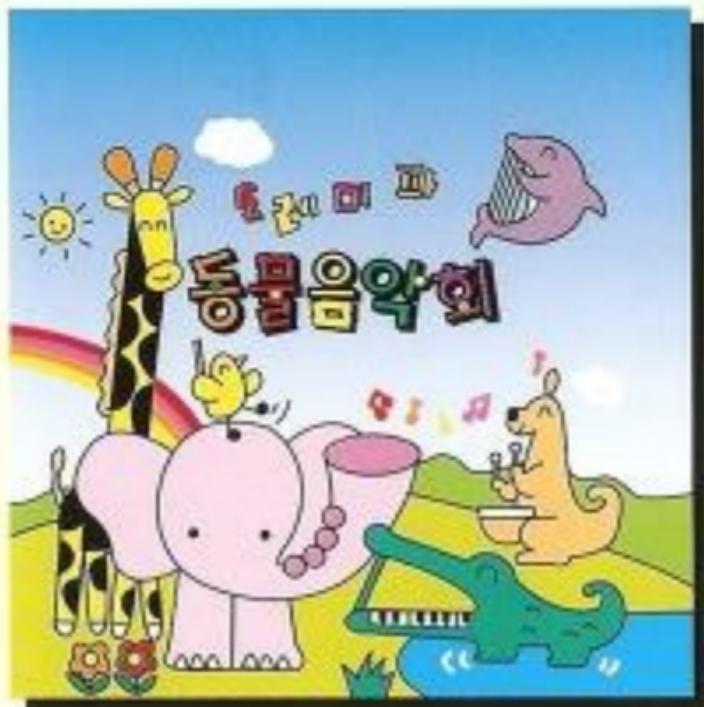


동물 미파

동물음악회

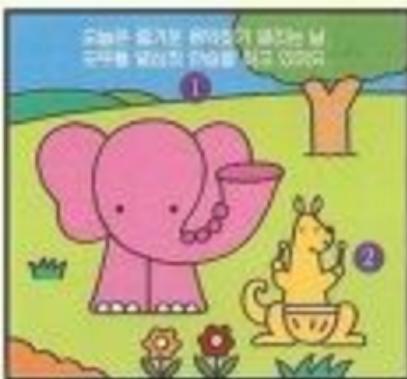
초원이나 바다, 암울의 삶에서는 이런가지 동물들이 즐겁게 악기를 연주하고 있습니다.
음표사운드 깨닫는 감이 즐거운 만주해에 갑시다.
그리하여 동물을 전자펜으로 누르면 여러가지 제작되는 암에 알아냅니다.



초연에서는 동물들이 어떤가지 익기를 만주하고 있습니다.

모두 무척 즐거워 보이네요.

이제 곧 출거문 만주회가 시작됩니다. 이어? 익어인 외나가 술고 있네요.
아름게 된걸까요.



- ① 코끼리(코끼리) ② 꼬거루(마니) ③ 기린(기즈모) ④ 악어(외나) ⑤ 카멜레온(토끼) ⑥ 음표새(파파)
| 같은 동물들이 아름답니다.



어드바이스

동물들은 늄대(호른), 트럼펫, 두드러다(토마니), 헌든다(마리아스), 칸디(피아노)와 같이 만주회원이 다른 어떤가지 익기의 음을 낸습니다.
익기의 종류와 익기기에 따라 만주회원과 음이 달라지는 것을 아이들에게
가르쳐 주십시오. 이 때까지 예산 음을 알아듣는 것이 포인트입니다.
익기의 다른 음계의 다른 음을 아이들과 함께 생각해 봅시다.
음표새인 흰까랑 악어 외나를 누르면 가요가 시작됩니다.
어린이와 함께 즐거 주십시오. (→ 5페이지)

동물들이 연주하는 악기는?



