

KOLORY, KTÓRE GRAJĄ – MUZYCZNA TĘCZA I WIDZIALNY DŹWIĘK

SCENARIUSZ ZABAWY

URZĄDZENIE

PANEL MUZYCZNO-SENSORYCZNY



● CEL ZABAWY

Celem warsztatów jest rozwijanie pamięci sekwencyjnej oraz percepcji synestezyjnej poprzez przypisywanie konkretnych barw do dźwięków instrumentów, co pozwala dzieciom na wizualizację granych melodii.

👤 GRUPA WIEKOWA

5-10 lat

● CZAS TRWANIA

ok. 45 min

📍 MIEJSCE

Teren wokół Panelu Muzyczno-Sensorycznego.



WPROWADZENIE

▲ NARRACJA DLA DZIECI

„Cześć, Kolorowi Kompozytorzy! Czy wyobrażaliście sobie kiedyś, że muzykę można nie tylko usłyszeć, ale też... zobaczyć? Wyobraźcie sobie, że z każdego uderzenia w bęben wylatuje czerwona iskra, a z dzwoneczka niebieska chmurka. Dzisiaj sprawimy, że nasz Panel Muzyczno-Sensoryczny stanie się maszyną do malowania dźwiękiem. Połączymy kolory z instrumentami i stworzymy widzialne melodie. Otwórzcie szeroko oczy i uszy, bo przed nami komponowanie pierwszej na świecie tęczęwej symfonii!”

▲ PRZYGOTOWANIE STANOWISKA

- ☐ Panel Muzyczno-Sensoryczny (kolorowe szybki i instrumenty).
- ☐ Zestaw kolorowych kartek lub piłeczek w barwach odpowiadających szybkom na panelu (np. czerwony, żółty, niebieski, zielony).
- ☐ Białe kartki papieru (format A4 lub A3).
- ☐ Kolorowe flamastry lub kredki.



AKTYWNOŚCI I EKSPERYMENTY

1

EKSPERYMENT ·

BARWNE PRZYDZIAŁY (KODOWANIE MASZYNY)

5 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY



Panel muzyczny



INSTRUKCJA

1. Grupa wspólnie bada dźwięki na panelu i przyporządkowuje jeden konkretny kolor szybki do jednego instrumentu (np. bębenek = czerwony, metalowa rurka = niebieski, drewno = zielony).
2. Nauczyciel głośno wymawia zasady, by wszyscy je zapamiętali: „Od teraz czerwony to bęben, zapamiętane?”.
3. Przeprowadzamy szybki test: prowadzący podchodzi do konkretnego instrumentu, a dzieci muszą głośno krzyknąć przypisany do niego kolor.
4. Trenujemy, aż wszyscy zapamiętają wspólny, kolorowy kod.



CEL EDUKACYJNY

Umiejętność logicznego przyporządkowywania abstrakcyjnych symboli (kolorów) do konkretnych bodźców dźwiękowych.

2

EKSPERYMENT ·

REFLEKS ŚWIATŁA I DŹWIĘKU

10 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY



Panel muzyczny.



INSTRUKCJA

1. Jedno dziecko (Muzyk) staje przy instrumentach, a drugie (Tłumacz) staje przy kolorowych szybkach.
2. Muzyk uderza jeden raz w dowolny instrument.
3. Tłumacz musi w ułamku sekundy zareagować i wskazać palcem (lub spojrzeć przez) szybkę w odpowiednim, przypisanym kolorze.
4. Stopniowo zwiększamy tempo, aż zabawa zmieni się w szybki test na refleks, po czym następuje zamiana ról.



CEL EDUKACYJNY

Trening szybkiego czasu reakcji oraz błyskawicznego dekodowania bodźca słuchowego na bodziec wzrokowy.

3

EKSPERYMENT ·

DYRYGENT KOLORÓW (CZYTANIE Z BARW)

10 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY



Panel muzyczny.



Kolorowe kartki (czerwona, niebieska, żółta, zielona).



INSTRUKCJA

1. Nauczyciel (lub wybrane dziecko) wciela się w rolę Dyrygenta i trzyma w dłoniach kolorowe kartki.
2. Muzycy stają przy panelu, w pełnej gotowości.
3. Dyrygent, w całkowitej ciszy, podnosi do góry jedną kartkę (np. niebieską). Muzycy muszą od razu zagrać na instrumencie przypisanym do tego koloru.
4. Dyrygent podnosi kartki w różnych sekwencjach (np. dwie naraz!), tworząc wspólną, zaimprovizowaną melodię bez użycia słów.



CEL EDUKACYJNY

Nauka czytania i interpretowania znaków wizualnych w czasie rzeczywistym, imitująca profesjonalną pracę z dyrygentem.



