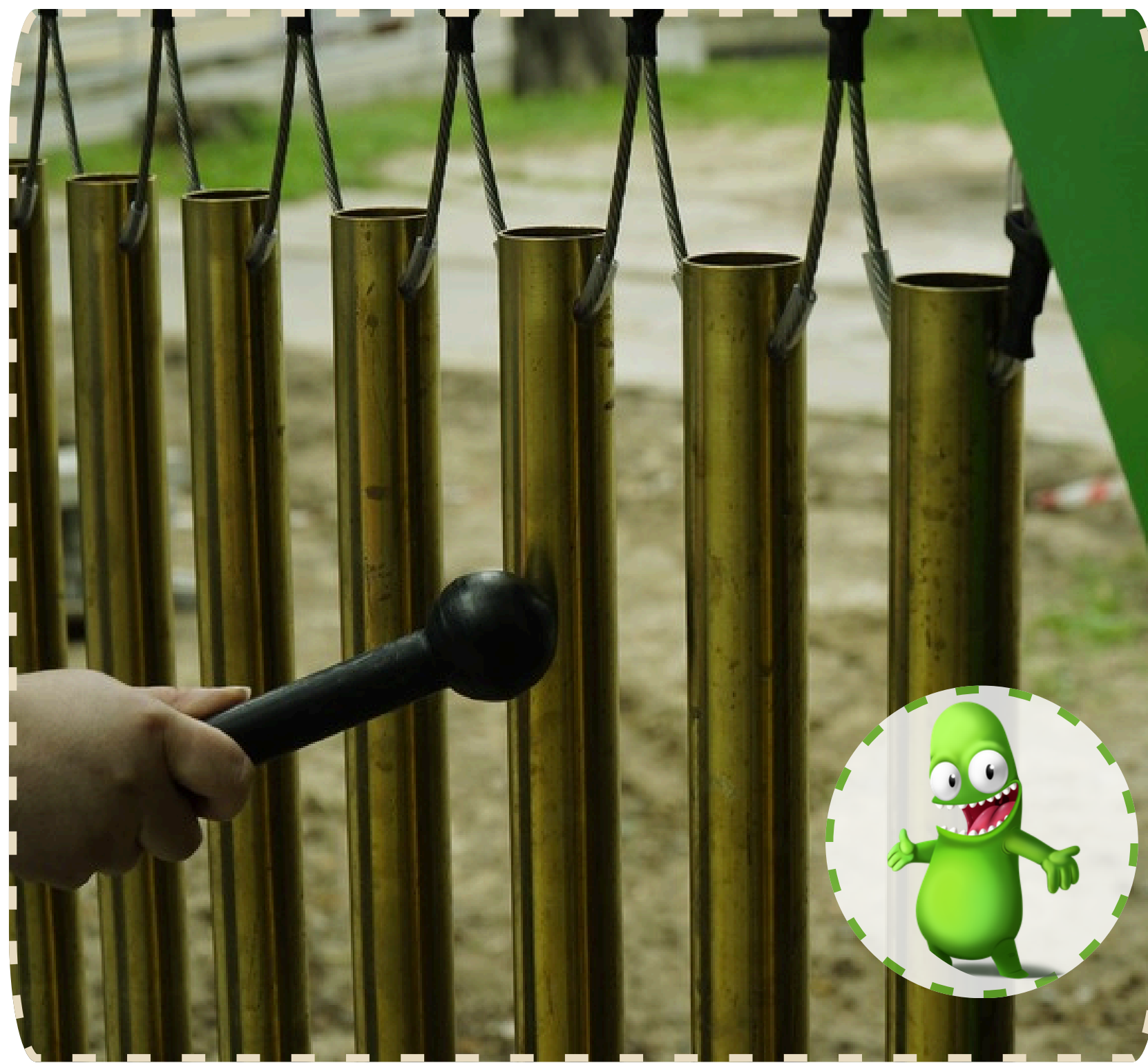
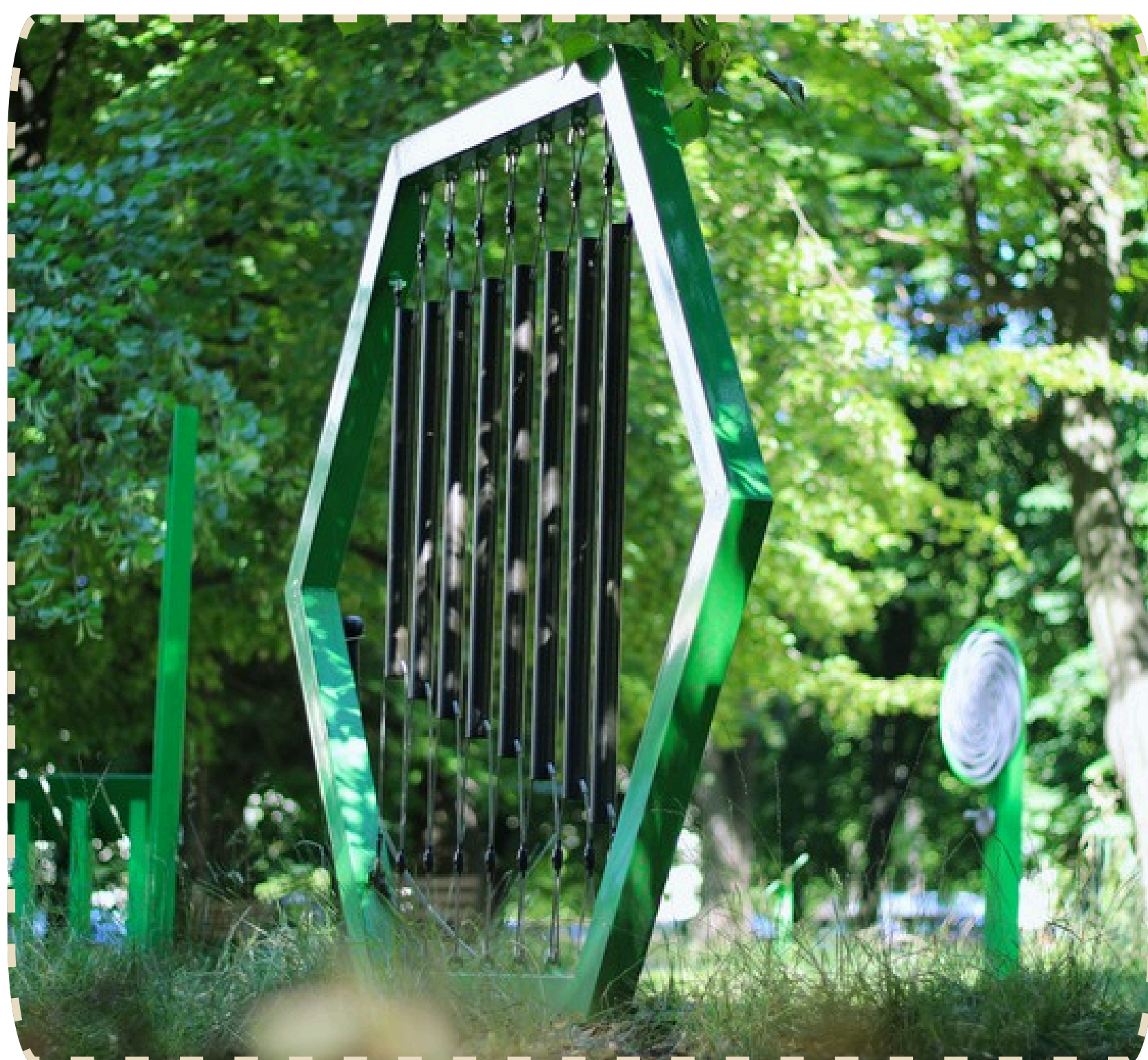