코끼리(호)



호른



정개루(타니)



תופ나



기린(마제스)



마리제스



악에(피아니)



피아노



지느러미



드럼본

호른을 분다

תופ나를 두드린다

마리제스를 흔든다

피아노를 친다

드럼본을 분다

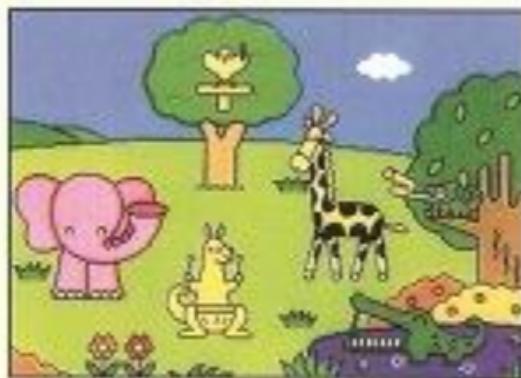


음맞추기 게임

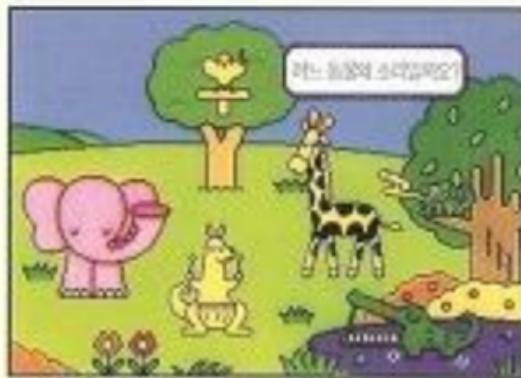


음표사인 놀파를 건드르면, “음맞추기 게임”이 시작됩니다.
게임이 시작되면 어떤 악기의 음이 울립니다.

같은 음을 내는 동물을 그림책에서 찾아 전지펜으로 놀라줍니다.
정답이면 동물들이 모두 빙긋. 틀렸으면 슬픈듯한 표정을 짓습니다.

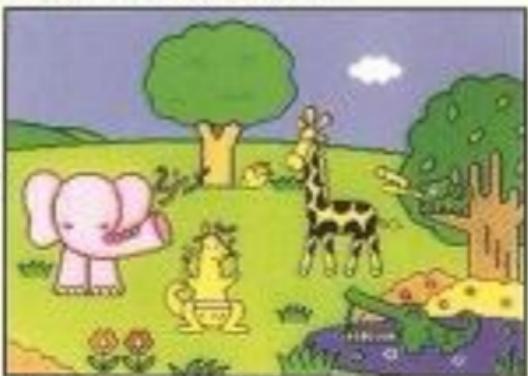


◀ 모두 빙긋



◀ 다음엔 뭔내자!

▼ 코끼리(호)의 코가 균질근질!



코끼리 숨을 누르면, 음표시인 뼈끼가 코끼리 균속으로 놓여들어가 버립니다.
코끼리 숨은 코가 균질근질에서 제제기름 할 것 같아.
몇 번 거북을 누르면, 제제기의 양에 음표시 뼈끼랑 석류이들이 나오네요.
이것으로 코끼리는 시원.
이상한 짐은 본래의 예쁜 숨으로 돌아옵니다.

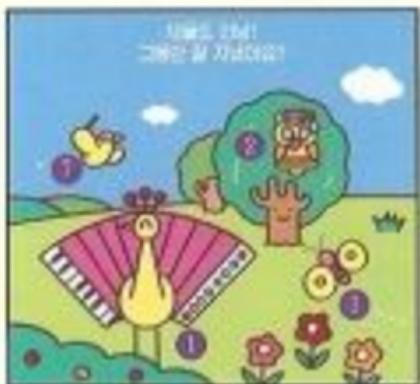
▼ 악어인 외나가 울고 있나?



악어인 외나가 울고 있습니다. 아무래도 충치가 아픈 것 같습니다.
음표시인 뼈끼가 악어 외나의 아픔을 살피면서, 어려! 이상한 소리가 나는 곳이 있습니다.
그 뼈끼 같은 우치의 균부를 놀려 주세요! 모후면, 이제 아픔은 아프지 않습니다.
풀리면, 이미 치료 달입니다. 3번 풀리면, 암을 다물어 버리요.

그림책2쪽

새들은 연주를 잘하네요. 여기저기서 어려가지 음악이 들리옵니다.
모두 즐거운 듯 연습을 하고 있습니다.
어려가지 새들을 건드려서 새들의 즐거운 연주를 들어보세요.



- ① 공작(구우냥) ② 부엉이(페온) ③ 나비(산바) ④ 플라밍고(플라민)
- ⑤ 배들기(벳고) ⑥ 청동오래(모카) ⑦ 음표새(페제)

! 노래는 동물들이 아름입니다.



