



# MUZYCZNE ZAGADKI

## SCENARIUSZ ZABAWY

### URZĄDZENIE

### Litofon



#### ● CEL ZABAWY

Rozwój wrażliwości słuchowej, pamięci muzycznej oraz umiejętności współpracy poprzez interakcję z plenerowym instrumentem akustycznym.

#### 📍 MIEJSCE

Plener – plac zabaw, ogród sensoryczny lub park, w którym znajduje się litofon wtopiony w naturalne otoczenie (zielona trawa).

#### 👥 GRUPA WIEKOWA

**6-12 lat**

#### ● CZAS TRWANIA

**45-60 min**

## ✦ WPROWADZENIE

#### ▲ NARRACJA DLA DZIECI

„Witajcie, muzyczni odkrywcy!

Wyobraźcie sobie, że miliony lat temu, głęboko pod ziemią, skały nauczyły się śpiewać. Przed nami stoi niezwykły instrument - litofon. Zobaczcie te czarne, kamienne płyty spoczywające na zielonej konstrukcji. Wyglądają jak zwykłe gązdy, ale gdy uderzymy w nie odpowiednio, obudzą się z nich uśpione dźwięki. Mniejsze płyty dzwonią wysoko, niczym ptaki, a większe mruczą nisko. Dziś staniemy się plemieniem Kamiennej Orkiestry.

Czy jesteście gotowi obudzić te kamienie i zagrać na nich ukryte melodie?”

#### ▲ PRZYGOTOWANIE STANOWISKA

- ☐ **Urządzenie Litofon:** Upewnienie się, że powierzchnia czarnych kamiennych płyt litofonu jest sucha i czysta.
- ☐ **Przygotowanie:** Sprawdzenie pałeczek do gry (muszą mieć odpowiednio miękkie, np. gumowe główki, aby wydobyć czysty, głęboki ton kamienia).
- ☐ **Otoczenie:** Rozłożenie koców na trawie w pobliżu instrumentu, tworząc strefę „widowni” dla uczestników zgadujących melodie.
- ☐ **Przygotowanie dodatkowych materiałów** plastycznych obok strefy słuchacza.

# AKTYWNOŚCI I EKSPERYMENTY

1

EKSPERYMENT

## PRZEBUDZENIE ŚPIĄCYCH KAMIENI

5 min

### SKŁADNIKI / MATERIAŁY

Urządzenie Litofon.

### INSTRUKCJA

1. Dzieci siadają na trawie wokół zielonej konstrukcji instrumentu.
2. Prowadzący podaje jednemu dziecku pałeczkę.
3. Zadaniem uczestnika jest uderzenie w najdłuższą czarną płytę, a następnie w najkrótszą.
4. Grupa wspólnie naśladuje głosem (wokalizuje) usłyszany dźwięk – najpierw mrucząc nisko, potem piszcząc wysoko.
5. Pałeczka wędruje do kolejnego uczestnika, który wybiera inne płyty.

### CEL EDUKACYJNY

Zapoznanie uczestników z akustyką i budową litofonu oraz różnicą między wysokimi a niskimi rejestrami.

2

EKSPERYMENT

## KAMIENNE ECHO

10 min

### SKŁADNIKI / MATERIAŁY

Urządzenie Litofon

### INSTRUKCJA

1. Prowadzący wystukuje na kamiennych płytach krótką, 3-dźwiękową sekwencję (np. długa płyta, krótka płyta, długa płyta).
2. Wybrane z grupy dziecko podchodzi do litofonu i stara się precyzyjnie odwzorować tę samą sekwencję (zostać „echem”).
3. Gdy dziecko zgadnie, samo wymyśla 3-dźwiękową zagadkę dla kolejnego uczestnika.
4. Dla starszych dzieci można wydłużyć sekwencję do 5 dźwięków.

### CEL EDUKACYJNY

Trening pamięci słuchowej oraz koordynacji słuchowo-ruchowej.

3

EKSPERYMENT

## MUZYCZNE ZGADYWANKI (WYSTUKAJ PIOSENKĘ)

15 min

### SKŁADNIKI / MATERIAŁY

Urządzenie Litofon.

Lista znanych melodii w głowie prowadzącego (np. „Włazł kotek na płotek”, „Sto lat”, „Kurki trzy”).

### INSTRUKCJA

1. Prowadzący wybiera „wirtuoza” i dyskretnie pomaga mu odnaleźć odpowiednie kamienne płyty, by ułożyć początek piosenki (np. „Włazł kotek”).
2. Reszta grupy zamyka oczy lub odwraca się tyłem do czarnych płyt.
3. „Wirtuoz” powoli uderza w kamienie, szukając dźwięków wysokich i niskich we właściwej kolejności.
4. Kiedy melodia zaczyna brzmieć znajomo, dzieci zgłaszają się i próbują odgadnąć tytuł na podstawie samych uderzeń.
5. Dziecko, które zgadnie, zostaje nowym wirtuozem.

### CEL EDUKACYJNY

Kształtowanie zdolności analitycznych słuchu oraz identyfikacja interwałów muzycznych w znanych melodiach.

