50 Muzycznych Map Myśli

50 GOTOWYCH MAP

Gotowe do wydruku • Wyjaśnianie • Powtórki • Zabawy muzyczne



Informacje o materiale

50 Muzycznych Map Myśli

© 2026. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Materiał edukacyjny przeznaczony do wykorzystania podczas zajęć muzycznych, powtórek, prezentacji zagadnień oraz pracy z dziećmi.

Materiał można drukować i wykorzystywać zgodnie z warunkami udzielonego dostępu.

Zabrania się kopiowania, odsprzedaży, publicznego udostępniania lub rozpowszechniania pliku w całości lub we fragmentach bez odpowiedniego uprawnienia.



Dostosuj sposób omawiania map do wieku, możliwości i potrzeb dzieci.

Spis treści

Wprowadzenie 03

MODUŁ 01
PODSTAWY MUZYKI

01. Co to jest dźwięk? 05
02. Dźwięk i cisza 06
03. Głośno i cicho 07
04. Wysoko i nisko 08
05. Szybko i wolno 09
06. Puls muzyczny 10
07. Co to jest rytm? 11
08. Co to jest melodia? 12
09. Pięciolinia 13
10. Klucz wiolinowy 13

MODUŁ 02
NUTY, RYTM I ZAPIS MUZYCZNY

11. Nazwy nut 15
12. Cała nuta 16
13. Półnuta 17
14. Ćwierćnuta 18
15. Ósemka 19
16. Pauzy 20
17. Takt 21
18. Metrum 22
19. Kreska taktowa 23
20. Znak repetycji 23

MODUŁ 03
INSTRUMENTY I BARWA DŹWIĘKU

21. Rodziny instrumentów 25
22. Instrumenty strunowe 26
23. Instrumenty dęte drewniane 27
24. Instrumenty dęte blaszane 28
25. Instrumenty perkusyjne 29
26. Instrumenty klawiszowe 30
27. Jak powstaje dźwięk instrumentu? 31
28. Barwa dźwięku 32
29. Instrumenty głośne i ciche 33
30. Rozpoznaj instrument po dźwięku 33

MODUŁ 04
SŁUCH, MELODIA I EKSPRESJA

31. Melodia w górę i w dół 35
32. Dźwięki długie i krótkie 36
33. Muzyka i emocje 37
34. Legato i staccato 38
35. Fraza muzyczna 39
36. Muzyczne echo 40
37. Słuchanie aktywne 40
38. Pamięć muzyczna 41
39. Kontrasty w muzyce 41
40. Charakter muzyki 41

MODUŁ 05
MUZYKA W DZIAŁANIU

41. Ruch do muzyki 43
42. Rytmizowanie słów 44
43. Śpiew 45
44. Improwizacja muzyczna 46
45. Tworzymy własny rytm 47
46. Tworzymy własną melodię 48
47. Gramy razem 48
48. Dyrygent i zespół 49
49. Pytanie i odpowiedź muzyczna 49
50. Moja muzyczna mapa 49

Muzyka staje się prostsza, gdy ją zobaczymy

Witaj w świecie muzyki przedstawionej w prosty, kolorowy i uporządkowany sposób.

Te mapy myśli pomagają dzieciom zobaczyć zależności między pojęciami, a osobie prowadzącej zajęcia — szybko wyjaśnić temat bez przygotowywania dodatkowych materiałów od zera.

Jak korzystać z map?

Pokaż

Wyświetl mapę lub wydrukuj ją.

Wyjaśnij

Zacznij od środka i przechodź kolejno przez gałęzie.

Zapytaj

Poproś dzieci o podanie własnych przykładów.

Powtórz

Wróć do mapy po zajęciach i przypomnij najważniejsze pojęcia.



Nie musisz omawiać wszystkich map po kolei. Wybierz tę, która pasuje do aktualnych zajęć.

MODUŁ 01

PODSTAWY MUZYKI

Najważniejsze pojęcia, od których zaczyna się muzyczna przygoda.



Cel modułu:

Pomóc dzieciom zrozumieć podstawowe cechy muzyki poprzez proste przeciwieństwa, przykłady i obrazy.