어드バイ스

재잘재잘 지저구는 새들의 이미지에 맞춘, 즐거운 음악은 악기와 가득 있습니다.
새의 움직임에 맞추어, 악기의 사용법이나 음의 다른 특성을 아린아에게 가르쳐 주십시오.
즐거운 음과 경쾌하고 우스꽝스러운 새의 움직임이 즐거움을 한층 더 해냅니다.
음표새 뼈아리를 누르면, 게임이 시작됩니다.
아린아와 함께 즐겨 주십시오. (→ 9페이지)

동물들이 연주하는 악기는?



공작(구모냥)



아코디언



무영어(비문)



종을 흔든다.



나비(신미)



심벌즈



플라밍고(플라민)



섹스폰



비둘기(꽃고)



파파로를 분다



정동오리(모끼)



만도린을 연다.



공찾기 게임



음표새 뱀파리를 누르면 공찾기 게임이 시작됩니다.

세계의 모자 중에 공이 들어 있는 모자는 어떤 것인가요?
차운에는 세계의 모자가 훈련해 음식입니다.

모자가 멈추면 공이 놀아 있는 모자 앞에 표시되어 있는
음계(도라파솔시도)에서 찾기 게임을 놀고합니다.
게임은 3회 차수되며, 한번이라도 실수를 하면 게임은 끝나버립니다.
모자의 움직임은 점점 험난해집니다.



◀ 공에 모자가 써워져 있습니다.



◀ 공에 들어 있는 모자는?



▲ 맞추면

공이 들어있는 모자를 고르면
한번 더 게임이 시작됩니다.
3회 계속해서 공을 찾으면, 즐거운
일이 일어나요.



▲ 틀리면

공이 들어있지 않은 모자를 고르면,
게임이 끝납니다. 3회 게임에서 맞출
때까지 반복해요!

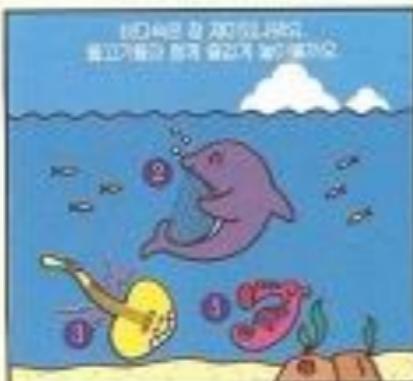


플라멩고 플레이들을 누르면,
40초에 플라멩고가 나타나요.
전자음으로 전현장을 놀라우면,
새로 마주보거나 임시로 하면서
센스를 연주합니다.

▲ 유쾌하게 연주하는 플라멩고 플레이



뽀글 뽀글, 훌쩍질씩, 여기는 유쾌한 바다 속.
왕보인 리나마 오카리나를 놀면, 기묘인의 빠리김이 전자기타를 연주합니다.
모두 즐겁히 기분이 좋아보입니다.
바위 그늘 아래 보물상자도 찾이법시다.



- ① 링보(리나) ② 돌고래(주제) ③ 가오리(빠리김) ④ 기대(키아모트)
- ⑤ 해파(네일) ⑥ 음표새(비파) ⑦ 바위 ⑧ 보물상자

(1번은 물고기의 이름입니다.)



어드바이스

어린이들이 잘 알고 있는 바다의 친구들이 제대로 움직이면서,
의거를 연주하고 있습니다. 유쾌한 움직임을 즐기면서,
의거와 음악의 즐거움을 어린이에게 가르쳐 주십시오.
느긋하게 헤엄치는 링보 리나는 은화한 오카리나의 음을, 해파인 네일은
느낌껏 같은 익모양을 하고 있습니다.
생물의 모양, 성질과 의거와의 관련을 상상하면서 즐겨주십시오.
음표새 뼈끼를 누르면 게임이 시작됩니다. (-13페이지)

동물들이 연주하는 악기는?



염비(마니)



돌계고(루작)



기모리(파리김)



거명(악거못트)



애미(비디)



오카리니



아프



전지기타



캐스터넷즈



드럼펫

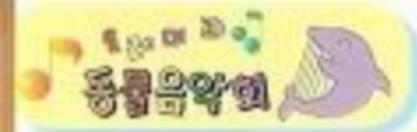
오카리니를 본다

아프를 한다.

