



ZGADNIJ INSTRUMENT – TRENING NIETOPERZA I DETEKTYWI DŹWIĘKU

SCENARIUSZ ZABAWY

URZĄDZENIE

PANEL MUZYCZNO-SENSORYCZNY



● CEL ZABAWY

Rozwijanie pamięci słuchowej, koncentracji oraz umiejętności różnicowania barwy i wysokości dźwięku poprzez identyfikację materiałów i instrumentów bez użycia zmysłu wzroku.

👤 GRUPA WIEKOWA

5-10 lat

● CZAS TRWANIA

ok. 45 min

📍 MIEJSCE

Teren plenerowy bezpośrednio przed Panelem Muzyczno-Sensorycznym.



WPROWADZENIE

▲ NARRACJA DLA DZIECI

„Witajcie, Detektywi Dźwięku! Czy wiecie, że nietoperze potrafią latać w całkowitych ciemnościach i nigdy nie uderzają w drzewa? Robią to, ponieważ »widzą« za pomocą swoich uszu! Nasz mózg też potrafi rysować obrazy tylko na podstawie tego, co słyszy. Dzisiaj wyłączymy na chwilę nasze oczy, by obudzić czujność uszu. Panel Muzyczno-Sensoryczny stanie się naszą wielką zagadką. Sprawdzimy, czy potraficie po samym dźwięku rozpoznać, jaki materiał właśnie się odezwał. Czas nastawić radary i rozpocząć trening nietoperza!”

▲ PRZYGOTOWANIE STANOWISKA

- ☐ **Panel muzyczno-sensoryczny** z czystymi szybkami i sprawnymi elementami dźwiękowymi.
- ☐ **Miękkie opaski na oczy** lub chustki (po jednej dla każdej pary).
- ☐ **Drobne nagrody lub naklejki** dla „Mistrzów Słuchu”.
- ☐ **Pałeczki do gry** (drewniane oraz z miękką, filcową główką) dla zmiany brzmienia.



AKTYWNOŚCI I EKSPERYMENTY

1

EKSPERYMENT ·

PRZEBUDZENIE NIETOPERZA (TESTOWANIE BARWY)

10 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY



Panel muzyczny



Opaska na oczy.



INSTRUKCJA

1. Dzieci pracują w parach. Jedno z nich (Nietoperz) zakłada opaskę na oczy lub odwraca się tyłem do panelu.
2. Drugie dziecko (Muzyk) wybiera jeden instrument na panelu (np. metalową rurkę) i uderza w niego wyraźnie jeden raz.
3. Nietoperz odwraca się (lub zdejmuje opaskę) i musi dotknąć instrumentu, który przed chwilą usłyszał.
4. Pary zamieniają się rolami, a po kilku próbach starają się grać coraz szybciej, by wyostrzyć refleks słuchowy.



CEL EDUKACYJNY

Podstawowa nauka izolacji zmysłów i kojarzenia konkretnego bodźca słuchowego ze źródłem jego pochodzenia.

2

EKSPERYMENT ·

ŚLEPY DYRYGENT (LOKALIZACJA PRZESTRZENNA)

10 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY



Panel muzyczny.



INSTRUKCJA

1. Cała grupa staje tyłem do panelu z zamkniętymi oczami.
2. Nauczyciel cicho podchodzi do urządzenia i uderza w instrument znajdujący się skrajnie po lewej lub skrajnie po prawej stronie.
3. Dzieci, wciąż z zamkniętymi oczami, muszą szybko wyciągnąć rękę i wskazać kierunek (lewo/prawo/góra/dół), z którego dobiegł dźwięk.
4. Otwieramy oczy i sprawdzamy, kto wskazał prawidłowo, a następnie powtarzamy zabawę z innym elementem.



CEL EDUKACYJNY

Zrozumienie, że posiadanie dwójga uszu pozwala nam na precyzyjną lokalizację źródła dźwięku w przestrzeni. z wrażeniami słuchowymi (tempo, głośność, barwa dźwięku).

3

EKSPERYMENT ·

MUZYCZNE ECHO (PAMIĘĆ SEKWENCYJNA)

10 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY



Panel muzyczny.



Opaska na oczy.