MUZYCZNI ODKRYWCY I TAJEMNICA ZIELONEGO SZEŚCIANU

SCENARIUSZ ZABAWY

URZĄDZENIE

Dzwony rurowe



● CEL ZABAWY

Rozwój wrażliwości muzycznej, integracja grupy, ćwiczenie pamięci słuchowej oraz zachęcenie do aktywnego i twórczego spędzania czasu na świeżym powietrzu.

📍 MIEJSCE

Plac zabaw z nawierzchnią bezpieczną, na którym znajduje się zielona, sześciokątna konstrukcja z zawieszonymi dzwonami rurowymi.

👥 GRUPA WIEKOWA

5-10 lat

● CZAS TRWANIA

45-60 min

✦ WPROWADZENIE

▲ NARRACJA DLA DZIECI

„Witajcie, Młodzi Odkrywczy!”

Widzicie przed sobą ten wielki, zielony sześciąt? To nie jest zwykła rzeźba. To magiczny portal, w którym ukryto osiem zaklętych rur. Dawno, dawno temu wiatr zamknął w nich najpiękniejsze dźwięki natury. Narzędziem, które uwalnia tę magię, jest ta czarna różdżka na lince. Dziś zamienimy się w muzycznych detektywów. Przed nami sześć trudnych prób. Tylko mistrzowie uważnego słuchania potrafią uwolnić wszystkie ukryte melodie.

