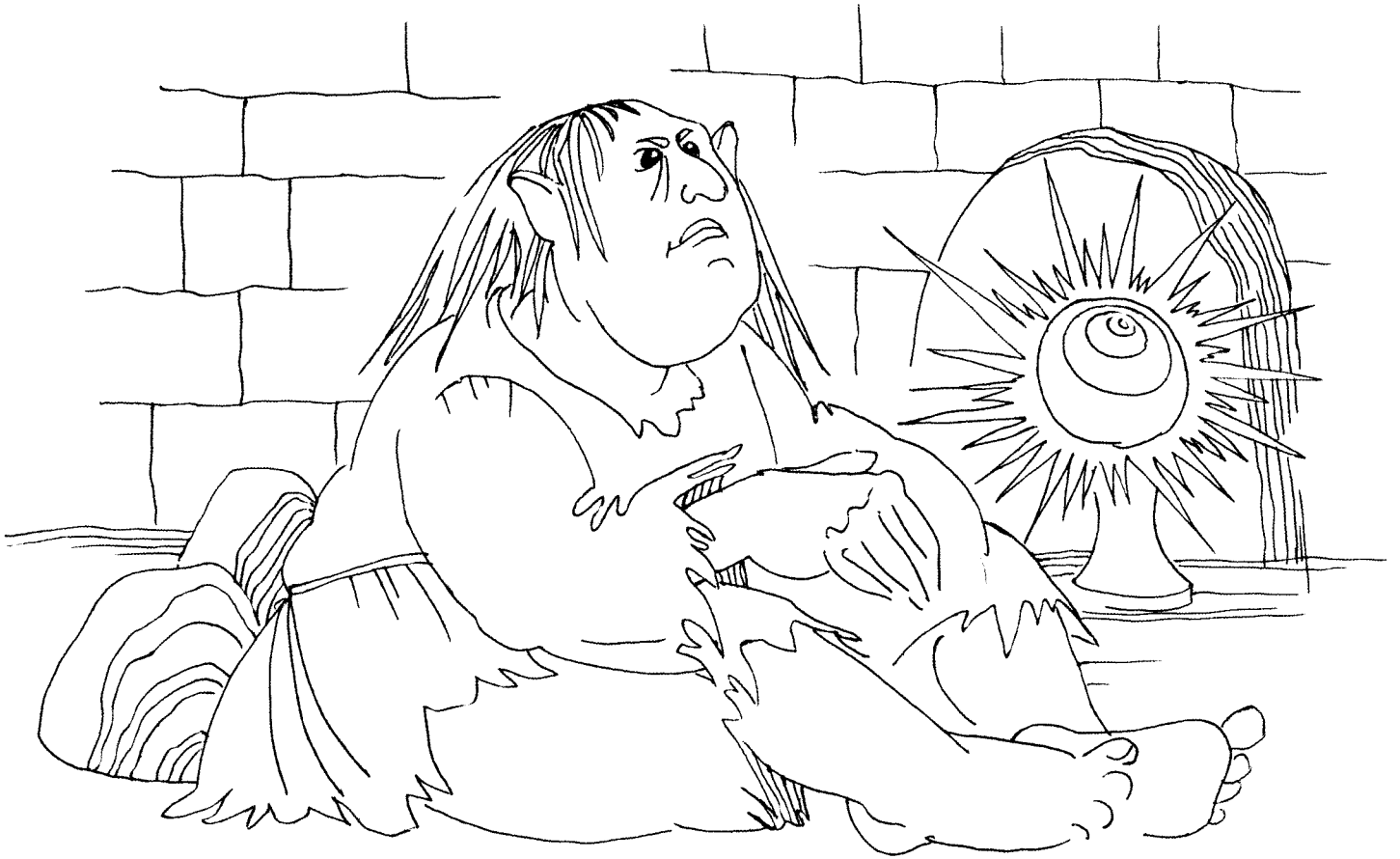
Только правильно сыгранная гамма с двумя бемолями поможет вам не заблудиться в этой галерее

— вот что было написано на стене.

Си-бемоль мажор — гамма с двумя бемолями. Она начинается с чёрной клавиши. Поэтому аппликатура здесь принципиально другая.

Строение человеческой руки таково, что первому пальцу очень неудобно играть по чёрным клавишам, поэтому при игре гаммы снизу вверх **правая рука играет 1-м пальцем на первую белую клавишу, левая — на последнюю**. Все остальные пальцы распределяются по порядку.





Галерея постепенно становилась просторнее, и вскоре стали появляться небольшие гrotы со стоявшими в них старинными сундуками. Наверняка там хранились сокровища, но, несмотря на соблазн, гномы не стали останавливаться и поспешили дальше. Не остановился и Король. Он помнил, что спасти страну можно только до восхода солнца.

Внезапно путь преградила стена. На этот раз это была не просто запертая дверь, а настоящая стена. «Тупик», — подумал Король, но гномы прислонились к стене и стали прислушиваться. Сначала ничего не было слышно, но постепенно они начали различать какие-то неясные звуки, похожие на бормотание. «А, вот и обед», — услышали они хриплый голос, и сразу стало ясно, что за стеной обитает тот самый старый Тролль, что сторожит сокровища злого Волшебника. Просто проход к нему из предосторожности был замурован. Гномы схватились за свои инструменты и начали расчищать путь.

