

TAJEMNICA WIBRUJĄCEJ POLANY - WASZA MAŁA ORKIESTRA

SCENARIUSZ ZABAWY

URZĄDZENIE

Gong i cymbały



● CEL ZABAWY

Rozwój wrażliwości słuchowej, nauka ścisłej współpracy w grupie, trening koncentracji oraz fizyczne doświadczenie tego, jak powstaje i zachowuje się dźwięk.

◆ MIEJSCE

Plac zabaw lub park, w którym zamontowany jest zestaw Gong i Cymbały.

2. GRUPA WIEKOWA

5-10 lat

● CZAS TRWANIA

45-60 min

✦ WPROWADZENIE

▲ NARRACJA DLA DZIECI

"Witajcie, Dźwiękowi Odkrywczy!"

Dzisiaj to miejsce zamienia się w naszą tajną bazę. Przed nami instrument z innej planety – nie ma strun, nie ma w nim wiatru, a jednak śpiewa! Jak to robi? Używa wibracji, czyli magicznego drżenia metalu. Dzisiaj stworzymy tu własną, niezwykłą orkiestrę. Będziemy dyrygentami pogody, łapaczami echa i mistrzami czasu. Żeby nam się udało, będziecie musieli otworzyć szeroko uszy i nauczyć się ufać sobie nawzajem.

Kto jest gotowy obudzić ten instrument?"

▲ PRZYGOTOWANIE STANOWISKA

- ☐ **Urządzenie Gong i cymbały:** Instrument jest czysty, suchy i wolny od przeszkód (np. liści, piasku na klawiszach). Pałka przymocowana do instrumentu jest sprawna (nie ma uszkodzeń).
- ☐ **Przygotowanie:** Wokół instrumentu jest wystarczająco dużo miejsca, by dzieci mogły swobodnie się poruszać i wymieniać miejscami.
- ☐ **Dzieci znają podstawową zasadę:** "szanujemy uszy innych" (nie uderzamy z całej siły bez powodu).



AKTYWNOŚCI I EKSPERYMENTY

1EKSPERYMENT · LUSTRZANE UDERZENIE		● 5 min
● SKŁADNIKI / MATERIAŁY	▲ INSTRUKCJA	
□ Urządzenie Gong i Cymbały.	1. Jedno dziecko staje przy gongu, drugie przy cymbałach. 2. Zadaniem graczy jest uderzenie w swoje instrumenty w tej samej milisekundzie. Zaczynamy na odliczanie: "Trzy, cztery, bum!". 3. Po kilku próbach podnosimy poziom trudności: nie wolno odliczać na głos. Dzieci muszą patrzeć sobie w oczy i obserwować ruchy swoich ciał (np. uniesienie ręki, wdech), by zgrać się idealnie. 4. Pozostałe dzieci pełnią rolę "Sędziów Dźwięku" i nasłuchują, czy usłyszały jeden złączony dźwięk, czy dwa osobne.	
● CEL EDUKACYJNY	Nauka niewerbalnej komunikacji, synchronizacji ruchów i empatii poprzez obserwację mowy ciała partnera.	
2EKSPERYMENT · KOD KROPEL I BURZY		● 10 min
● SKŁADNIKI / MATERIAŁY	▲ INSTRUKCJA	
□ Urządzenie Gong i Cymbały.	1. Wyznaczamy "Dyrygenta", który staje naprzeciwko instrumentu. Dwoje dzieci gra: jedno na cymbałach (krople deszczu), drugie ma w opiece gong (grzmoty). 2. Dyrygent używa tylko dłoni, by dyktować pogodę. Szybkie poruszanie palcami to mżawka (delikatne pukanie w cymbały). Wolne, szerokie ruchy ramion to duży deszcz (głośniejsze granie na cymbałach w wolnym tempie). 3. Zamknięcie dłoni w pięść przez Dyrygenta to znak dla dziecka przy gongu na jedno potężne uderzenie (piorun). 4. Zadaniem dzieci grających jest ciągle obserwowanie rąk Dyrygenta i płynne zmienianie "pogody". Następnie role się zamieniają.	
● CEL EDUKACYJNY	Kształtowanie reakcji na bodźce wzrokowe, nauka dynamiki i tempa w muzyce w oparciu o wyobraźnię.	
3EKSPERYMENT · ZABAWA: ZAMROŻONY DŹWIĘK (GRA W WIBRACJE)		● 5-7 min
● SKŁADNIKI / MATERIAŁY	▲ INSTRUKCJA	
□ Urządzenie Gong.	1. Wszystkie dzieci tańczą i poruszają się swobodnie dookoła instrumentu. 2. Prowadzący (lub wybrane dziecko) mocno uderza w gong. 3. Dzieci muszą tańczyć tak długo, jak długo słyszą dźwięk/wibrację gongu w powietrzu (ten metal rezonuje bardzo długo!). 4. Gdy tylko dźwięk całkowicie zniknie (cisza), dzieci muszą zastygnąć w bezruchu jako "lodowe posągi". 5. By sprawdzić, czy dźwięk już ustał, dziecko uderzające w gong może delikatnie przyłożyć palec do jego krawędzi (poczuje drżenie, które powoli zanika).	
● CEL EDUKACYJNY	Trening skupienia i słuchania analitycznego oraz empiryczne doświadczenie tego, że dźwięk trwa nawet wtedy, gdy jest już bardzo cichy.	