Jesteście gotowi na to wyzwanie?”

▲ PRZYGOTOWANIE STANOWISKA

- ☐ **Urządzenie Dzwony rurowe:** Sprawdzenie bezpieczeństwa wokół instrumentu i miękkiego podłoża.
- ☐ **Przygotowanie:** Upewnienie się, że pałka (różdżka) jest przymocowana do stelaża i sprawna. Kolorowe wstążki, opaski na oczy, dzwoneczek do oznaczania końca czasu.

AKTYWNOŚCI I EKSPERYMENTY

1

EKSPERYMENT

ZAGADKA MELODYCZNA (KLASYK W NOWYM WYDANIU)

10 min

SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- Urządzenie Dzwony rurowe.

INSTRUKCJA

- Ochotnik (Muzyczny Mag) staje przed instrumentem, a reszta grupy odwraca się tyłem lub zamyka oczy.
- Mag uderza po kolei w rury, próbując odegrać linię melodyczną bardzo znanej piosenki (np. „Włazł kotek na płotek”, „Panie Janie” lub „Sto lat”).
- Reszta dzieci słucha w pełnym skupieniu. Kto ma pomysł, podnosi rękę (nie krzyczy!).
- Dziecko, które poprawnie odgadnie piosenkę, przejmuje rolę Maga i gra swoją zagadkę.

CEL EDUKACYJNY

Rozwijanie wyobraźni muzycznej oraz zdolności analizy i zapamiętywania sekwencji dźwiękowych.

2

EKSPERYMENT

ZAKŁĘCIE ZAMROŻENIA (DŹWIĘKOWY BEREK)

10 min

SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- Urządzenie Dzwony rurowe.
- Dużo miejsca do biegania wokół instrumentu na czerwonym placu

INSTRUKCJA

- Jedno z dzieci lub prowadzący powoli uderza w rury o średniej długości – dzieci w tym czasie biegają swobodnie po placu.
- Gdy zabrzmi najkrótsza rura (wysoki, ostry dźwięk) – dzieci muszą „zamrozić się” na jednej nodze.
- Gdy zabrzmi najdłuższa rura (niski dźwięk) – dzieci kucają i udają kamienie.
- Osoba grająca myli tropy i zmienia tempo, a kto się pomyli, robi trzy przysiady, uśmiecha się i wraca do gry!

CEL EDUKACYJNY

Trening szybkiego reagowania na bodźce słuchowe oraz ćwiczenie koordynacji całego ciała.

3

EKSPERYMENT

TĘCZOWE KOMPOZYCJE

10 min

SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- Urządzenie Dzwony rurowe.
- 8 krótkich, kolorowych wstążeczek.
- Wydrukowane lub narysowane karty z układami kolorów.

INSTRUKCJA

- Razem z dziećmi delikatnie przywiązujemy do góry każdej z ośmiu rur inny kolor wstążki.
- Prowadzący pokazuje kartę z narysowaną sekwencją (np. czerwony-niebieski-żółty-czerwony).
- Wybrane dziecko musi uderzyć w dzwony w dokładnie takiej kolejności barw.
- Tworzymy z dziećmi coraz to dłuższe układy, zamieniając kolory w unikalną piosenkę.

CEL EDUKACYJNY

Stymulowanie koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz tłumaczenie abstrakcyjnego pojęcia dźwięku na język wizualny.