Тролль жил в пещере уже много лет. Так много, что даже и не помнил, когда он тут поселился. Это было большое и неуклюжее создание, ценившее больше всего в жизни тишину, темноту и одиночество. За долгие годы, проведённые в темноте, глаза его за ненадобностью сузились до невероятно маленьких размеров, превратившись в крохотные щелочки. А от долгого одиночества, отсутствия общения и привычки размышлять лицо его приобрело те туповато-отрешённые черты, что свойственны троллям вообще.

На солнце он никогда не выходил, так как знал, что солнечный свет пагубен для него, ибо превращает всех троллей в каменные изваяния. Но больше, чем посидеть в холодной сырой пещере в темноте и одиночестве. Тролль любил ещё и сытно и плотно поесть.

Есть он мог в любое время и в любом количестве, наслаждение получал невероятное, но пропитание себе добывать в темноте становилось всё труднее и труднее, поэтому, когда однажды злой Волшебник предложил ему сторожить магический шар в обмен на пропитание, Тролль согласился не раздумывая. Шар не доставлял ему много хлопот, еда поступала регулярно, и Тролль так уже привык к спокойной, размеренной жизни, что, услышав подозрительный шорох за стеной, даже растерялся.

Сначала от стены стали откалываться мелкие кусочки, потом образовалось отверстие, в котором вскоре загорелась свеча. Ещё через некоторое время отверстие расширилось, и через него в зал вошли гномы и Король.

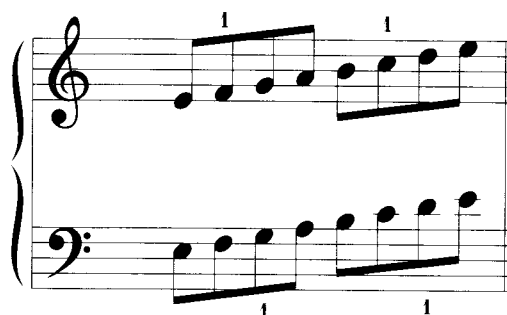


Тролль тупо смотрел на вошедшую процессию и ничего не понимал. Где-то в уголках памяти смутно стали всплывать предостережения мага о возможных посягательствах на шар. Медленно, но верно до Тролля стало доходить, что он-то как раз здесь и приставлен для его охраны. Забыв от неожиданности все слова, Тролль схватил первый попавшийся под руку предмет и, как бы защищаясь, бросил его в непрошенных гостей. Это оказался плакат с очередным заданием, оставленным Волшебником для охраны своего богатства и обладающим магической силой не пропускать путников в случае неправильного решения.

Надпись на нём гласила:

Ми-бемоль мажор

1. Расставить аппликатуру и знаки.
2. Сыграть гамму в две октавы.



3. Сыграть хроматическую гамму от звука ми-бемоль.
4. Сыграть заключительные «Фанфары» в Ми-бемоль мажоре.



Пока Король решал эту проблему, гномы стали выдалбливать в стене выход на поверхность, чтобы дать возможность первому солнечному лучу проникнуть в подземелье и коснуться своим теплом поверхности магического шара. Тролль явно нервничал, но не знал, что предпринять. Ситуация складывалась совершенно непонятная и явно требовала напряжения ума и принятия каких-то неординарных решений. Тролль глубоко задумался, а в это время наблюдавшего за ним Короля осенила догадка.

Воспользовавшись моментом, он протянул растерявшемуся Троллю ещё один плакат, гласивший:

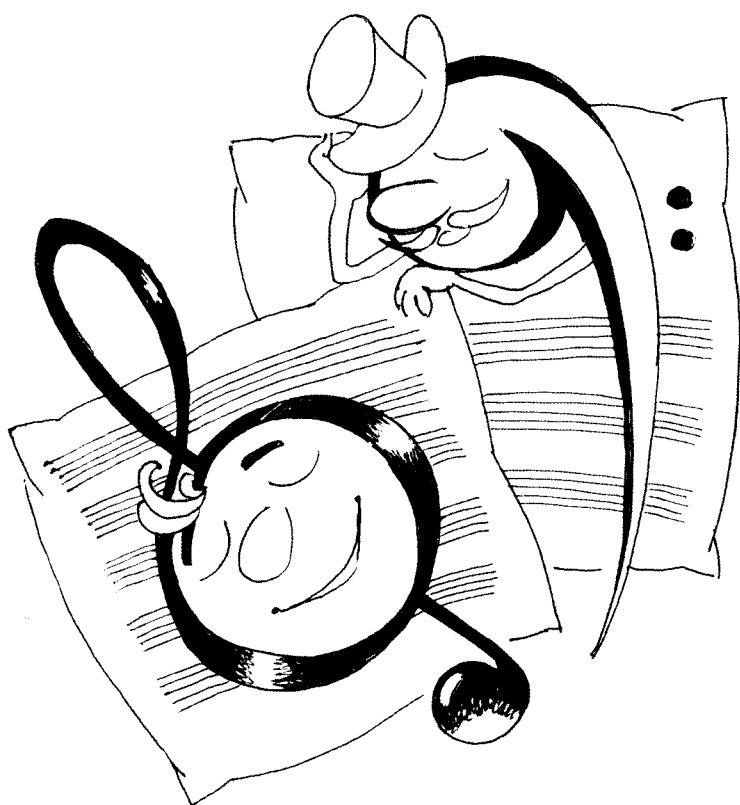
**Сыгранная в четыре октавы сверху вниз хроматическая гамма
позволит спуститься в самый укромный уголок подземелья.
Там ожидают сырость, темнота, еда...**

В мозгу у Тролля что-то щёлкнуло, и он послушно пошёл по лестнице.

