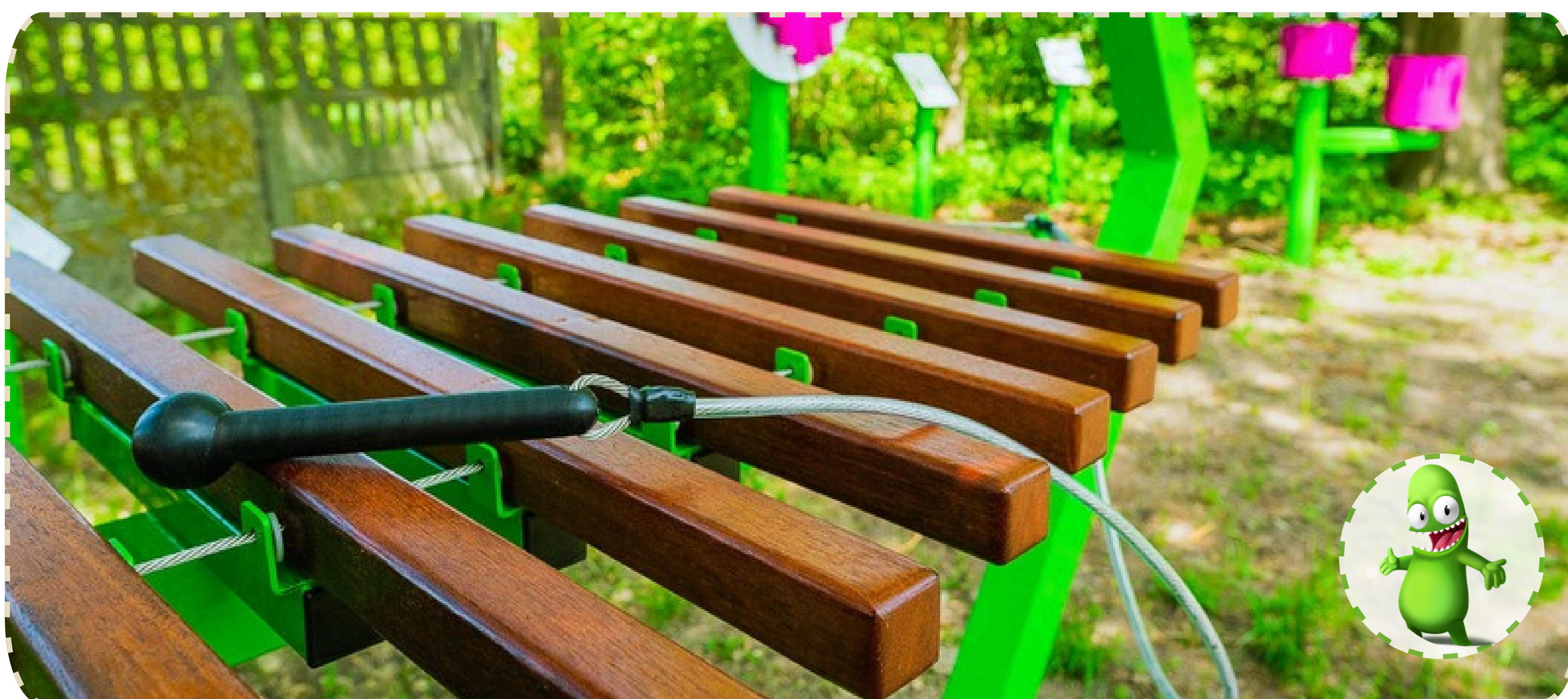


LEŚNI DETEKTYWI DŹWIĘKU: TAJEMNICA MAGICZNEGO HEKSAGONU

SCENARIUSZ ZABAWY

URZĄDZENIE

Ksylofon



● CEL ZABAWY

Rozwój słuchu muzycznego, koordynacji, cierpliwości oraz umiejętności pracy zespołowej poprzez eksperymentowanie, kodowanie i dekodowanie dźwięków na plenerowym instrumencie.

📍 MIEJSCE

Plac zabaw lub park, przy plenerowym ksylofonie (zielonym heksagonie).

👥 GRUPA WIEKOWA

5-9 lat

● CZAS TRWANIA

50-60 min

✦ WPROWADZENIE

▲ NARRACJA DLA DZIECI

"Witajcie, Młodzi Odkrywczy!"

Przed nami magiczny, zielony portal - niezwykle instrument, który kryje w sobie setki uśpionych dźwięków. Słyszycie?

Wiatr i ptaki już o nim śpiewają. Naszym dzisiejszym zadaniem jest obudzić ten instrument i odnaleźć w nim ukryte melodie, które wszyscy doskonale znamy z przedszkola lub domu. Będziemy nasłuchiwać, zgadywać, a nawet stworzymy własny, tajny kod muzyczny, by żadna piosenka nam nie uciekła. Kto z Was jest gotów założyć niewidzialną czapkę Detektywa Dźwięku i rozpocząć śledztwo?"

