

KALEJDOSKOP ZMYŚŁÓW: ŚWIAT W INNYM KOLORZE I DŹWIĘKU

SCENARIUSZ ZABAWY

URZĄDZENIE

Panel muzyczno-sensoryczny



● CEL ZABAWY

Integracja sensoryczna – stymulacja wzroku i słuchu poprzez łączenie zjawisk optycznych (filtracja barw) z ekspresją muzyczną i rytmiką.

◆ MIEJSCE

Plac zabaw / teren zielony, w którym zamontowany jest Panel muzyczno-sensoryczny.

2. GRUPA WIEKOWA

4-8 lat

● CZAS TRWANIA

45-60 min

✦ WPROWADZENIE

▲ NARRACJA DLA DZIECI

"Uwaga, Młodzi Odkrywczy!"

Właśnie wylądowaliśmy na nowej, nieznannej planecie. To urządzenie przed nami to Kosmiczny Komunikator. Zanim zrobimy krok dalej, musimy zbadać atmosferę tego miejsca. Za pomocą tych magicznych, kolorowych szyb sprawdzimy, jak wygląda tutejszy świat, a za pomocą instrumentów spróbujemy nadać muzyczną wiadomość do mieszkańców tej planety.

Kto jest gotowy na badanie barw i tworzenie kosmicznych dźwięków? Załóżcie swoje niewidzialne kombinezony badawcze - zaczynamy misję!"

▲ PRZYGOTOWANIE STANOWISKA

- ☐ **Urządzenie Panel muzyczno-sensoryczny:** Sprawdzenie czystości kolorowych szkiełek akrylowych na panelu (przetarcie ich ściereczką, by obraz był ostry).
- ☐ **Przygotowanie:** Sprawdzenie, czy pałka do gry jest prawidłowo przymocowana do linki i czy wszystkie instrumenty (dzwonki rurowe, gongi, krowie dzwonki) rezonują. Przygotowanie białej kartki A4 (na wypadek, gdyby na niebie nie było chmur).
- ☐ **Rozłożenie bazy:** Rozsypanie w pobliżu panelu kilku kolorowych zabawek/klocków.



AKTYWNOŚCI I EKSPERYMENTY

1

EKSPERYMENT ·

ŚWIAT W INNYM KOLORZE (MISJA BADAWCZA)



10 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Urządzenie Panel muzyczno-sensoryczny.
- ☐ Elementy otoczenia (drzewa, chmury, ubrania dzieci).
- ☐ Biała kartka (opcjonalnie).



INSTRUKCJA

- Dzieci wybierają wspólnie jeden obiekt w oddali – np. puszystą białą chmurę, zielone drzewo lub jaskrawą kurtkę kolegi.
- Każde dziecko po kolei podchodzi do panelu i patrzy na wybrany obiekt przez każde szkiełko.
- Wspólnie ustalacie, przez które szkiełko barwa świata wydaje się "cieplejsza" (jak przy ognisku), a przez które "chłodniejsza" (jak w zimowy dzień).
- Zadanie specjalne: Sprawdzamy, przez które szkło biała chmura znika (zlewa się z tłem), a przez które staje się najbardziej kolorowa.
- Szukamy w otoczeniu (lub na sobie) przedmiotu, który po spojrzeniu przez szybkę w tym samym kolorze niemal znika (np. czerwona czapka przez czerwoną szybkę).
- Na koniec każde dziecko wybiera swoje ulubione szkło i jednym zdaniem mówi, dlaczego ten widok podoba mu się najbardziej.



CEL EDUKACYJNY

Dziecko uczy się wnikliwej obserwacji, rozpoznaje barwy ciepłe i zimne oraz trenuje umiejętność opowiadania o własnych wrażeniach wzrokowych.

2

EKSPERYMENT ·

JAK BRZMI KOLOR? (EKSPERYMENT SYNESTEZYJNY)



10 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Urządzenie Panel muzyczno-sensoryczny.
- ☐ Panel z instrumentami, pałka.