전지기타를 한다

캐스터넷즈를 한다

드럼펫을 본다



음표방울 빼뜨리기 게임



음표사 뱀마를 누르면, 바다 밑에 있는 보물상자로부터 음표가 들어오는 방울이 나옵니다. 버튼 버튼 (오른쪽, 왼쪽)을 눌러, 해면에 있는 음표사 뱀마를 움직여 대모르는 방울을 맞추게 합니다.
뱀마가 지뢰봉으로 방울을 깨뜨리면 아무마지 음이 올립니다.
서번 방울 깨뜨리기에 실패하면, 게임이 끝납니다.



음표방울

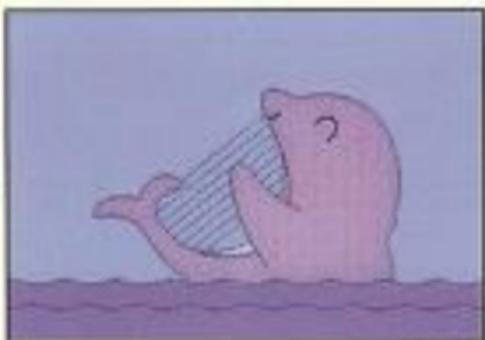
◀ 음표사 뱀마를 움직여 방울을 깨뜨리자!



해면

◀ 방울 깨뜨리기에 실패하면 해면이 올리오요!

▼ 돌고래 루카의 하프연주!



돌고래 루카를 누르면, 하프가 해안으로 올라와 루카가 하프를
연주하기 시작합니다. 건반의 음계를 전자판으로 놀라주면,
돌고래 루카가 하프를 연주해 줄 거예요.

▼ 문어 턱코리가 먹물을 뿜어?



반원을 누르면, 반원그림에서 문어 턱코리가 나옵니다.
문어 턱코리가 먹물을 뿜어, 바다는 펑펑 해지고 돌고개들의 모습이 하나도
보이지 않습니다. 전자판으로 그림판을 놀라주면 먹물을 끼맞이할 거예요.

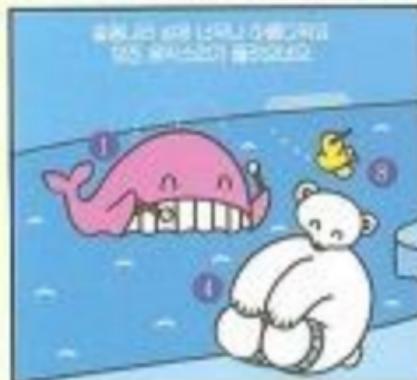


이기는 아름다운 얼음의 성, 반짝반짝 오르간도 빛나고,

모두 사이좋게 연습하고 있습니다.

북소리에 이끌려 작은 펭귄 코끼리떼들도 연습에 참가합니다.

어린? 연습에 열중하다 바다에 빠진 것은 누구일까?



❶ 고래(자이언) ❷ 바다표범(체른) ❸ 바다표범(네이란) ❹ 벽금(돈)

❺ 펭귄(랑) ❻ 펭귄(핫드) ❼ 얼음점 ❽ 음표제(풀파)

↑ 같은 물고기입니다.



이드비아스

이 뮤지컬에 등장하는 악기의 대부분은 실로폰, 관현, 칵순喇叭 등의 두드리는 악기이다. 크기에 따른 울림의 차이나 유구하면서 펑크 힙과 핫트, 바다표범 바마란의 즐거운 움직임 등을 어린이와 함께 즐겨 주십시오. 음표세 네끼를 놀라주면 개성이 시작됩니다. (-17페이지)

동물들이 연주하는 악기는?



고래(작가리)



설로폰

설로폰을 두드린다



비단(갈봉(새온))



첼로

첼로를 연다



비단표범(바이킹)



바이올린

바이올린을 연다



펭귄(진)



큰북

큰북을 두드린다.



펭귄(탱)



작은북

작은북을 두드린다.



펭귄(잇트)



잇트

잇트를 친다



악기맞추기 게임



음표새 뼈끼를 건드리면 악기맞추기 게임이 시작됩니다.

음표새 뼈끼가 갖고 온 공 속에는 어떤 악기가 들어있습니다.