W tym module:

dźwięk • cisza • dynamika • wysokość • tempo • puls • rytm • melodia • pięciolinia • klucz wiolinowy

Mapa 01

CO TO JEST DŹWIĘK?

SKĄD SIĘ BIERZE?

Powstaje, gdy coś **drga.**



struna gitary — membrana bębna — struny głosowe

MOŻEMY GO USŁYSZEĆ



Dźwięk dociera do naszych uszu.

DŹWIĘK

To, co możemy usłyszeć.

GDZIE GO SŁYSZYMY?

- w muzyce
- w przyrodzie
- w domu
- na ulicy

MOŻE BYĆ RÓŻNY

- głośny
- cichy
- wysoki
- niski
- długi
- krótki

PRZYKŁADY



głos — dzwonek — bęben — ptak

Rozejrzyj się.
Jakie trzy dźwięki słyszysz teraz?

Mapa 02

DŹWIĘK i CISZA

DŹWIĘK
Coś słyszymy.



klaskanie



śpiew



bęben



dzwonek

CISZA
Nie słyszymy dźwięku lub dźwięk jest bardzo słaby.



chwila przed rozpoczęciem muzyki



odpoczynek między dźwiękami

DŹWIĘK ⟷ CISZA

W MUZYCE
Muzyka potrzebuje zarówno dźwięków, jak i ciszy.

CISZA MOŻE MIEĆ ZNAK
W zapisie muzycznym ciszę pokazujemy za pomocą pauz.



Zabawa muzyczna!

Kiedy widzisz 👏 — klaśnij.
Kiedy widzisz 🤫 — zachowaj ciszę.

👏 • 🤫 • 👏 • 👏 • 🤫

Mapa 03

GŁOŚNO I CICHO

Dynamika mówi nam, jak głośno lub cicho brzmi muzyka.

DYNAMIKA

GŁOŚNO

FORTE – *f*

Gramy lub śpiewamy głośno.



duży bęben



lew ryczący



głośne klaskanie

CICHO

PIANO – *p*

Gramy lub śpiewamy cicho.



delikatny dzwoneczek



szept



lekki stuk palcami

Głośno nie oznacza krzyku.
Cicho nie oznacza braku dźwięku.

Przykład praktyczny: Zaśpiewaj «la» najpierw cicho, a potem głośno.

Mapa 04

WYSOKO I NISKO

Dźwięki mogą brzmieć wysoko albo nisko.

WYSOKOŚĆ DŹWIĘKU

WYSOKI DŹWIĘK



mały dzwonek



ptasi śpiew



wysokie dźwięki pianina

NISKI DŹWIĘK



duży bęben



niski głos



niskie dźwięki pianina

Wysoki dźwięk nie musi być głośny.
Niski dźwięk nie musi być cichy.

Zabawa muzyczna!



Gdy usłyszysz wysoki dźwięk — unieś ręce.



Gdy usłyszysz niski — przykucnij.

Mapa 05

SZYBKO i WOLNO

SZYBKO

Muzyka porusza się szybko.



biegnący królik



szybkie kroki



szybkie klaskanie

WOLNO

Muzyka porusza się spokojnie i wolniej.



spacerujący żółw



powolne kroki



spokojne kołysanie

TEMPO

Tempo mówi nam, jak szybko płynie muzyka.

ALLEGRO
szybko, żywo

ADAGIO
wolno, spokojnie

TEMPO MOŻE SIĘ ZMIENIAĆ

Muzyka może przyspieszać albo zwalniać.

PRZYSPIESZA →

← ZWALNIA

Zabawa muzyczna!

Maszeruj do rytmu. Zmień sposób poruszania się, gdy muzyka przyspieszy lub zwolni.

Mapa 06

PULS MUZYCZNY

1 JAK BICIE SERCA

Puls muzyczny może przypominać równomierne bicie serca.



BUM • BUM • BUM • BUM

2 JEST REGULARNY

Puls najczęściej powtarza się w równych odstępach.



PULS

Puls to regularne uderzenia, które pomagają nam poczuć, jak płynie muzyka.