AKTYWNOŚCI I EKSPERYMENTY

4 EKSPERYMENT · MUZYCZNY SZYFR (GŁUCHY TELEFON) ● 5 min	
SKŁADNIKI / MATERIAŁY Urządzenie Gong i cymbały.	INSTRUKCJA 1. Dziecko A (Szyfrant) gra krótką sekwencję. Zaczynamy od prostej: np. uderzenie w dwa różne klawisze cymbałów i raz w gong. 2. Dziecko B (Odbiorca) musi dokładnie odtworzyć tę samą melodię w tym samym rytmie. 3. Jeśli Odbiorca powtórzy bezbłędnie, sam staje się Szyfrantem dla Dziecka C, dodając do sekwencji jeden dodatkowy dźwięk. 4. Gramy do momentu, aż sekwencja stanie się zbyt trudna do zapamiętania, po czym zaczynamy układanie szyfru od nowa.
● CEL EDUKACYJNY Trening pamięci słuchowej oraz orientacji przestrzennej (zapamiętywanie, który fizycznie klawisz został uderzony).	

5 EKSPERYMENT · ŚLEPY NIETOPERZ I WIBRUJĄCA ĆMA ● 7 min	
SKŁADNIKI / MATERIAŁY Urządzenie Gong i cymbały. Opaska na oczy.	INSTRUKCJA 1. Jedno dziecko (Nietoperz) zasłania oczy opaską i staje tyłem do instrumentu (ok. 2 metry dalej). 2. Drugie dziecko (Ćma) wybiera jeden konkretny dźwięk – np. najwyższy ton na cymbałach lub lekki środek gongu i uderza w niego. 3. Nietoperz z zamkniętymi oczami musi pokazać ręką, z której strony (góra, dół, prawo, lewo instrumentu) nadszedł dźwięk. 4. Następnie Nietoperz zdejmuje opaskę i próbuje uderzyć dokładnie w ten sam punkt, który przed chwilą zagrała Ćma (szukając tego samego tonu).
● CEL EDUKACYJNY Rozwój orientacji kierunkowej opartej na zmyśle słuchu bez pomocy wzroku.	