В это время гномы уже заканчивали свою работу. Повеяло свежестью, и солнечный свет, пока ещё слабый и бледный, как и положено первому лучу, стал проникать в подземелье. Медленно скользил он по сырým стенам, словно пытаясь отыскать нужный ему предмет, и наконец достиг поверхности шара.

Холодное, неживое сияние магического предмета стало слабеть, потускнела его серебристая поверхность, и вскоре шар потух, съёжился, превратившись в никому не интересный серый лоскут. Злой Волшебник потерял свою силу.

На землю стала возвращаться жизнь. Появлялись города, реки, корабли, деревья, птицы. Жизнь людей вновь входила в своё русло.



Скрипичный ключ сладко зевнул, дослушивая фантазии басового. Оставалось несколько тех сладких предрассветных часов между ночными сказками и утренними занятиями, когда можно было поспать. Нотный лист окутала темнота, и он наконец погрузился в долгожданную тишину. А скрипичному ключу снились хроматические гаммы, аккорды и аппликатура от чёрных клавиш.

Часть III

Парусная регата

Привет!

Сегодня у нас парусная регата. Участвуют маломерные суда. Погода отличная: лёгкий морской бриз и солнце. Итак, отправляемся на причал.

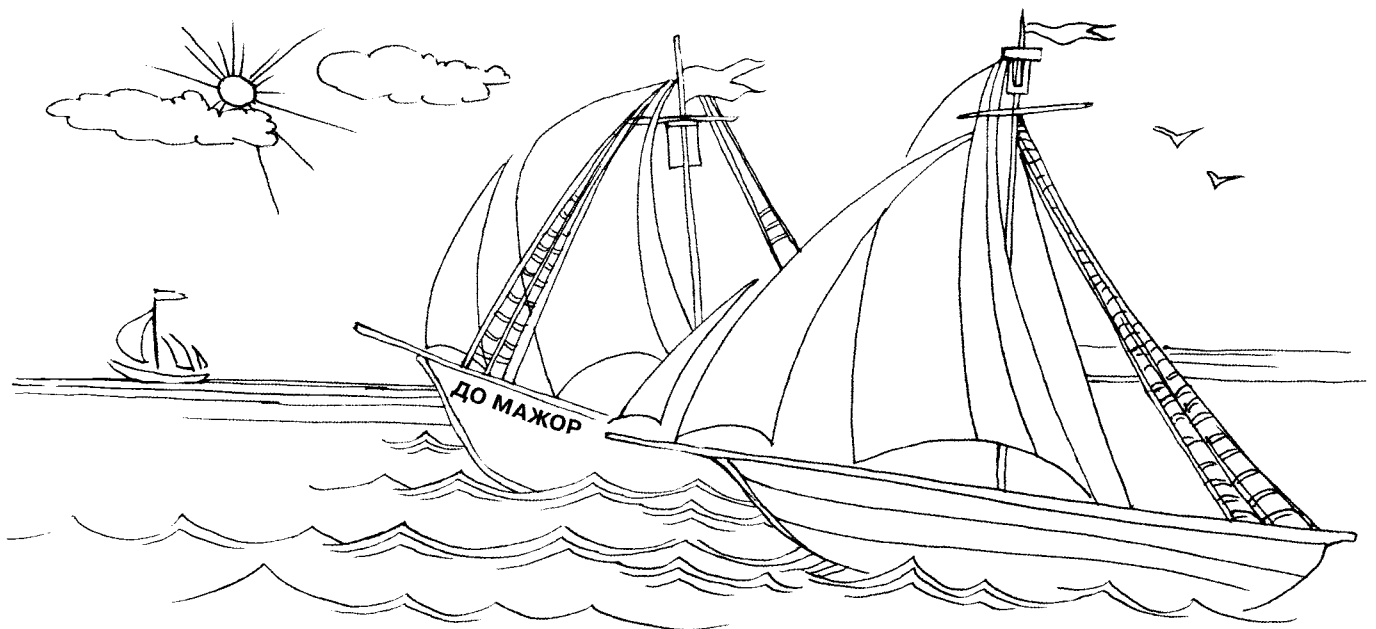
Во-первых, необходимо подготовить яхты к плаванию. А у них нет даже названий... Зато посмотри, какие названия у больших кораблей!