▲ PRZYGOTOWANIE STANOWISKA

- ☐ **Urządzenie Ksylofon:** Oczyszczenie płytek ksylofonu z liści czy kurzu, sprawdzenie linki i pałki.
- ☐ **Przygotowanie:** "Skrzynki Detektywa" (akcesoria wymienione na końcu scenariusza).
- ☐ **Rozłożenie bazy:** Rozłożenie koców piknikowych wokół instrumentu dla "publiczności" (dzieci oczekujących na swoją kolej).



AKTYWNOŚCI I EKSPERYMENTY

1

EKSPERYMENT ·

PRZEBUDZENIE MAGICZNYCH PŁYTEK

● 5-7 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY



Urządzenie Ksylofon.



INSTRUKCJA

1. Dzieci podchodzą po kolei do instrumentu i witają się z nim jednym, dowolnym uderzeniem pałki.
2. Następnie każde dziecko wykonuje eksperyment: uderza delikatnie w sam środek wybranej drewnianej płytki, a potem precyzyjnie w jej krawędź (przy mocowaniu).
3. Wspólnie nasłuchujemy: jak zmienia się dźwięk? Czy na krawędzi jest bardziej "drewniany", "głuchy" lub cichszy?
4. Na koniec każdy próbuje zagrać "muzyczną falę" - przesuwając pałką szybko od lewej do prawej i z powrotem.



CEL EDUKACYJNY

Sensoryczne zapoznanie się z budową instrumentu oraz zjawiskiem zmiany barwy dźwięku w zależności od miejsca uderzenia (artykulacji).

2

EKSPERYMENT ·

DETEKTYWI ZAGINIONEJ MELODII

● 12 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY



Urządzenie Ksylofon.



INSTRUKCJA

1. Wspólnie ustalamy tytuł piosenki, której będziemy szukać (np. "Wlaź kotek na płotek" lub "Panie Janie").
2. Jedno z dzieci bierze pałkę i próbuje odnaleźć pierwszy dźwięk piosenki – uderza w różne płytki metodą prób i błędów, aż grupa krzyknie: "To ten!".
3. Zatrzymujemy się na nim i szukamy drugiego. Animator podpowiada: "Czy kolejny dźwięk piosenki idzie w górę (cienki) czy w dół (gruby)?"
4. Konstruujemy w ten sposób pierwsze 4-5 dźwięków, powtarzając je za każdym razem od nowa, aby ucho podpowiadało kolejny krok.



CEL EDUKACYJNY

Kształtowanie słuchu relatywnego i trening cierpliwości poprzez samodzielne poszukiwanie i łączenie interwałów muzycznych.

3

EKSPERYMENT ·

KONCERT W CIEMNO

● 15 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY



Urządzenie Ksylofon.



Chustki do zasłonięcia oczu (opcjonalnie).



INSTRUKCJA

1. Widownia siada na kocach i zasłania oczy dłońmi (lub chustkami), aby nie podglądać ruchów grającego.
2. Wybrany "Muzyk" (z pomocą animatora) ustala po cichu prosty motyw do zagrania (odnalezioną wcześniej piosenkę, melodię z bajki lub czołówkę z filmu).
3. Muzyk gra swoją piosenkę, skupiając się, by utrzymać odpowiedni rytm - nawet jeśli na początku uderzy w złą płytkę, poprawia się.
4. Na sygnał animatora "Pobudka!", reszta otwiera oczy i zgłasza swoje typy. Kto pierwszy zgadnie tytuł, zostaje nowym Muzykiem.



CEL EDUKACYJNY

Ćwiczenie koncentracji uwagi, pamięci słuchowej oraz rozpoznawania znanych motywów muzycznych pozbawionych słów.



AKTYWNOŚCI I EKSPERYMENTY

4

EKSPERYMENT ·

SZYFROWANIE MUZYCZNEJ MAPY

12 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Urządzenie Ksylofon,
- ☐ kartki i flamastry,
- ☐ łatwo usuwalne kolorowe naklejki (kropeczki).



INSTRUKCJA

1. Dzieci stają przed wyzwaniem: jak zapisać piosenkę na jutro, skoro nie znamy nut? Czas na własny szyfr!
2. Przyklejamy kolorowe kropeczki na skrajach kilku potrzebnych do melodii płytek (np. czerwona, żółta, zielona, niebieska).
3. Dzieci wspólnie odgrywają piosenkę, dyktując kolejność kolorów osobie zapisującej (np. zielony - zielony - żółty - niebieski).
4. Przekazujemy "Muzyczną Mapę" (kartkę z kolorowymi znakami lub narysowanymi strzałkami góra/dół) kolejnemu dziecku, które musi odkodować piosenkę, uderzając tylko w zapisane kolory.



CEL EDUKACYJNY

Rozwój myślenia symbolicznego, nauka alternatywnego kodowania (algorytmizacji) oraz dekodowania informacji w praktyce.

5

EKSPERYMENT ·

POJEDYNEK LEŚNEGO ECHA

8 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Urządzenie Ksylofon.