3 MOŻEMY GO POKAZAĆ

Puls możemy zaznaczać ruchem.



klaskaniem



tupaniem



marszem



stukaniem palcami

4 PULS I TEMPO

Tempo mówi, jak szybko płynie puls.

wolny puls:



szybki puls:



5 PULS TO NIE TO SAMO CO RYTM

Puls jest regularną podstawą. Rytm może się zmieniać.



PULS
(jest stały)



RYTM
(może się zmieniać)

MAŁE WYZWANIE!

Połóż rękę na sercu. Posłuchaj swojego pulsu, a potem spróbuj wystukać równy puls muzyczny.

Mapa 07

CO TO JEST RYTM?

1 DŹWIĘKI MOGĄ MIEĆ RÓŻNĄ DŁUGOŚĆ

Niektóre dźwięki trwają krócej, inne dłużej.

TA — TA — TAA — TA

2 RYTM MOŻEMY USŁYSZEĆ



w piosence



w grze na bębnie



w klaskaniu



w słowach

RYTM

Rytm to układ długich, krótkich oraz powtarzających się dźwięków i ciszy.

3 RYTM MOŻEMY WYKONAĆ



klaszczemy



tupiemy



gramy



mówimy

4 RYTM MOŻE SIĘ POWTARZAĆ

TA • TA • TAA | TA • TA • TAA

Powtarzający się układ łatwiej zapamiętać.



5 RYTM I PULS

PULS: równe uderzenia

● ● ● ●

RYTM: różne układy dźwięków

● ● — ●

MAŁE WYZWANIE!

Powiedz swoje imię i wyklaszcz jego sylaby.

A-NIA → 👏👏

KA-RO-LI-NA → 👏👏👏👏

Mapa 08

CO TO JEST MELODIA?

MELODIA

Melodia to ciąg dźwięków, które układają się w muzyczną całość.



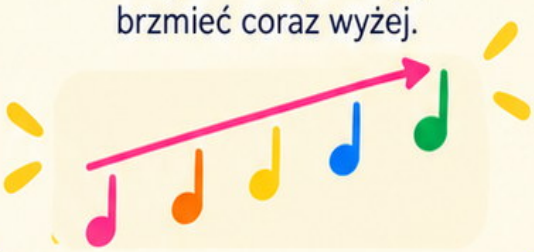
1 SKŁADA SIĘ Z DŹWIĘKÓW

Dźwięki pojawiają się jeden po drugim.



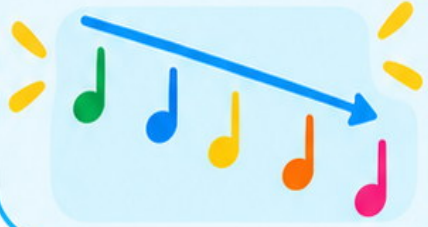
2 MOŻE IŚĆ W GÓRĘ

Kolejne dźwięki mogą brzmieć coraz wyżej.



3 MOŻE IŚĆ W DÓŁ

Kolejne dźwięki mogą brzmieć coraz niżej.



4 MOŻE SIĘ POWTARZAĆ



Fragment melodii może pojawić się ponownie.

5 MOŻEMY JĄ...



ŚPIEWAĆ



GRAĆ



NUCIĆ



SŁUCHAĆ

6 MELODIA A RYTM



MELODIA
które dźwięki słyszymy



RYTM
jak długo i kiedy brzmią



MAŁE WYZWANIE!

Zaśpiewaj krótkie «la-la-la».
Czy potrafisz powtórzyć tę samą melodię?

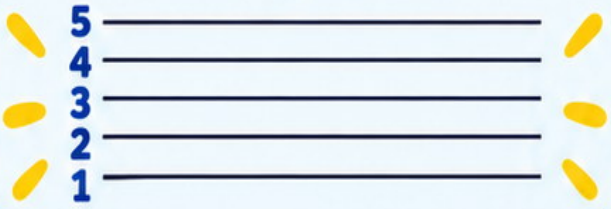
PIĘCIOLINIA I KLUCZ WIOLINOWY

Mapa 09

PIĘCIOLINIA

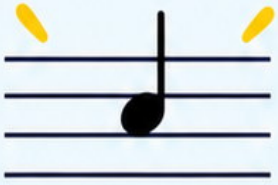
PIĘCIOLINIA

Pięciolinia to pięć linii, na których zapisujemy nuty i inne znaki muzyczne.