악기의 음을 듣고, 5개의 악기 중에서 정답의 음을 찾아봅시다.

음표새 뼈끼는 5개 악기의 위를 날아서, 하나하나의 음을 가르쳐 줍니다.

- 뱀의 = (오른쪽, 왼쪽)을 눌러 음표새 뼈끼를 움직이고

- 뱀을 누르면 악기를 선택합니다.

악기를 선택하면 공이 깨지면서 정답의 악기가 나옵니다.



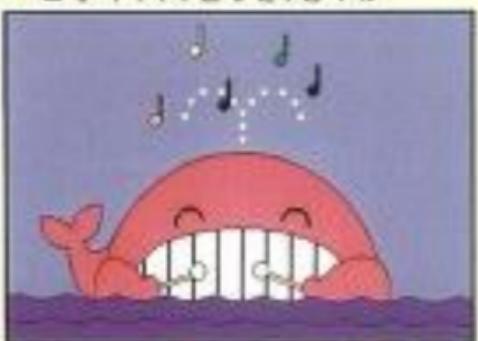
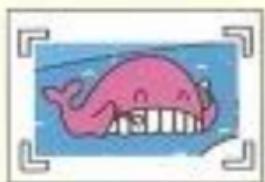
5개의 악기

◀ 무언의 음일까?



◀ 맞추면...

▼ 고래 자이리와 함께 연주합시다.



고래 자이리 빠르게 누르면, 이빨을 부딪쳐 실로폰을 연주합니다.

전지판으로 2번을 눌러 고래 자이리와 함께 연주합시다.

음에 맞춰 고래 머리위에서 음표가 뛰어나옵니다.

▼ 작은 펭귄이 퉁.퉁.퉁



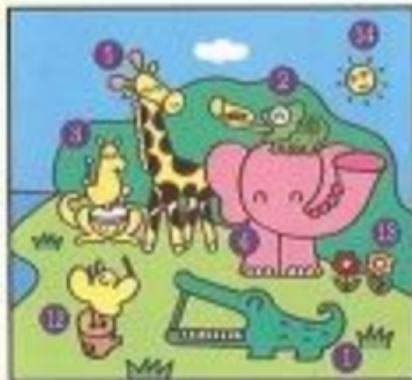
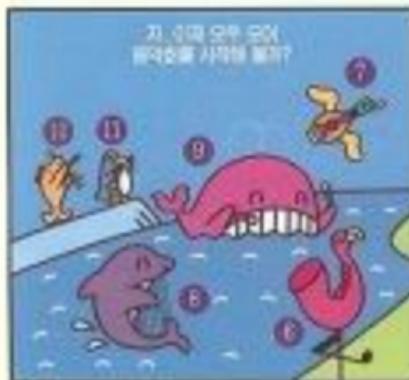
펭귄 림을 누르면, 얼음장으로부터 작은 펭귄 고래고래들이 나와

함께 연주합니다. 얼음장을 건드리면, 작은 펭귄 고래고래들은 조금 웃음을

내보이거나, 나로서 연주하거나하는 여러가지 행동을 합니다. 한번 건드려 봅시다.



오늘은 즐거운 연주회, 초원과 하늘, 바다에서도 많은 동물들이 모였습니다.
모두 아주 기쁘고 있습니다. 잘 연주할 수 있을까요?
자신들이 만든 곡도 모두 함께 연주해 봅시다.



- ① 악어(에니) ② 캐벌리온(토론) ③ 펭거루(피니) ④ 크리리옹(라즈문)
 ⑤ 거관(리즈문) ⑥ 물려방고(플리번) ⑦ 청동오래(모개) ⑧ 돌고래(루카) ⑨ 고래(지아라)
 ⑩ 바다표범(제온) ⑪ 펭귄왕(피피) ⑫ 음표새(피페) ⑬ 꽃 ⑭ 태양
 ⑮ 조류(조류들은 아름다워요.)



어드바이스

이 페이지에서는 자신이 만든 곡을 아름아직 여기로 연주하는 것이 가능합니다.
곡을 연주하거나 리듬, 박자, 월보를 정하여, 좋아하는 멜로디를
만드는 일이 가능합니다. 어려워요 함께 즐거운 음악을 만들어 주세요.
(노래만들기는 - 23페이지)

동물들이 연주하는 악기는?