INSTRUKCJA

1. Dzieci dobierają się w pary.
2. Osoba A z pary gra krótki, wymyślony 3-dźwiękowy rytm (np. dwa szybkie uderzenia, jedno wolne).
3. Osoba B musi jak najdokładniej powtórzyć ten sam motyw – stając się "Leśnym Echem".
4. W drugiej rundzie podnosimy trudność: Osoba A nie tylko gra dźwięki, ale wplata uderzenie w krawędź płytki (głuchy dźwięk) lub w ramę instrumentu! Echo musi to powtórzyć.



CEL EDUKACYJNY

Trening pamięci krótkotrwałej słuchowo-ruchowej i precyzji w odtwarzaniu zróżnicowanych struktur rytmicznych.

6

EKSPERYMENT ·

SZALONY KOTEK NA PŁOCIE (REMIKS)

15 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Urządzenie Ksylofon,
- ☐ Karta z "Muzyczną Mapą" (z Zabawy 4).



INSTRUKCJA

1. Korzystamy z odnalezionej w 2. zabawie i zakodowanej piosenki. Tym razem będziemy się nią bawić!
2. Dzieci po kolei grają ten sam utwór, ale całkowicie zmieniają jego charakter.
3. Kto potrafi zagrać "Wlazł kotek" bardzo powoli i smutno (jak żółw)? A kto szybko i wesoło (jak biegnący gepard)?
4. Finał: Gramy piosenkę w dwie osoby! Jedno dziecko gra pierwsze 3 dźwięki piosenki i błyskawicznie podaje pałkę koledze/koleżance, która musi zagrać resztę, nie gubiąc rytmu.



CEL EDUKACYJNY

Rozwijanie kreatywności, elastyczności myślenia i poczucia rytmu poprzez świadomą manipulację tempem i dynamiką znanego utworu.



PODSUMOWANIE I REFLEKSJA

PYTANIA DLA DZIECI

- Która część ksylofonu – środek płytek czy ich brzegi – brzmiała dla Ciebie ciekawiej i dlaczego?
- Czy było Wam łatwiej znaleźć dźwięki znanej piosenki samemu na instrumencie, czy odgadywać ją z zamkniętymi oczami, gdy grał ktoś inny?
- Jak myślicie, dlaczego ta największa i najdłuższa drewniana płytka wydaje zupełnie inny (grubszy) dźwięk niż ta najkrótsza?
- Gdybyś mógł/mogła wymyślić zupełnie nowy tajny znak na mapie (zamiast koloru) dla swojego ulubionego dźwięku, jak by on wyglądał?
- Która z dzisiejszych zabaw podobała Ci się najbardziej i jakiego nowego utworu chciał(a)byś tu poszukać następnym razem?

PODKREŚLENIE WARTOŚCI

- ✦ **Wrażliwość audytywna** – wyostrenie uwagi na dźwięki otoczenia, barwę, wysokość i dynamikę brzmienia.
- ✦ **Kształtowanie cierpliwości** – poszukiwanie melodii metodą prób i błędów to wspaniała lekcja tego, że pomyłki są naturalnym krokiem do sukcesu.
- ✦ **Współpraca i komunikacja** – dzieci uczą się współdziałania bez rywalizacji, zwłaszcza podczas tworzenia map czy przekazywania pałeczek.
- ✦ **Myślenie abstrakcyjne i logiczne** – tworzenie autorskich kodów/szyfrów to wstęp do programowania i rozumienia symboli.
- ✦ **Eksploracja zjawisk fizycznych** – intuicyjne odkrycie, jak rezonuje drewno i dlaczego długość materiału zmienia wysokość dźwięku.

POTRZEBNE AKCESORIA I DODATKI

- **Produkt główny:** Ksylofon
- 1-2 koce piknikowe (dla komfortu i stworzenia strefy widowni).
- Zestaw małych, okrągłych naklejek w 4-5 podstawowych kolorach (takich, które łatwo odkleić od lakierowanego drewna nie zostawiając śladu).
- Podkładka z klipsem (tzw. clipboard) oraz kilka czystych kartek A4.
- Zestaw grubych, wyrazistych flamastrów.
- 2-3 bawełniane chustki/opaski na oczy (jeśli dzieci nie chcą po prostu zamykać oczu).
- Mokre chusteczki (do przetrwania płytek po zabawie lub usunięcia kurzu przed).

CIEKAWOSTKA

Tajemnica Śpiewającego Drewna

Czy wiecie, że instrumenty bardzo podobne do tego, na którym właśnie gracie, powstawały w dżunglach tysiące lat temu? Rdzenni mieszkańcy dawnej Afryki i Ameryki Środkowej odkryli, że istnieje pewien specjalny gatunek twardego drewna (np. palisander), które jest tak gęste, że gdy się w nie uderzy... samo z siebie dzwoni! Zamiast metalowej ramy, do podtrzymywania drewnianych płytek używali wydrążonych, suchych owoców tykwy, które działały jak głośniki! Ten nasz zielony, parkowy ksylofon to supernowoczesny pra-pra-wnuczek tych pierwszych, magicznych instrumentów z dżungli!