LINIE

Nuta może leżeć na linii.



NUTA NA LINII

POLA

Nuta może znajdować się między liniami.



NUTA W POLU

CZYTAMY OD LEWEJ DO PRAWEJ

Muzyczny zapis czytamy od lewej do prawej.



Mapa 10

KLUCZ WIOLINOWY

KLUCZ WIOLINOWY

Klucz wiolinowy pomaga określić nazwy dźwięków zapisanych na pięciolinii.



GDZIE GO WIDZIMY?

Na początku pięciolinii.



KLUCZ NA POCZĄTKU

CO NAM MÓWI?

Pomaga odczytać, jaki dźwięk oznacza dana nuta.



ZAPAMIĘTAJ

Klucz wiolinowy otacza drugą linię pięciolinii, która wskazuje dźwięk G.

druga linia = G



MAŁE WYZWANIE!

Znajdź klucz wiolinowy i policz wszystkie pięć linii.

MODUŁ 02

NUTY, RYTM I ZAPIS MUZYCZNY

Poznaj znaki, dzięki którym muzykę można zapisać i odczytać.

Cel modułu:

Pokazać dzieciom w prosty sposób, jak zapisujemy dźwięki, ich długość, ciszę i organizację muzyki.

W tym module:

nazwy nut • wartości rytmiczne • pauzy • takt • metrum • kreski taktowe • repetycja









Mapa 11

NAZWY NUT

1 NAZWY NUT

Mamy siedem podstawowych nazw nut.

DO RE MI FA SOL LA SI

2 KOLEJNOŚĆ NUT

Nazwy nut występują w takiej kolejności:

DO – RE – MI – FA – SOL – LA – SI – DO

NUTY

Nazwy nut pomagają nam rozpoznawać dźwięki.

3 W GÓRĘ

Kolejne nuty mogą prowadzić nas coraz wyżej.

DO ↗ RE ↗ MI ↗ FA ↗ SOL ↗ LA ↗ SI ↗ DO



4 W DÓŁ

Możemy też wracać w dół.

DO ↙ SI ↙ LA ↙ SOL ↙ FA ↙ MI ↙ RE ↙ DO



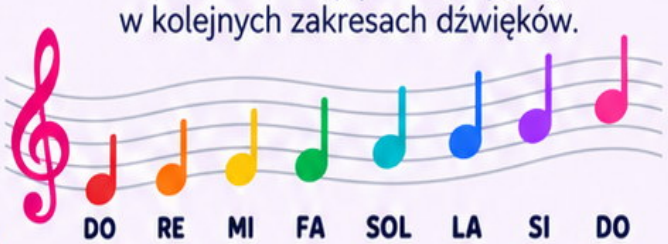
5 NA INSTRUMENCIE

Nazwy nut znajdziemy na klawiaturze fortepianu (białe klawisze).



6 ZAPAMIĘTAJ

Te same nazwy powtarzają się w kolejnych zakresach dźwięków.



MAŁE WYZWANIE!

Powiedz nazwy nut od DO do SI, a potem spróbuj powiedzieć je od SI do DO.

Mapa 12

CAŁA NUTA

1 JAK WYGLĄDA?

Ma pustą główkę i nie ma laseczki.



pusta główka

2 ILE TRWA?

4 UDERZENIA

1 • 2 • 3 • 4

Przyjmujemy tutaj metrum 4/4.

CAŁA NUTA

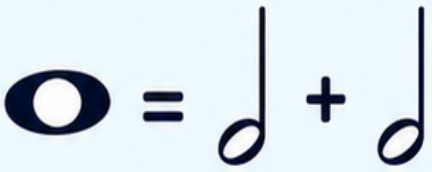
Długi dźwięk.

3 JAK LICZYMY?

TAAAA

1 — 2 — 3 — 4

4 PORÓWNANIE



Jedna cała nuta może trwać tyle samo co dwie półnuty.