악어(와니)



파이노



기행러온(도원)



트럼본



정(정)수(짜니)



敔(마니)



코끼리(코)



오른



거란(리즈몬)



마리카스



플라밍고(플라민)



케스폰



생동오라(모과)



만도린



돌고래(무끼)



아프



고래(자이라)



실로폰



바다표범(제몬)



헬로



펭귄(김)



작은북



간빈 그림판



● 노래 만들기, 음 고르기 기능

- ① 노래 만들기 ② 음 고르기 ③ 빙자(4/4, 3/4)

● 리듬, 곡 선택 기능

- ④ 삼바 ⑤ 흑 ⑥ 행진곡 ⑦ 윙윙윙(윙) ⑧ 나비야 ⑨ 여우여우기

● 그 외의 기능

- ⑩ 도돌이표(초기학연으로 도돌이인다). ⑪ 맞춤(리듬이나 곡을 맞춘다)
⑫ 음표세(음짜)의 주제가

연주하기

초기 춤만은 리듬이나 곡에 맞추어 여러 가지 악기로 연주할 수 있습니다.

● 리듬에 맞춰

리듬은 삼바, 록, 행진곡의

3종류가 있습니다.

리듬을 전자판으로 놀려주면

고른 리듬이 옵니다.

그림책의 동물들 중에서 죄아하는

악기를 골라 리듬에 맞춰 연주해 봐시다.



삼바



록



행진곡

● 곡에 맞춰

곡으로는 [왕왕왕], [나비야],

[여우 이이기], [빼미]의 주제곡의

4곡이 있습니다.

초기 춤만에서 곡을 전자판으로 누르면

선택한 곡이 연주됩니다.

그림책에서 고른 동물들의 악기로 곡에

맞춰 연주해 봐시다.



왕왕왕



나비야



여우 이이기



노래만들기

[노래만들기] 또는 [음 고르기]를 누르면 화면에 모션지가 나타납니다.
그림책에서 동물을 놀라 잊기를 선택하고, 간단에서 누른 음을
화면으로 보면서 곡을 만들어 연주할 수 있습니다.



비파

민주 시락, 민주 줄지, 작곡 끝내기,
명승조시가 나옵니다.



꽃

원표



태양

새로 시작하기



도풀이표

초기화면으로 도풀이간다



연주

리듬이나 곡의 연주를 염두다.



주제곡

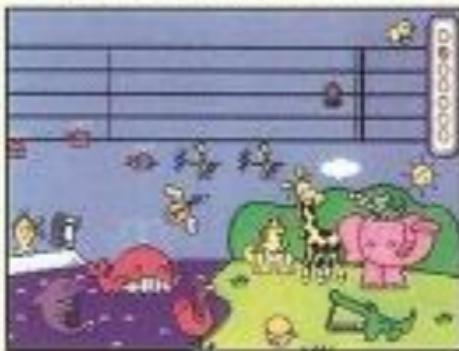
음표새 비파의 주제곡이 연주됩니다.

- 1)[노래만들기] 또는 [음 고르기]를 누릅니다.
 - 2)동물을 선택하고, 간단을 놀라 음을 넣습니다.
 - 3)작곡이 끝나면, 음표새 비파를 누릅니다. 연주가 시작됩니다.
 - 4)음을 넣구고 싶으면 ● ● (오른쪽, 왼쪽 버튼으로 번갈아고자 하는 음마)와
음표새 비파를 이용하세요.
- (주의)연주 도중에는 음표새 비파를 누르면 연주를 멈춥니다.

- [노래만들기] 또는 [음 고르기]에서 원형원, 나비)이, 어우 이이기)를 전자판으로 눌러주면, 모션지에 곡의 음표가 표시되고, 그림책의 음표새 비파를 눌러주면 연주됩니다.
- 모션지에 표시된 음표는 차동적으로 녹음됩니다만 (노래만들기) 또는 (음 고르기)의 차운으로 번경, 간간을 건드리면 전에 녹음된 음표가 지워집니다.
- 72음(임표, 표현)이상은 업데이트 수 있습니다.
- 태양을 긴드려, 음표가 전부 없어져 버렸을 때는 버튼 ● 을 누르면 전의 상태로 되돌아옵니다.
- 리듬을 긴드려면, 리듬에 맞춰 연주할 수 있습니다.