AKTYWNOŚCI I EKSPERYMENTY

4 EKSPERYMENT · KROK W CIEMNOŚĆ (PRZEWODNIK ŚLEPEGO NIETOPERZA) ● 5 min	
SKŁADNIKI / MATERIAŁY Urządzenie Dzwony rurowe. Opaska na oczy.	INSTRUKCJA 1. Jedno dziecko zakłada opaskę na oczy stając ok. metra przed zielonym sześcianiem. 2. Prowadzący uderza w konkretną rurę. 3. Dziecko z zasłoniętymi oczami musi wsłuchać się w przestrzeń, wyciągnąć rękę z pałką i za pomocą wskazówek grupy (w lewo, wyżej, w dół) uderzyć w tę samą rurę. 4. Grupa uczy się, jak nawigować drugą osobę z szacunkiem i precyzją.
● CEL EDUKACYJNY Wzbudzanie zaufania do rówieśników i doskonalenie kierunkowego słyszenia przestrzennego.	
5 EKSPERYMENT · MUZYCZNY GŁUCHY TELEFON ● 5 min	
SKŁADNIKI / MATERIAŁY Urządzenie Dzwony rurowe.	INSTRUKCJA 1. Pierwsze dziecko wymyśla i gra bardzo krótką, trójdźwiękową melodię na dzwonach. 2. Kolejne dziecko musi podejść i odtworzyć tę sekwencję idealnie, z pamięci, a na koniec dodać od siebie jeden, nowy dźwięk. 3. Następne dziecko znów musi powtórzyć wszystko i dodać swoje uderzenie. 4. Zabawa trwa dopóki łańcuch pamięciowy nie pęknie – liczymy wspólnie, ile dźwięków uda się zapamiętać na raz!
● CEL EDUKACYJNY Trening pamięci operacyjnej i długotrwałej koncentracji.	
6 EKSPERYMENT · DIALOG MUZYCZNYCH ROBOTÓW ● 10 min	
SKŁADNIKI / MATERIAŁY Urządzenie Dzwony rurowe. Zapasowa miękka pałka (np. od ksylofonu domowego, jeśli to możliwe, w przeciwnym razie gramy jedną pałką na zmianę)	INSTRUKCJA 1. Wybieramy dwójkę dzieci, które stają naprzeciwko siebie (lub obok siebie w ramach ramy). 2. Zasada brzmi: rozmawiamy ze sobą, ale nie używamy słów, tylko dźwięków dzwonów rurowych. 3. Jedno dziecko „zadaje pytanie” (gra wesoło, szybko, głośno), a drugie musi „odpowiedzieć” dopasowując emocje do usłyszanego dźwięku. 4. Reszta grupy próbuje przetłumaczyć na słowa, o czym robociki mogły rozmawiać (np. „Moim zdaniem pytał, czy zjedzą lody, a ten drugi odmówił!”).
● CEL EDUKACYJNY Rozwój inteligencji emocjonalnej oraz kształtowanie umiejętności nienormatywnego wyrażania własnych uczuć i emocji.	



PODSUMOWANIE I REFLEKSJA

PYTANIA DLA DZIECI

- Która zabawa przy magicznych dzwonach wymagała od Was największego skupienia?
- Kiedy czuliście, że współpraca z resztą grupy była najważniejsza?
- Czy łatwiej jest zapamiętać muzykę słysząc ją, czy widząc na kolorowych kartach?
- Jak się czuliście próbując uderzać w rury z zamkniętymi oczami, zdani tylko na instrukcje kolegów?
- Co wydaje Wam się trudniejsze: zagranie ulubionej piosenki, czy zagranie swojego nastroju za pomocą rur?

PODKREŚLENIE WARTOŚCI

- ✦ **Współdziałanie:** Dzieci uczą się współpracować zamiast rywalizować (np. nawigowanie z opaską).
- ✦ **Kreatywność:** Przełamanie schematów poznawczych – dźwięki można zobaczyć (kolory) lub z nimi rozmawiać.
- ✦ **Uważność i percepcja:** Ćwiczenie zmysłów poprzez eliminację wzroku lub skupienie na subtelnych różnicach brzmienia.
- ✦ **Odwaga i ekspresja:** Swobodne manifestowanie swoich emocji przez granie melodii na zewnątrz.
- ✦ **Cierpliwość:** Wymóg słuchania w ciszy, aż wybrzmi dźwięk zagadki.

POTRZEBNE AKCESORIA I DODATKI

- **Produkt główny:** Dzwony rurowe.
- **Kolorowe wstążki** lub filcowe tasiemki.
- **Karty do układania sekwencji** (białe kartki z narysowanymi kołami w kolorach wstążek).
- Przyjemna dla skóry **opaska na oczy**.
- **Opcjonalna zapasowa pałka** (np. z domowego bębna lub ksylofonu).
- **Mały dzwoneczek** dla animatora do rozpoczęcia i zakończenia gier.

CIEKAWOSTKA

Oryginalne kościelne dzwony a samochód

Czy wiecie, że dzwony rurowe zostały wymyślone jako praktyczna kopia gigantycznych dzwonów kościelnych? Oryginalne kościelne dzwony mogły ważyć tyle, co samochód i ciężko było je zabrać na scenę, by grać z orkiestrą. Dlatego w XIX wieku stworzono właśnie dzwony rurowe! Dzięki temu, że mają w środku puste powietrze, rezonują dokładnie z taką samą powagą i echem, jednak można na nich grać szybko i delikatnie. Ciekawostką jest też fakt, że im dłuższa jest rura, z którą macie przed sobą na placu do czynienia, tym niższy (głębszy) wyda dźwięk – to czysta fizyka ujęta w magicznym, zielonym sześcianie!