## AKTYWNOŚCI I EKSPERYMENTY

4

EKSPERYMENT

### MUZYCZNY GŁUCHY TELEFON

10 min

#### SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Urządzenie Litoфон.
- ☐ Opaska zaciemniająca na oczy.

#### INSTRUKCJA

1. Pierwszy gracz podchodzi do zielonego stelaża i uderza w jedną dowolną płytę.
2. Drugi gracz musi uderzyć w tę samą płytę i dodać do niej jeden dźwięk od siebie (uderzenie w inny kamień).
3. Trzeci gracz powtarza dwa poprzednie dźwięki i dodaje trzeci.
4. Gra toczy się do momentu, aż ktoś pomyli kolejność – wtedy „głuchy telefon” się urywa, a grupa wspólnie bije brawo za próbę.

#### CEL EDUKACYJNY

Ćwiczenie silnej koncentracji, skupienia uwagi oraz pamięci sekwencyjnej w działaniu grupowym.

5

EKSPERYMENT

### MALOWANIE DŹWIĘKIEM

10 min

#### SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Urządzenie Litoфон.
- ☐ Podkładki, kartki papieru A4
- ☐ Grube kredki woskowe.

#### INSTRUKCJA

1. Dzieci kładą się na brzuchach na trawie, mając przed sobą kartki i kredki.
2. Prowadzący (nie pokazując, w co uderza) wydobywa pojedyncze dźwięki z litoфonu.
3. Zasada: słyszysz niski dźwięk (duży kamień) – rysujesz falę lub grubą linię na dole kartki. Słyszysz wysoki dźwięk (mały kamień) – rysujesz kropki lub zygzaki na górze kartki.
4. Gdy prowadzący gra szybką melodię, dzieci tworzą dynamiczny, abstrakcyjny obraz na podstawie tego, co słyszą.

#### CEL EDUKACYJNY

Rozwijanie myślenia synestetycznego poprzez wizualne odzwierciedlanie bodźców słuchowych.

6

EKSPERYMENT

### KONCERT LEŚNYCH SKRZATÓW (IMPROWIZACJA)

10 min

#### SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Urządzenie Litoфон.

#### INSTRUKCJA

1. Wybieramy dwójkę „solistów”, którzy otrzymują po jednej pałeczce i stają po dwóch stronach litoфonu.
2. Reszta grupy zbiera w okolicy naturalne „instrumenty” – np. dwa grube patyki do uderzania o siebie.
3. Na umówiony znak (np. podniesienie ręki przez dyrygenta-prowadzącego) soliści zaczynają delikatnie improwizować na kamiennych płytach.
4. Widownia dołącza ze swoimi naturalnymi instrumentami, tworząc wielką, pierwotną piosenkę natury.

#### CEL EDUKACYJNY

Rozbudzanie kreatywności, poczucia rytmu oraz przełamywanie barier w swobodnej, nieocenianej ekspresji muzycznej.

## PODSUMOWANIE I REFLEKSJA

### PYTANIA DLA DZIECI

- Który dźwięk podobał Wam się dziś najbardziej – niski mruk dużych kamieni czy wysoki śpiew małych płyt i dlaczego?
- Co było najtrudniejsze podczas zgadywania piosenki (np. „Włazł kotek”) tylko po dźwiękach z uderzeń?
- Jak myślicie, dlaczego grubsze płyty grają inaczej niż te cieńsze? Co wpływa na ich „głos”?
- Z czym kojarzyły Wam się dźwięki wydobywane z tych czarnych kamieni? (np. z deszczem, dzwonami, echem w jaskini?)
- Czego nowego dowiedzieliście się dziś o zwykłych rzeczach z natury, takich jak skały?

### PODKREŚLENIE WARTOŚCI

- ✦ **Rozwój wrażliwości słuchowej:** Uczy świadomego wyodrębniania i różnicowania wysokości dźwięków.
- ✦ **Trening pamięci i skupienia:** Wymaga zapamiętywania ciągów logicznych i sekwencji muzycznych (w grach typu echo i głuchy telefon).
- ✦ **Myślenie empiryczne:** Nauka fizyki przez naturalne doświadczanie zjawiska fali mechanicznej i rezonansu.
- ✦ **Kooperacja:** Buduje umiejętność współpracy, uważnego słuchania innych rówieśników i działania w grupie.
- ✦ **Kreatywność bez schematów:** Zastępuje tradycyjne zabawki niekonwencjonalnym podejściem do twórczości artystycznej w otwartej przestrzeni.

### POTRZEBNE AKCESORIA I DODATKI

- **Produkt główny:** Litofon.
- **Ciepłe koce piknikowe** do stworzenia wygodnej strefy na trawie.
- **Sztywne podkładki** (clipboardy), **papier ksero i woskowe kredki** (do gry nr 5).
- **Ewentualnie małe karty z obrazkami** (np. kot, tort na urodziny, kura) do rozłożenia na trawie, aby podpowiedzieć młodszym dzieciom, jakie piosenki mogą odgadnąć.

### CIEKAWOSTKA śpiewające kamienie

**Najstarsze na świecie litofony (czyli śpiewające kamienie) zostały odkryte w Wietnamie – nazywają się Đàn đá i mają ponad 3000 lat! Starożytni ludzie zauważyli, że skały uderzane jedna o drugą wydają piękne, dźwięczne odgłosy i zaczęli tworzyć z nich pierwsze instrumenty rytualne. Istnieje też gigantyczny litofon pod ziemią – „Wielkie Organy Stalaktytowe” w jaskini Luray w USA. Specjalne gumowe młoteczki uderzają w wiszące sople skalne (stalaktyty), tworząc potężny, magiczny instrument ukryty głęboko pod powierzchnią Ziemi!**