5 POSŁUCHAJ DŁUGOŚCI

Dźwięk trwa przez cały czterouderzeniowy takt.





MAŁE WYZWANIE!

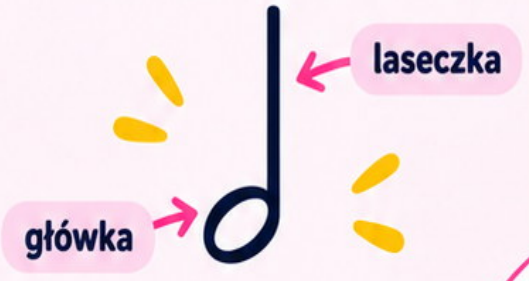
Zaśpiewaj «la» i utrzymaj dźwięk przez cztery równe uderzenia.

Mapa 13

PÓŁNUTA

1 JAK WYGLĄDA?

Ma pustą główkę i laseczkę.



2 ILE TRWA?

2 UDERZENIA

1 — 2

PÓŁNUTA

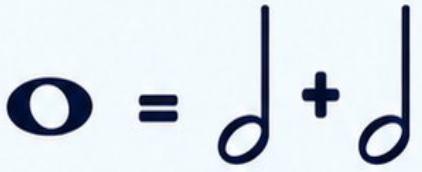
Dźwięk trwający dwa uderzenia.

3 JAK LICZYMY?

TAA

1 — 2

4 PORÓWNANIE



Dwie półnuty mogą wypełnić tyle czasu co jedna cała nuta w tym samym metrum.

5 W TAKCIE 4/4



2 + 2 = 4 uderzenia



MAŁE WYZWANIE!

Klaśnij raz i licz «jeden, dwa», zanim wykonasz następne klaśnięcie.

Mapa 14

ĆWIERĆNUTA

1 JAK WYGLĄDA?

Ma zamalowaną główkę i laseczkę.



2 ILE TRWA?

1 UDERZENIE

1

ĆWIERĆNUTA
Jedno uderzenie.

3 JAK MOŻEMY JĄ POWIEDZIEĆ?

TA

TA | TA | TA | TA



4 CZTERY ĆWIERĆNUTY

♩ + ♩ + ♩ + ♩

W metrum 4/4 cztery ćwierćnuty wypełniają cały takt.

5 PORÓWNANIE

CAŁA NUTA = 4 ĆWIERĆNUTY 𝅝 = ♩♩♩♩

PÓŁNUTA = 2 ĆWIERĆNUTY 𝅗𝅥 = ♩♩

MAŁE WYZWANIE!

Maszeruj cztery kroki i powiedz przy każdym kroku: **TA**.

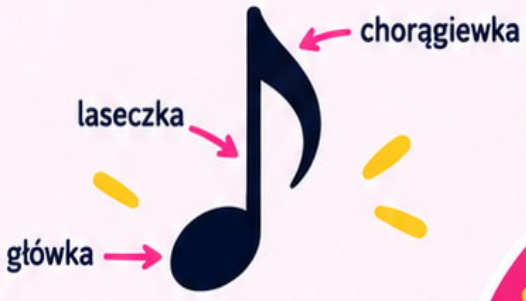
TA TA TA TA

Mapa 15

ÓSEMKA

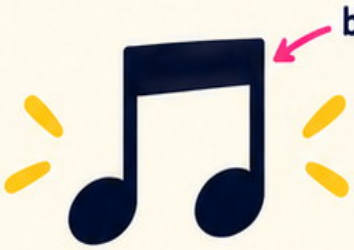
1 JAK WYGLĄDA?

Ma zamalowaną główkę, laseczkę i chorągiewkę.



2 GDY SĄ RAZEM

Ósemki często łączymy belką.



ÓSEMKA

Krótki dźwięk — dwie ósemki mogą zmieścić się w jednym uderzeniu.

3 DWA DŹWIĘKI NA JEDNO UDERZENIE



TI-TI

1 uderzenie

W prostych ćwiczeniach rytmicznych dwie ósemki wykonujemy często w czasie jednego uderzenia.