AKTYWNOŚCI I EKSPERYMENTY

4EKSPERYMENT · WIDZIALNA MELODIA (PAMIĘĆ SEKWENCYJNA)10 min	
SKŁADNIKI / MATERIAŁY Panel muzyczny.	INSTRUKCJA 1. Wybrane dziecko komponuje krótką melodię składającą się z 3 lub 4 uderzeń w różne instrumenty (np. bęben, bęben, metal). 2. Druga osoba z pary uważnie słucha i musi po kolei wskazać odpowiednie kolorowe szybki na panelu, odtwarzając usłyszaną piosenkę w formie ciągu barw (np. czerwony, czerwony, niebieski). 3. Klasa wspólnie ocenia, czy kolory zgadzały się z zagrana melodią. 4. Zwiększamy poziom trudności, wydłużając melodię do 5 dźwięków.
CEL EDUKACYJNYRozwijanie pamięci sekwencyjnej (krótkotrwałej) oraz umiejętności analizy struktury utworu muzycznego.	
5EKSPERYMENT · PARTYTURA TĘCZY (ZAPISYWANIE MUZYKI)5 min	
SKŁADNIKI / MATERIAŁY Białe kartki papieru, kolorowe flamastry.	INSTRUKCJA 1. Dzieci siadają na trawie z kartkami i kolorowymi flamastrami. 2. Zamiast rysować klasyczne nuty na pięciolinii, rysują swoją melodię za pomocą kolorowych kropek w jednym rzędzie (np. niebieska, żółta, żółta, czerwona). 3. Gotową „Partyturę Tęczy” przekazują swojemu partnerowi z zespołu. 4. Partner podchodzi do panelu muzycznego i musi perfekcyjnie zagrać piosenkę, odczytując ją wyłącznie z narysowanych kolorowych kropek.
CEL EDUKACYJNYZapoznanie z ideą zapisu nutowego – zrozumienie, że muzykę można utrwalić na papierze za pomocą umownych znaków graficznych.	
6EKSPERYMENT · ZWARIOWANY BŁĄD SYSTEMU (GIMNASTYKA UMYŚŁU)5 min	
SKŁADNIKI / MATERIAŁY Panel Muzyczny.	INSTRUKCJA 1. Nauczyciel ogłasza, że w panelu nastąpiło "zwarcie systemu" i wszystkie kody uległy całkowitej zmianie! 2. Szybko przydzielamy instrumentom nowe kolory (np. bęben to teraz zielony, a nie czerwony). 3. Gramy te same melodie i sekwencje co wcześniej, zmuszając mózg do odrzucenia starych przyzwyczajeń i pracy na nowym schemacie. 4. Obserwujemy, ile śmiechu i pomyłek wywołuje ta nagła zmiana zasad.
CEL EDUKACYJNYTrening elastyczności poznawczej mózgu – umiejętność szybkiego dostosowywania się do zmieniających się reguł i łamania starych nawyków.	



PODSUMOWANIE I REFLEKSJA

PYTANIA DLA DZIECI

- Co było dla Was łatwiejsze: zagranie instrumentu po zobaczeniu koloru, czy pokazanie koloru po usłyszeniu instrumentu?
- Czy potrafilibyście w ten sposób zapisać swoją ulubioną piosenkę (np. "Wlazł kotek") za pomocą kolorowych kropek na kartce?
- Jak się czuliście, kiedy w ostatniej zabawie zmieniliśmy nagle wszystkie kolory? Dlaczego nasz mózg tak łatwo się wtedy mylił?
- Gdyby każdy instrument na świecie grał w jakimś kolorze, to jakiego koloru byłaby gitara, a jakiego fortepian?

PODKREŚLENIE WARTOŚCI

- ✦ **Myślenie symboliczne i kodowanie** – podwaliny pod naukę programowania, czytania nut oraz języków obcych (znak = dźwięk = znaczenie).
- ✦ **Pamięć i koncentracja** – konieczność skupienia się na sekwencjach barw i dźwięków.
- ✦ **Elastyczność poznawcza** – umiejętność szybkiego przestawiania się na nowe kody myślowe (Zabawa 6).
- ✦ **Kreatywność wielozmysłowa (Synestezja)** – wyjście poza schemat, w którym muzyka to tylko słuch, a plastyka to tylko wzrok.
- ✦ **Współdziałanie** – nauka zaufania do „dyrygenta” i odgrywania poleceń partnera z zespołu.

POTRZEBNE AKCESORIA I DODATKI

- **Urządzenie:** Panel Muzyczno-Sensoryczny.
- **4 wyraziste, duże kartki** (czerwona, niebieska, żółta, zielona) lub kolorowe piłeczki/chustki.
- **Kartki papieru** dla każdego dziecka.
- **Zestaw grubych, kolorowych flamastrów.**

COŚ CIEKAWEGO Kolory w muzyce?

Czy wiecie, że wielu słynnych na cały świat muzyków naprawdę "widzi" kolory, kiedy tworzą muzykę? Tacy artyści jak Billie Eilish czy Pharrell Williams posiadają rzadką cechę mózgu zwaną synestezją. Oznacza to, że kiedy słyszą w studiu np. niskie uderzenie bębna basowego, ich mózg automatycznie wyświetla im przed oczami plamę ciemnej czerwieni lub brązu. Dlatego często mówią w wywiadach, że ich piosenki mają "żółte" albo "niebieskie" brzmienie. Dzisiaj przez chwilę wszyscy pracowaliście jak prawdziwi, synestezyjni artyści!