INSTRUKCJA

- Tłumaczymy dzieciom, że kolory mogą mieć swoje dźwięki.
- Dziecko staje za panelem, patrzy przez wybrany kolor (np. żółty - radosny, jasny).
- Jego zadaniem jest przejść na drugą stronę panelu i zagrać na instrumentach dźwięk, który według niego pasuje do tego koloru (np. lekkie uderzenia w złote rurki).
- Teraz patrzy przez ciemny, chłodny kolor (np. fioletowy lub niebieski) i szuka innego dźwięku (np. głębokie, powolne uderzenie w duży srebrny gong).
- Reszta grupy próbuje zgadnąć, czy zagrany dźwięk był "jasny i ciepły" czy "ciemny i zimny".



CEL EDUKACYJNY

Pobudzenie wyobraźni abstrakcyjnej i intuicyjne łączenie bodźców wzrokowych (barwa) z bodźcami słuchowymi (wysokość i barwa dźwięku).

3

EKSPERYMENT ·

KSZTAŁTNY RYTM



8 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Urządzenie Panel muzyczno-sensoryczny.
- ☐ Panel (kolorowe okienka w różnych kształtach), pałka.



INSTRUKCJA

- Zwracamy uwagę dzieci, że kolorowe szkiełka mają różne kształty matematyczne.
- Przypisujemy zasady: Trójkąt ma 3 kąty = 3 uderzenia. Kwadrat/Prostokąt ma 4 kąty = 4 uderzenia. Koło to jedna ciągła linia = 1 długie uderzenie (gong).
- Dziecko wybiera okienko, patrzy przez nie (podając kolor), a następnie musi odegrać rytm odpowiadający jego kształtowi na dowolnym instrumencie.
- Dzieci mogą tworzyć "zespoły" – jedno patrzy przez trójkąt, drugie przez kwadrat i grają naprzemiennie swój kształtny rytm.



CEL EDUKACYJNY

Utrwalenie znajomości figur geometrycznych oraz rozwój koordynacji słuchowo-ruchowej i matematycznego myślenia poprzez rytmikę.



AKTYWNOŚCI I EKSPERYMENTY

4

EKSPERYMENT ·

POGODOWA ORKIESTRA (DZIEŃ I NOC)

7 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY



Urządzenie Panel muzyczno-sensoryczny.



Panel z szybkami.



INSTRUKCJA

1. Szukamy szkiełka, przez które plac zabaw wygląda jak o zachodzie słońca lub w nocy (np. fioletowe, niebieskie).
2. Szukamy szkiełka, przez które świat wygląda jak w upalne południe (np. żółte, pomarańczowe).
3. Dzielimy dzieci na dwie grupy: "Dzień" i "Noc".
4. Gdy Prowadzący wskaże ciepłą szybkę, grupa "Dzień" gra na krowich dzwoneczkach i rurkach radosną, głośną melodię pobudki.
5. Gdy Prowadzący wskaże ciemną szybkę, grupa "Noc" gra na gongach i rurkach cichą, powolną kołysankę.



CEL EDUKACYJNY

Uwrażliwienie na dynamikę i tempo w muzyce oraz wyrażanie zjawisk przyrodniczych (pór dnia) za pomocą sztuki.

5

EKSPERYMENT ·

KOSMICZNE ECHO (GRA PAMIĘCIOWA)

8 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY



Urządzenie Panel muzyczno-sensoryczny.



INSTRUKCJA

1. Prowadzący (lub wybrane dziecko) staje się "Kosmitą nadającym sygnał".
2. Komunikat składa się z koloru i dźwięku: Kosmita dotyka np. zielonego szkiełka i uderza 2 razy w mały gong i 1 raz w dzwonek rurowy.
3. Zadaniem "Odkrywców" jest dokładne powtórzenie tego komunikatu: musi spojrzeć przez to samo zielone szkiełko i odtworzyć identyczną sekwencję dźwięków.
4. Z każdą rundą dodajemy jeden element (wydłużamy sekwencję dźwięków lub dodajemy drugi kolor).



CEL EDUKACYJNY

Trening pamięci krótkotrwałej (wzrokowej i słuchowej) oraz skupienia uwagi na wielozmysłowych sekwencjach.