4 PORÓWNANIE



Jedna ćwierćnuta może trwać tyle samo co dwie ósemki.

5 RYTM

TA | TI-TI | TA | TI-TI



Powiedz i wyklaszcz:

TA | TI-TI | TA | TI-TI

Przy **TA** wykonaj jedno klaśnięcie.
Przy **TI-TI** wykonaj dwa szybkie klaśnięcia.



Mapa 16

PAUZY

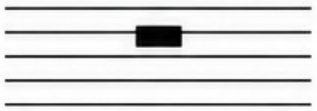
Cisza też tworzy muzykę!

1. CISZA TEŻ MA SWÓJ CZAS

Pauza mówi nam, jak długo nie gramy i nie śpiewamy.



2. PAUZA CAŁONUTOWA



W prostym przykładzie w metrum 4/4 oznacza ciszę przez cały takt.

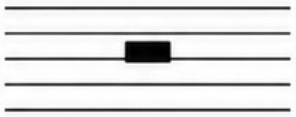
1 — 2 — 3 — 4

PAUZA

Pauza to znak ciszy w muzyce.



3. PAUZA PÓŁNUTOWA



Cisza przez dwa uderzenia.

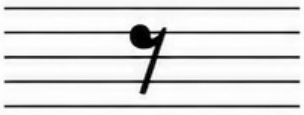
1 — 2

6. PAMIĘTAJ



Pauza nie oznacza końca muzyki. To zaplanowana cisza.

5. PAUZA ÓSEMKOWA



Krótka cisza odpowiadająca wartości ósemki.

4. PAUZA ĆWIERĆNUTOWA



Cisza przez jedno uderzenie.



MAŁE WYZWANIE!

Klaśnij rytm, ale zachowaj ciszę w miejscu pauzy.

1. TA |  | TA | TA

2. TA | TI-TI |  | TA



Mapa 17

TAKT

Takt to fragment muzyki ograniczony kreskami taktowymi.

1. JAK WYGLĄDA?



Każdy taki fragment to jeden takt.

2. TAKT PORZĄDKUJE MUZYKĘ



Dzięki taktom łatwiej liczyć i czytać zapis muzyczny.

3. W TAKCIE ZNAJDUJĄ SIĘ



nuty

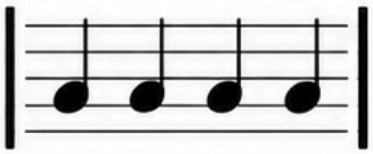


pauzy



różne wartości rytmiczne

TAKT



4. TAKT MA OKREŚLONĄ LICZBĘ UDERZEŃ

Metrum pomaga nam ustalić, ile uderzeń mieści się w takcie.



5. PRZYKŁAD 4/4



1 2 3 4

W tym przykładzie takt ma cztery uderzenia.

Miniaktywność:

Policz cztery uderzenia i zatrzymaj się na chwilę przy kresce taktowej.

1 • 2 • 3 • 4 | 1 • 2 • 3 • 4

Mapa 18

METRUM

Metrum pokazuje, jak grupujemy uderzenia w muzyce.





1. GÓRNA LICZBA

$\frac{4}{4}$

Mówi, ile uderzeń znajduje się w takcie.

4/4 → 4 uderzenia

2. DOLNA LICZBA

$\frac{4}{4}$

Pokazuje, jaka wartość nuty odpowiada podstawowej jednostce liczenia.

W 4/4 liczymy zwykle ćwierćnutę jako jedno uderzenie.

METRUM 4/4

3. METRUM 2/4

1 — 2 | 1 — 2

Dwa uderzenia w takcie.

dobrze pasuje do marszu



4. METRUM 3/4

1 — 2 — 3 | 1 — 2 — 3

Trzy uderzenia w takcie.

często kojarzy się z kołyszącym ruchem walca



5. METRUM 4/4

1 — 2 — 3 — 4

Cztery uderzenia w takcie.

6. AKCENT

Pierwsze uderzenie taktu często czujemy mocniej.

1 — 2 — 3 — 4

Miniaktywność:

Klaśnij na pierwsze uderzenie, a pozostałe zaznacz lekkim stukaniem.