● 노래 만들기

음표의 길이가 4분음표 차원되어 있습니다. 4분음표 등의 짧은 음표의 사용은 불가능합니다만, 반자와 반포를 비구는 것은 가능합니다. 곡을 화면에 띄우거나 악습곡(-85페이지)을 읽어보고, 좋아하는 톤기 등으로 변경시켜 줄여 주십시오. 반자는 4/4와 3/4가 있습니다. 선택하지 않으면 4/4로 됩니다.
곡의 끝에는 화면의 오른쪽 위에 표시되어, 버튼을 누러 변경합니다.

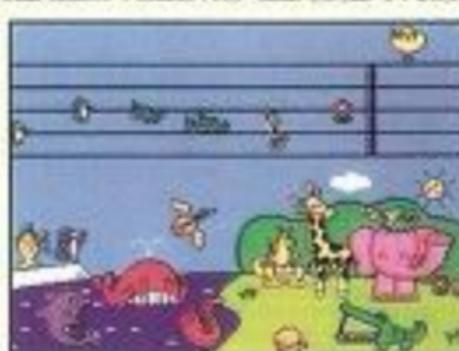


● 곡 고르기

음표와 음표사이를 생각하면서 작곡할 수 있습니다.

화면에서는 소리나누기와 불가능하도록 2행을 제외하는 단自然而로 음표의 길이를 결정합니다. 전자판으로 사이즈를 줍으며, 자유롭게 만족해 주십시오.

-10초간 아무것도 건드려지 않으면 자동적으로 모음표로 나타냅니다.



동물음악회



연습곡

아래는 모두가 연습하기 쉽게 모아 놨습니다.
어린이와 함께 「노래만들기」의 학습에서 연주해 보시다.

숲속의 곤이저씨

The musical score consists of four staves of G clef notation. The first staff features green and pink notes. The second staff features yellow and pink notes. The third staff features blue and pink notes. The fourth staff features orange and pink notes. The music includes various note heads and stems, some with arrows indicating direction or specific playing techniques.



사용상 주의 할점

- 전원 OFF를 먼저 끄고하세요!
그래서 소모전력이 줄고 더 오래는
꼭 분체의 전원 스위치를 OFF로 해야 주세요.



- 그림책 소프트웨어는 잠금기인 드디어
설정된 대로가 강한 소리를 주지 않아주세요.
또, 절대 보호하지 마세요.



- 액션을 사용하여 디자인하세요!
그래서 소프트웨어의 액션을 디자인하는
신고, 반면 등은 액션을 사용하지 마세요.



- 그림책의 내용을 조심하세요!
그림책의 내용을 끝나고도
글을 읽으시지 마세요.
또 아이들이 그림책에 낙서하지
못하게 해 주세요.



- 디자인 부분을 만지지 마세요.
그럼에 소프트웨어의 디자인 부분을 만지으면
글이 깨끗해지거나 하면 고장의 원인이 됩니다.



- 노인전산에 주의하세요!
그래서 소프트웨어에 노년층 때에는
마주 다른 곳과 주운 곳, 습기미 같은
곳을 피해주세요.



- 그림책을 뒤집 안세요.
그림책의 마지막 페이지를 그려서 뒤집어
마지 모양으로 뒤에 주십시오.



- 모니터 화면에는
조명을 높게 하고
드로잉 TV와 같은 부터
들이자 주세요.
또, 강弱을 유의하여
10분 정도의 유의
시간 단위에 반복하도록 하세요.
수면이 부족할 때에는
수면을 고려해 주세요.





게임을 시작하기 전에

도록 10회 동물음악회에는 간단모양의 보조그림판이 들어있습니다.
게임을 시작하기 전에, 그림판위에 놓아 주십시오.

- 노래만들기, 음 고르기, 리듬, 곡기능

그림책 5페이지에서 사용합니다.

작곡을 하거나곡 등을 연주할 때에 사용합니다. (-24페이지)

- 간반

모든 페이지에서 사용합니다.

그림책의 동물들을 전자펜으로 누른 후 (일부는 해당 게임이 끝난 후)
전자판으로 간반을 눌러주면 선택한 악기의 음으로 연주할 수 있습니다.

*간반을 두드리기 전에 먼저 전자판으로 동물을 눌러 주십시오.