6

EKSPERYMENT ·

LUSTRZANE ODBICIA (WIELKI FINAŁ)

5 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY



Urządzenie Panel muzyczno-sensoryczny.



INSTRUKCJA

1. Dzieci dobierają się w pary. Jedno staje po stronie szybek, drugie po stronie instrumentów.
2. Dziecko przy szybkach "dyryguje" wzrokiem: jeśli przyłoży twarz do górnych szybek (wysoko), drugie dziecko gra na najwyższych rurkach.
3. Jeśli przyłoży twarz do dolnych szybek (nisko), muzyk uderza w dolne, cięższe gongi/dzwonki.
4. Jeśli dziecko spojrzy przez dwa okienka na raz (jeśli zdoła), muzyk uderza w dwa instrumenty szybko po sobie.
5. Następuje zamiana ról.



CEL EDUKACYJNY

Budowanie relacji i współpracy w grupie, rozwój komunikacji niewerbalnej i orientacji w przestrzeni (górze-dół).

PODSUMOWANIE I REFLEKSJA

PYTANIA DLA DZIECI

- Które kolorowe szkiełko zmieniło nasz plac zabaw w najciekawsze miejsce i dlaczego?
- Gdyby żółty kolor potrafił mówić, to który instrument z panelu wybrałby na swój głos?
- Czy trudno było Wam znaleźć rzecz, która "zniknęła", gdy patrzyliście przez szybkę w tym samym kolorze?
- Jakie kształty szybek zapamiętaliście i ile uderzeń w instrument kosztował nas trójkąt?
- Czy wolicie grać głośną, szybką muzykę "dnia", czy spokojną, cichą muzykę "nocy"?

PODKREŚLENIE WARTOŚCI

- ✦ **Rozwój myślenia nieszablonowego:** Dzieci dowiadują się, że zmysły mogą ze sobą współpracować (widzenie dźwięku, słyszenie koloru).
- ✦ **Kształtowanie percepcji optycznej:** Praktyczne zrozumienie, jak filtry barwne zmieniają odbiór rzeczywistości (pochłanianie i przepuszczanie światła).
- ✦ **Rozwój wrażliwości muzycznej:** Operowanie rytmem, dynamiką (głośno/cicho) i tempem bez konieczności znajomości nut.
- ✦ **Matematyka w praktyce:** Łączenie abstrakcyjnych figur geometrycznych z konkretną wartością liczbową (ilością uderzeń).
- ✦ **Trening uważności (mindfulness):** Koncentracja na jednym, drobnym wycinku rzeczywistości (drzewo, chmura) i analizowanie go.

POTRZEBNE AKCESORIA I DODATKI

- **Produkt główny:** Panel muzyczno-sensoryczny.
- **Mały koszyk** z kolorowymi przedmiotami (klocki Lego, piłeczki, małe autka) – w kolorach odpowiadających szybkom.
- **Biała kartka papieru** lub kawałek białego brystolu (jako sztuczna "chmura" do badania barw, jeśli niebo jest czyste).
- **Kolorowe wstążki** na nadgarstki dla dzieci (pomagające przyporządkować je do grupy "Dzień" i "Noc" lub konkretnych kolorów na panelu).
- **Ściereczka z mikrofibry** do przetarcia szybki przed zabawą.

CIEKAWOSTKA

To ten sam, któremu jabłko spadło na głowę!

Czy wiecie, że słynny fizyk, Isaac Newton (ten sam, któremu jabłko spadło na głowę!), uważał, że kolory i dźwięki są ze sobą magicznie połączone? Kiedy rozszczepił światło i zobaczył tęczę, wyodrębnił z niej dokładnie 7 głównych kolorów. Zrobił to celowo, ponieważ w podstawowej gamie muzycznej (do, re, mi, fa, sol, la, si) jest dokładnie 7 dźwięków! Uważał, że czerwony to dźwięk Do, a fioletowy to dźwięk Si. Dzisiaj podczas zabawy na panelu, robiliśmy dokładnie to samo co jeden z największych naukowców w historii – tworzyliśmy muzyczną tęczę! Zjawisko łączenia zmysłów, np. "widzenia dźwięków", nazywa się naukowo synestezją.