INSTRUKCJA

1. Dziecko z opaską na oczach uważnie nasłuchuje.
2. Prowadzący uderza w dwa różne instrumenty po kolei (np. blaszka, potem drewniana kołatka).
3. Dziecko zdejmuje opaskę i musi zagrać dokładnie to samo „echo” we właściwej kolejności.
4. Stopniowo zwiększamy trudność, dodając do sekwencji trzeci i czwarty instrument.



CEL EDUKACYJNY

Trening pamięci krótkotrwałej oraz umiejętności kodowania i odtwarzania ciągów słuchowych.



AKTYWNOŚCI I EKSPERYMENTY

4 EKSPERYMENT · METAL, DREWNO, PLASTIK (KATEGORYZACJA) 10 min	
SKŁADNIKI / MATERIAŁY Panel muzyczny.	INSTRUKCJA 1. Klasyfikujemy wspólnie wszystkie dźwięki na panelu do trzech kategorii: Metalowe (dzwoniące), Drewniane (głuche), Plastikowe/Inne. 2. Dzieci odwracają się tyłem. Prowadzący uderza w wybrany instrument. 3. Zamiast zgadywać konkretny element, dzieci muszą jak najszybciej krzyknąć nazwę materiału (np. „METAL!”). 4. Przyspieszamy tempo uderzeń, tworząc z zabawy szybki turniej rozpoznawania surowców akustycznych.



PODSUMOWANIE I REFLEKSJA

PYTANIA DLA DZIECI

- Czy zgadywanie instrumentów z zamkniętymi oczami było łatwiejsze, czy trudniejsze, niż myśleliście na początku?
- Który materiał (metal, drewno czy plastik) było Wam najłatwiej rozpoznać po samym dźwięku i dlaczego?
- Jak myślicie, w jaki sposób dwoje uszu pomaga nam zgadnąć, czy ktoś uderzył w instrument po naszej prawej, czy lewej stronie?
- Wyobraźcie sobie, że przez cały tydzień bawicie się w tę zabawę. Czy po tygodniu Wasze uszy byłyby bardziej wyczulone na ciche dźwięki w otoczeniu?
- Gdzie w codziennym życiu przydaje nam się bardzo dobry słuch (np. przy przechodzeniu przez ulicę)?

PODKREŚLENIE WARTOŚCI

- ✦ **Izolacja Sensoryczna** – nauka koncentracji na jednym zmysle, co doskonale wycisza i poprawia uważność (mindfulness).
- ✦ **Pamięć Akustyczna** – wyrabianie nawyku zapamiętywania i odtwarzania sekwencji (bardzo przydatne w nauce języków obcych).
- ✦ **Akustyka i Fizyka** – doświadczenie różnic w rezonansie materiałów (metal drży dłużej niż drewno).
- ✦ **Zaufanie do własnych zmysłów** – budowanie pewności siebie poprzez poleganie na słuchu, a nie tylko na wzroku.
- ✦ **Współpraca pod presją** – grupowe łamanie kodów uczy słuchania nie tylko instrumentów, ale i argumentów kolegów w drużynie.

POTRZEBNE AKCESORIA I DODATKI

- **Urządzenie:** Panel Muzyczno-Sensoryczny (ewentualnie dodatkowe proste instrumenty perkusyjne).
- **Zestaw nieprzezroczystych opasek** na oczy lub bawełnianych chustek.
- **Alternatywne „pałeczki” do gry**, np. ołówek, drewniana łyżka, pałeczka owinięta filcem (do pokazania różnic w brzmieniu przy uderzeniu różnymi materiałami).

COŚ CIEKAWEGO

Na czym dokładnie polega Echolokacja?

Czy wiecie, na czym dokładnie polega Echolokacja nietoperzy? Zwierzęta te wysyłają z pyszczka bardzo wysokie dźwięki (ultradźwięki), których my nie słyszymy. Te dźwięki lecą w powietrzu, odbijają się od drzewa czy komara, i wracają do uszu nietoperza jako echo. Mózg nietoperza działa jak superkomputer – na podstawie tego, jak szybko echo wróciło, potrafi narysować sobie w głowie idealny obraz przeszkody w absolutnej ciemności! My dzisiaj, wsłuchując się w panel z zamkniętymi oczami, zrobiliśmy pierwszy krok do zrozumienia tej niesamowitej technologii natury.