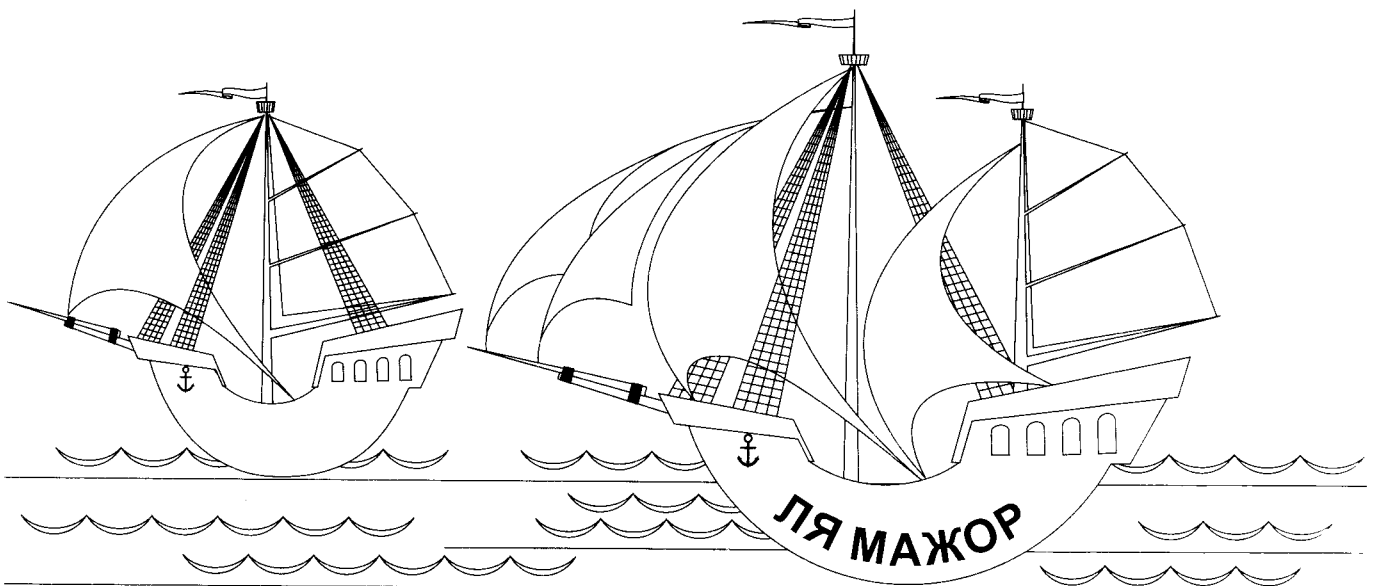
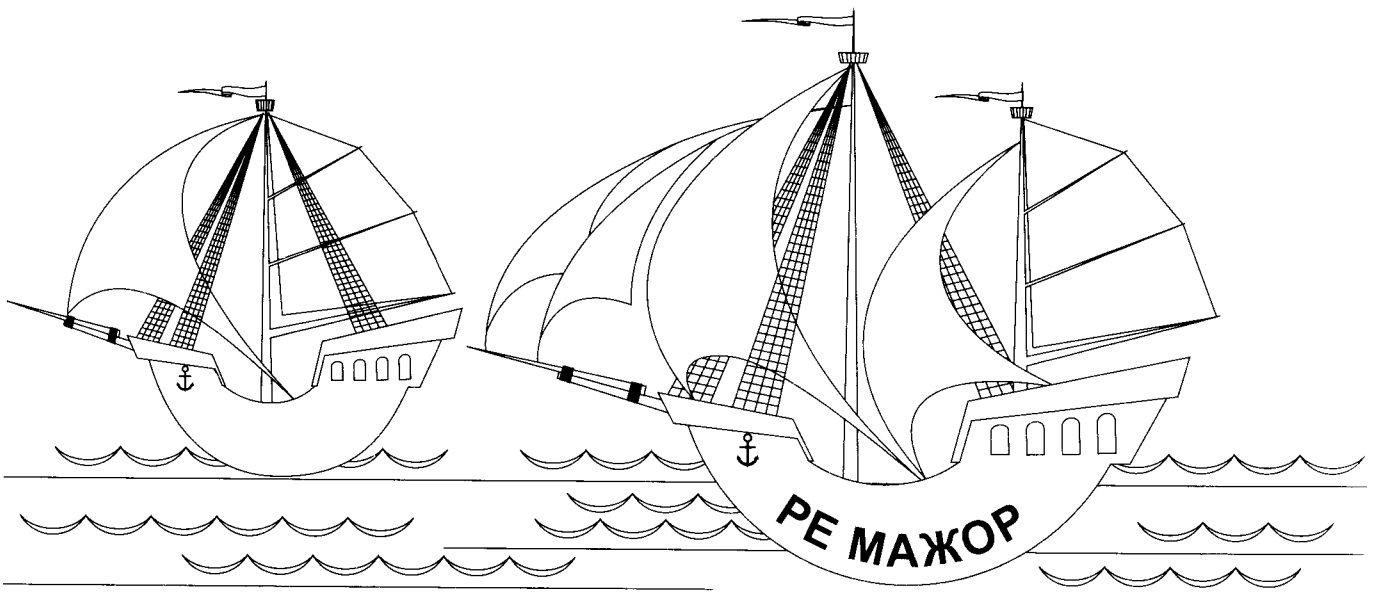
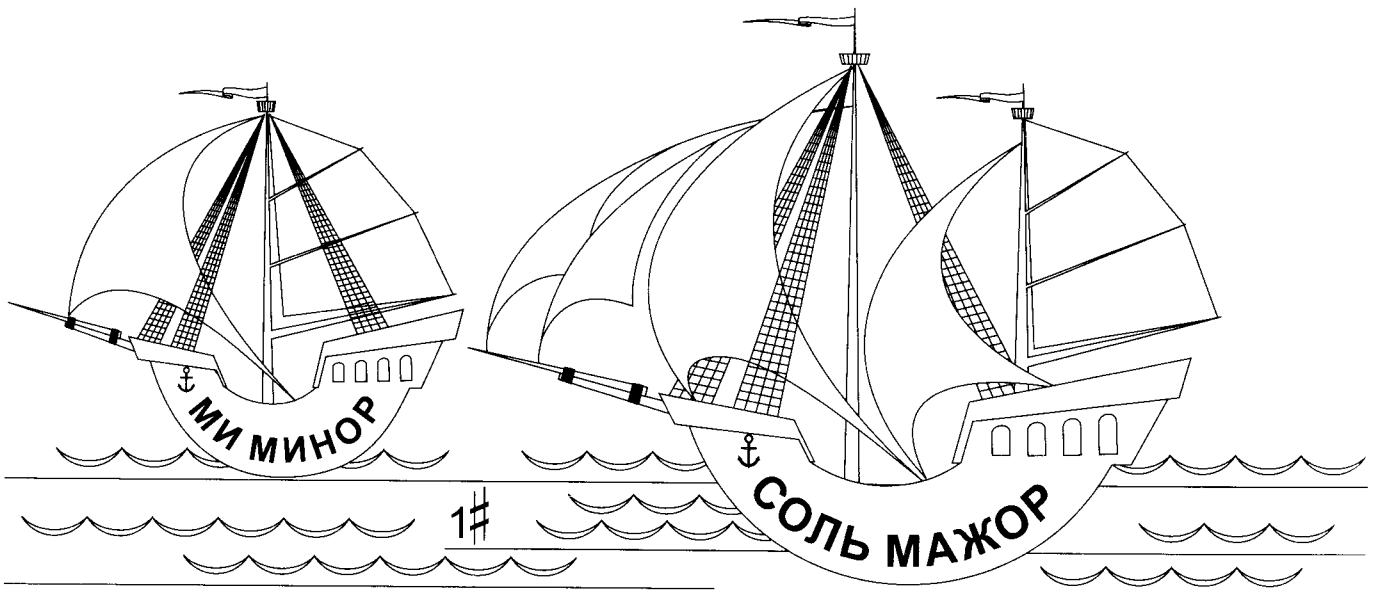
Это же знакомые тебе мажорные гаммы! Тогда для маленьких яхт выберем названия параллельных минорных гамм. Дело в том, что мажорные и минорные гаммы тесно связаны между собой, параллельные мажорные и минорные гаммы