KLASK! — stuk — stuk — stuk

KRESKA TAKTOWA I ZNAK REPETYCJI

Małe znaki, wielkie znaczenie w muzyce!



MAPA 19

KRESKA TAKTOWA



KRESKA TAKTOWA

Kreska taktowa oddziela jeden takt od drugiego.

PORZĄDEK



Pomaga podzielić zapis muzyczny na czytelne części.

GDZIE JĄ WIDZIMY?



PODWÓJNA KRESKA

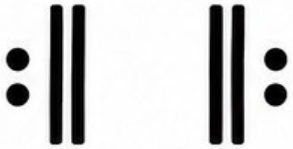


Podwójna kreska może oznaczać ważny podział lub zakończenie fragmentu.

MAPA 20

ZNAK REPETYCJI

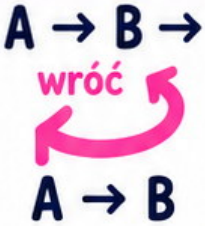




ZNAK REPETYCJI

Znak **repetycji** mówi: zagraj lub zaśpiewaj ten fragment jeszcze raz.

POWTÓRZ



DLACZEGO GO UŻYWAMY?



Dzięki niemu nie trzeba zapisywać tego samego fragmentu dwa razy.

ZWRÓĆ UWAGĘ



Kropki przy kreskach pomagają rozpoznać znak repetycji.

Miniaktywność wspólna:

Wykonaj rytm dwa razy:

TA • TA • TI-TI • TA :‖

MODUŁ 03

INSTRUMENTY I BARWA DŹWIĘKU

Odkrywamy, skąd biorą się różne brzmienia.

Cel modułu:

Pomóc dzieciom rozpoznawać podstawowe rodziny instrumentów, sposoby wydobywania dźwięku oraz różnice w ich brzmieniu.

W tym module:

rodziny instrumentów • struny • powietrze • uderzenie • klawisze • barwa dźwięku • rozpoznawanie instrumentów

JAK BRZMIĄ INSTRUMENTY?

SKRZYPCE



FLET



TRĄBKA



BĘBEN





FORTEPIAN





Mapa 21

RODZINY INSTRUMENTÓW

Instrumenty możemy grupować według tego, jak powstaje w nich dźwięk.

INSTRUMENTY MUZYCZNE

1. STRUNOWE

Dźwięk powstaje dzięki drgającym strunom.



skrzypce



gitara



wiolonczela

2. DĘTE DREWNIANE

Dźwięk powstaje dzięki drgającemu powietrzu.



flet



klarnet



saksofon

3. DĘTE BLASZANE

Muzyk wprawia powietrze w drganie za pomocą ust i ustnika.



trąbka



puzon



tuba

4. PERKUSYJNE

Dźwięk powstaje przez uderzanie, potrząsanie lub pocieranie.



bęben



tamburyn



trójkąt

5. KLAWISZOWE

Gramy, naciskając klawisze.



fortepian



pianino



keyboard

Niektóre instrumenty można klasyfikować na więcej niż jeden sposób.

Miniaktywność:

Wybierz instrument i wskaż jego rodzinę.





Mapa 22

INSTRUMENTY STRUNOWE

Cztery instrumenty – jeden wspólny sekret!

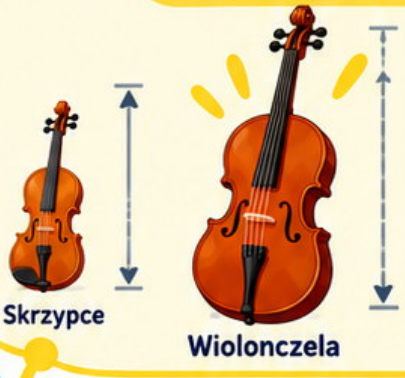
1. SKRZYPCE



Na skrzypcach często gramy smyczkiem.

Można również szarpać struny palcami.

2. WIOLONCZELA



Jest większa od skrzypiec i brzmi niżej.

STRUNY DRGAJĄ → POWSTAJE DŹWIĘK

3. GITARA



Dźwięk powstaje, gdy szarpiemy lub uderzamy struny.