6 EKSPERYMENT · MASZYNA CZASU (WIELKI FINAŁ) ● 10 min	
SKŁADNIKI / MATERIAŁY Urządzenie Gong i cymbały.	INSTRUKCJA 1. Dzielimy grupę na dwie sekcje. Sekcja Cymbałów (np. 2 osoby, przekazujące sobie pałkę) gra miarowy rytm jak tykający zegar: "Tyk, tak, tyk, tak". 2. Sekcja Gongu ma za zadanie uderzać dokładnie w momentach równych godzin – np. co czwarte "tyk". 3. Najtrudniejsze zadanie: w trakcie płynnej gry następuje hasło "ZMIANA!". Dzieci od cymbałów i gongu muszą zamienić się miejscami, przekazując sobie pałkę z rąk do rąk tak, aby rytm "zegara" się nie zatrzymał i nie zgubił tempa. 4. To wymaga czekania na swój moment i grania jako jeden wielki mechanizm. Na koniec wszyscy grają wielkie, szybkie "BUM BUM BUM" na zakończenie koncertu.
● CEL EDUKACYJNY Nauka precyzyjnego współdziałania w zespole, utrzymania stałego metrum i radzenia sobie ze stresem podczas wykonywania zadania w czasie rzeczywistym.	



PODSUMOWANIE I REFLEKSJA

PYTANIA DLA DZIECI

- Jakie to było uczucie, kiedy musiałeś czekać, by uderzyć w gong dokładnie w odpowiednim, jednym momencie?
- Kiedy patrzyliście na siebie nawzajem w zabawie "Lustrzane Uderzenie", co wam pomagało uderzyć równo z kolegą?
- Dlaczego ten okrągły kawałek metalu (gong) gra tak długo, chociaż go już nie dotykamy? Co się w nim dzieje?
- Kto pamięta, jak najlepiej zagrać "burzę", a jak "mały deszczyk"? Jak uderzaliśmy wtedy pałką?
- Gdybyście mieli nazwać naszą dzisiejszą orkiestrę, jaką miałaby nazwę?

PODKREŚLENIE WARTOŚCI

- ✦ **Współpraca i synchronizacja:** Zrozumienie, że wspólny efekt zależy od każdego członka grupy.
- ✦ **Cierpliwość:** Umiejętność czekania na "własną kolej" w muzycznym rytmie, by dopełnić melodię.
- ✦ **Aktywne słuchanie:** Przeniesienie uwagi ze "swojego grania" na "słuchanie innych".
- ✦ **Empatia i obserwacja:** Zrozumienie intencji rówieśnika poprzez analizę mowy jego ciała.
- ✦ **Budowanie relacji i zaufania:** Zamiana ról i oddawanie prowadzenia w grupie.
- ✦ **Świadomość fizyczna dźwięku:** Sensoryczne poznanie pojęcia wibracji, rezonansu, głośności i echa.

POTRZEBNE AKCESORIA I DODATKI

- **Produkt główny:** Gong i cymbały.
- **Dwie czyste, miękkie opaski na oczy** (do zabawy "Ślepy Nietoperz").
- **Mały stoper lub aplikacja w telefonie** (do kontroli czasu przy "Zamrożonym dźwięku").
- Przyjemna dla skóry **opaska na oczy**.
- **Opcjonalnie:** zmywalne naklejki w kilku kolorach (można je przykleić na konkretne klawisze cymbałów, by ułatwić młodszym dzieciom grę w "Muzyczny Szyfr").

CIEKAWOSTKA

Tajemnica Głębokiego Wymiaru

Czy wiecie, dlaczego w starożytnej Azji gongi służyły jako... telefony?

Fizyka sprawia, że niskie, mrużące dźwięki potężnego gongu radzą sobie ze swobodnym przenikaniem przez drzewa, mury czy gęstą mgłę! Dźwięk uderzenia w duży gong potrafił podróżować na odległość nawet kilku kilometrów. Dzisiaj, grając na tym małym gongu, wywołujecie miniaturowe fale energii, które fizycznie poruszają powietrze wokół waszych ciał. Kiedy dźwięk cichnie, on wcale nie znika, on po prostu podróżuje dalej, aż gdzieś w chmury!