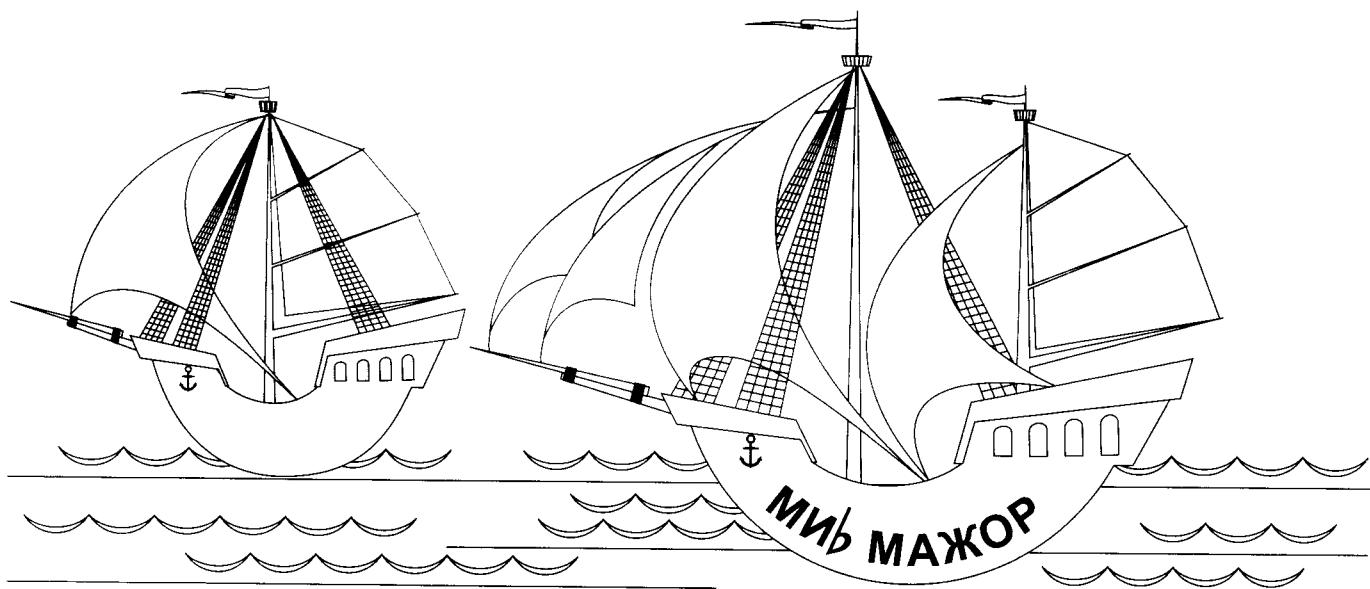
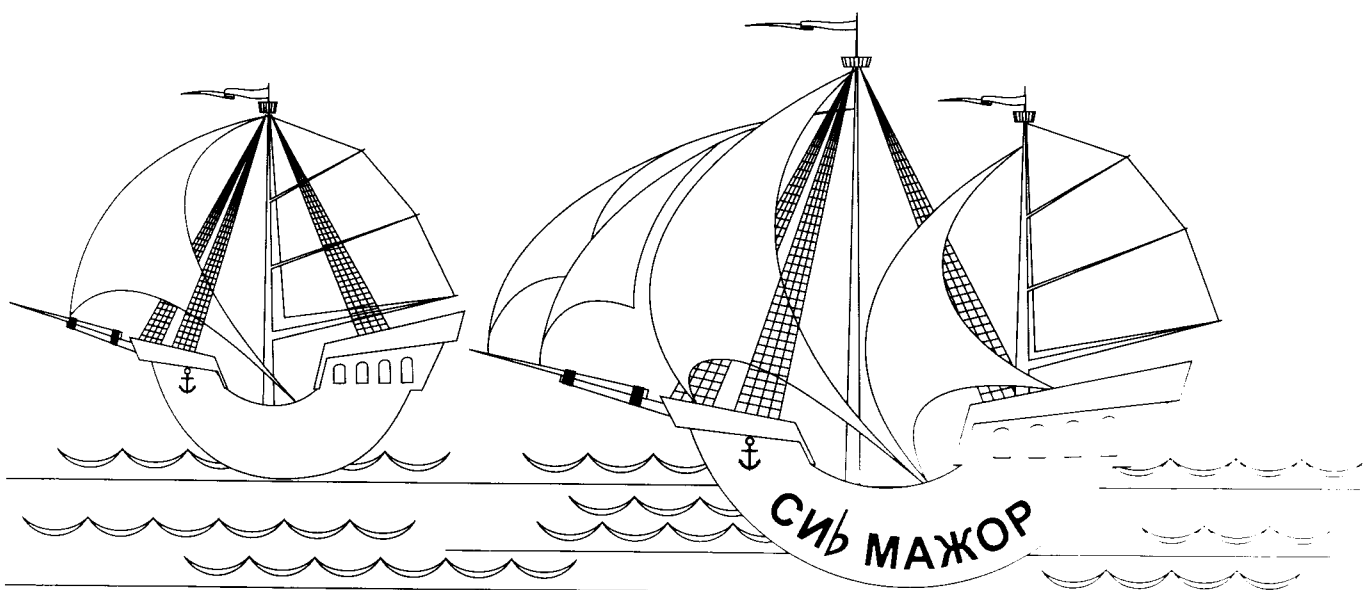
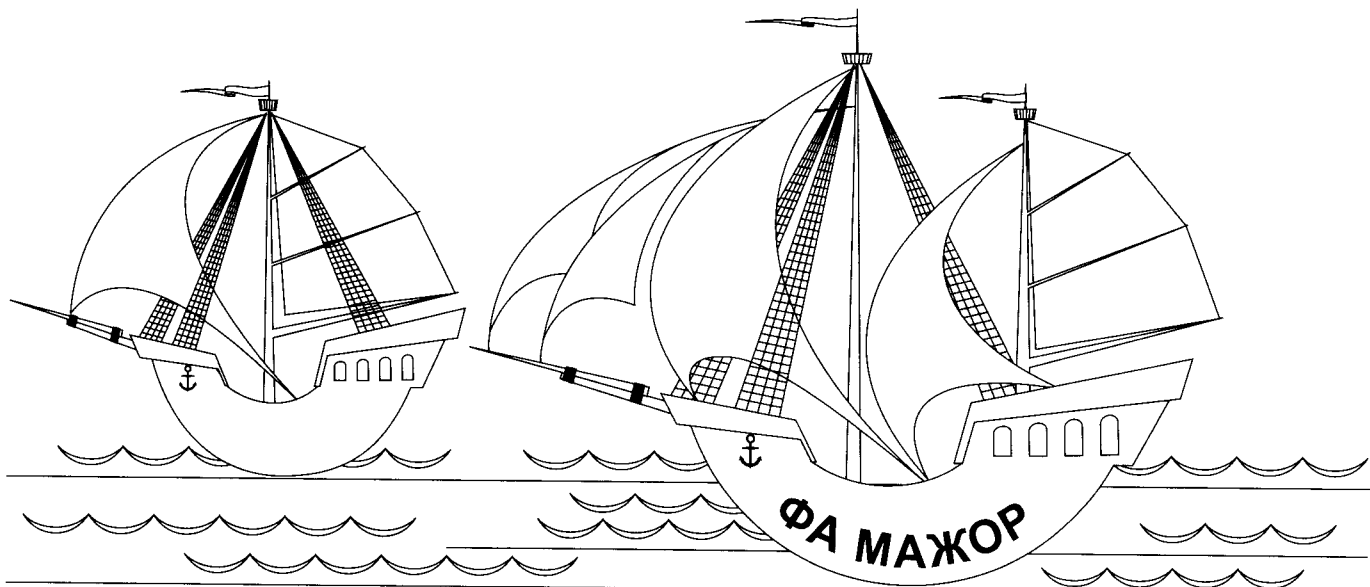
имеют абсолютно одинаковые знаки, и их первоначальные ноты находятся на расстоянии полутора тонов (или трёх полутонов) друг от друга.

Например, До мажор — ля минор, Соль мажор — ми минор и так далее.

Ну, бери кисть в руки и подписывай. Смотри не ошибись, точно отсчитывая полтора тона! Не забудь правильно вписать количество диэзов и бемолей (вспомни схему из первой части).

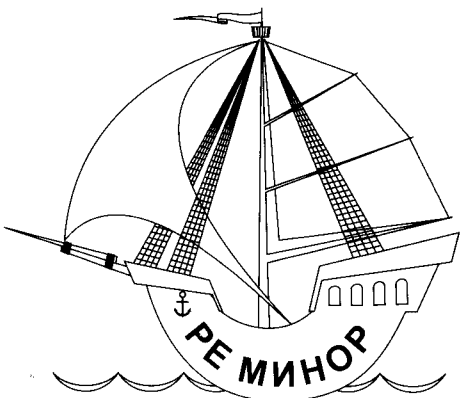
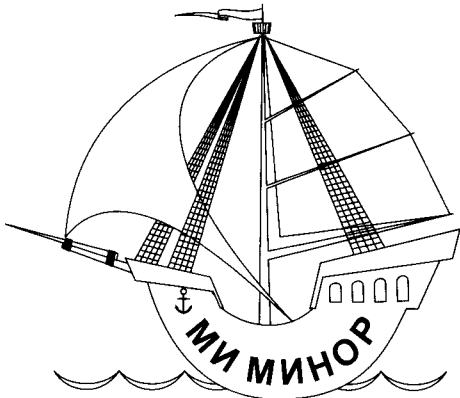
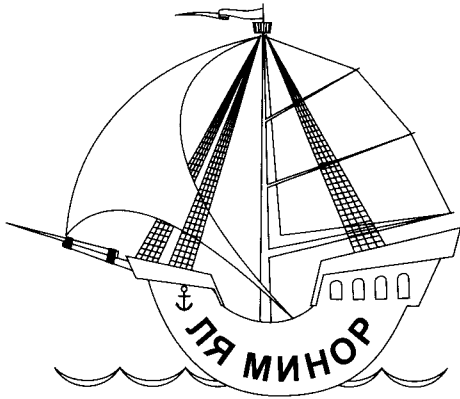






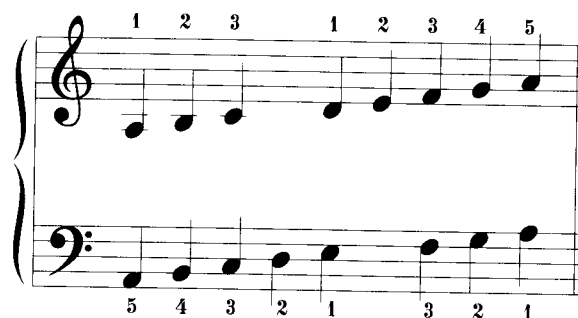
Сколько участников!

Но в первом заезде будут участвовать только три яхты: «ля минор», «ми минор» и «ре минор». Готовы? Тогда вперед! Включаем хронометраж. Не забудь вести протокол. За каждое испытание выставяй оценку по десятибалльной шкале и время, потраченное на его выполнение.



1) баллы	время	2) баллы	время	3) баллы	время

Спешу тебя обрадовать: аппликатура в этих гаммах тебе уже знакома. Она такая же, как и в До мажоре, Соль мажоре и т. д. Вспомни, что легче освоить аппликатуру, если поиграть гамму позициями. Давай начнём с ля минора.



Задание 1.

Сыграть гамму каждой рукой отдельно в две октавы вверх и вниз. Сыграть гамму двумя руками.

Задание 2.

Меняем оснастку яхты. Гамма преобразуется в гармонический вид (повышается 7-я ступень).

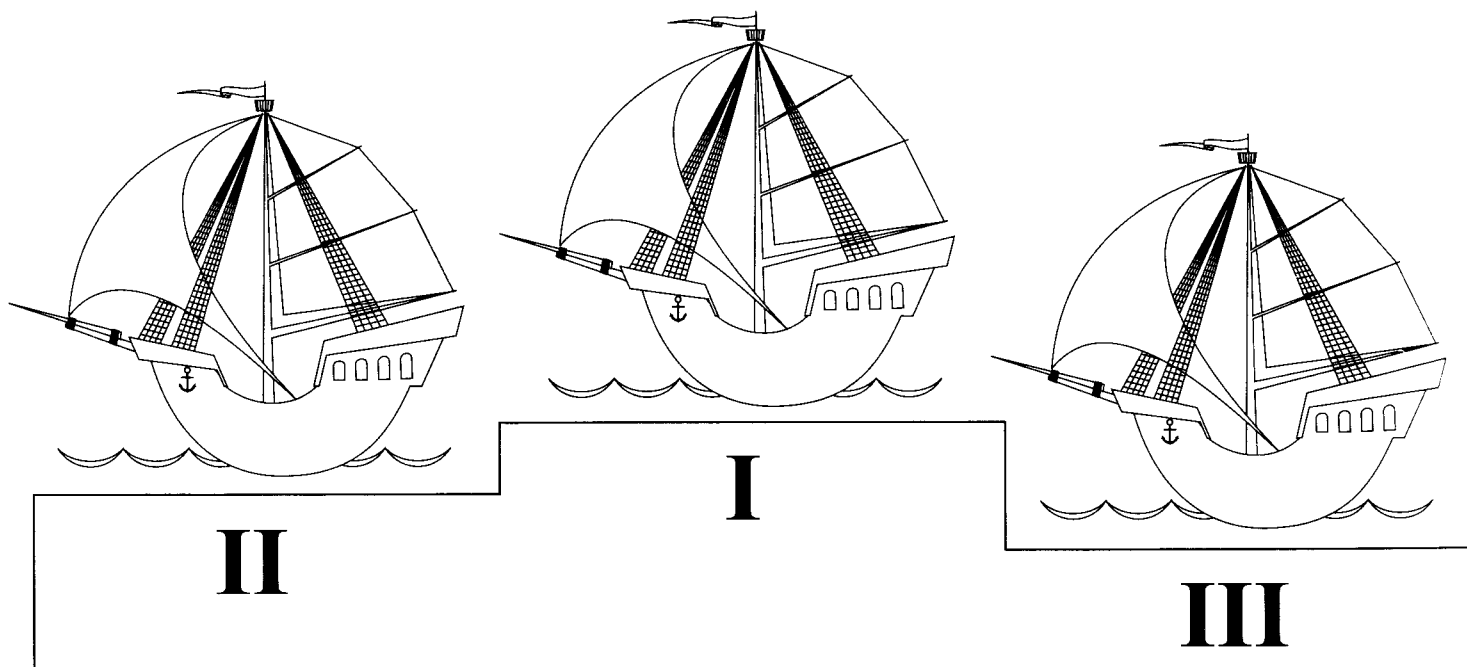


Задание 3.

Проверка реакции команды на изменение ветра. Играем мелодический вид (вверх повышаются 6-я и 7-я ступени, вниз эти знаки отменяются).



То же самое проделай с гаммами ми и ре минор.



Кто победил? Распредели места согласно полученным баллам. Победителя ждёт СУПЕРИГРА.

Условия: сыграть гамму в четыре октавы в расходящемся движении.

Ну, как настроение? Легко дались тебе минорные гаммы? Не запутался ли ты в трёх видах минора? Запомнил ли различия между натуральным, гармоническим и мелодическим минором? Остальные гаммы можешь разучить самостоятельно, устроив им соревнования, или придумай ещё что-нибудь интересное.

Аппликатурные правила здесь такие же, как и в мажорных гаммах: от белых клавиш надо играть стандартной аппlikатурой (**правая рука — 1-2-3-1-2-3-4-5; левая рука — 5-4-3-2-1-3-2-1**), исключения — гаммы от **си** (левая рука) и **фа** (правая рука). От чёрных клавиш действует особое правило: **1-й палец правой руки — на первую белую клавишу, левой руки — на последнюю**. Самыми трудными гаммами окажутся: фа-диез минор мелодический (обрати внимание на правую руку),

фа-диез минор
мелодический

до-диез минор мелодический (трудности также в правой руке),

до-диез минор
мелодический

соль-диез минор мелодический (будь внимателен к аппликатуре в левой руке).

соль-диез минор
мелодический

Какое же морское путешествие без волн! А знаешь, как их лучше всего изобразить в музыке? В виде **арпеджио**. Это последовательно взятые друг за другом звуки аккорда, играть их надо плавно (легато), ощущая в руке волнообразное движение.

Все арпеджио по аппликатурным принципам делятся на три группы:

I группа — по белым клавишам:

правая рука 1-2-3-5 — 1-2-4-5 — 1-2-4-5
левая рука 5-4-2-1 — 5-4-2-1 — 5-3-2-1

Как ты, наверное, уже заметил, меняются лишь 3-й и 4-й пальцы, поэтому сокращённая запись аппликатурного правила такова:

правая рука 3-4-4

левая рука 4-4-3

II группа — мажор с чёрными клавишами:

правая рука 3-4-4

левая рука 3-4-3

5 3 2 1 5 4 2 1 5 3 2 1

III группа — минор с чёрными клавишами:

правая рука 3-4-3

левая рука 4-4-3

5 4 2 1 5 4 2 1 5 3 2 1

Теперь ты можешь смело «плавать» по воображаемому морю — волны тебе не страшны. Можешь устраивать соревнования, ставя препятствия тем или иным кораблям в виде дополнительного «шторма». Можешь комбинировать различные варианты тональностей, вслушиваясь в окраску их звучания, словно разглядывая оттенки цветов на морском просторе.

Главное — играй, играй и играй! И проявляй фантазию, тогда гаммы не покажутся тебе ни скучными, ни трудными, а будут приносить лишь радость и удовольствие!