4. HARFA



Ma wiele strun o różnej długości.

5. CO MAJĄ WSPÓLNEGO?

Wszystkie wykorzystują drgające struny.



Struna nieruchoma → **cisza**



Struna drga → **dźwięk**

6. WYSOKO CZY NISKO?

Wyższy dźwięk

Cieńsza lub krótsza struna może dawać wyższy dźwięk.



Niższy dźwięk

Grubsza lub dłuższa struna może dawać niższy dźwięk.

Miniaktywność:

Udawaj grę na skrzypcach, gitarze i harfie. Jak zmienia się ruch twoich rąk?



Mapa 23

INSTRUMENTY DĘTE DREWNIANE

Odkrywamy, jak powietrze zamienia się w muzykę!

1. FLET



Dźwięk powstaje, gdy dmuchamy i kierujemy strumień powietrza na krawędź.

2. KLARNET



W ustniku drga **stroik.**

3. SAKSOFON



Ma pojedynczy stroik podobnie jak klarnet.

Choć jest wykonany z metalu, zaliczamy go do instrumentów dętych drewnianych.

POWIETRZE → DŹWIĘK

W instrumentach dętych drewnianych ważny jest **przepływ powietrza.**

4. FAGOT



Ma niski, charakterystyczny dźwięk.

5. OTWORY I KLAWISZE



Zakrywając otwory lub naciskając klapy, zmieniamy wysokość dźwięku.

6. CO JE ŁĄCZY?



Przepływające powietrze pomaga wprawić instrument w drgania.

Miniaktywność:

Weź spokojny wdech i wypuść powietrze równym strumieniem, jak podczas długiego dźwięku.





Mapa 24

INSTRUMENTY DĘTE BLASZANE

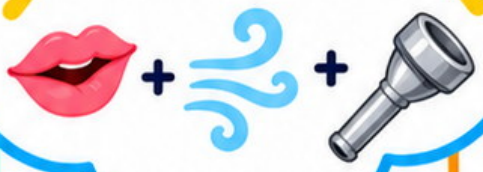
1. TRĄBKA



Ma jasne, wyraziste brzmienie.

USTA + POWIETRZE + USTNIK

W instrumentach dętych blaszanych dźwięk zaczyna się od drgania warg muzyka.



2. PUZON



Ma suwak, którym zmieniamy długość drogi powietrza.

6. WYSOKOŚĆ DŹWIĘKU



Muzyk zmienia dźwięki, używając wentyli, suwaka oraz zmieniając sposób zadęcia.

3. WALTORNIA



Ma długą rurę zwiniętą w okrąg.

5. JAK POWSTAJE DŹWIĘK?



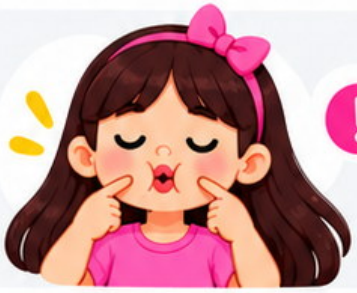
4. TUBA



Jest duża i może wydawać bardzo niskie dźwięki.

Miniaktywność:

Zrób bez instrumentu delikatne «brrr» ustami i poczuj ich drganie.



Bez mocnego napinania ust.



Mapa 25

INSTRUMENTY PERKUSYJNE

Uderzamy, potrząsamy, pocieramy!



1. UDERZAMY

Uderzamy dłonią, pałeczką lub innym elementem.



bęben



trójkąt



ksylofon

2. POTRZĄSAMY



marakasy



tamburyn

UDERZAM • POTRZĄSAM • POCIERAM

Instrumenty perkusyjne wydają dźwięk, gdy wprowadzamy je w drganie przez ruch.

3. POCIERAMY



guiro

Pocieranie powierzchni również może tworzyć rytmiczny dźwięk.

4. RÓŻNE MATERIAŁY



drewno



metal



skóra lub tworzywo



nasiona i drobne elementy

5. RYTM



Instrumenty perkusyjne często pomagają utrzymać puls i rytm.

6. NIE WSZYSTKIE BRZMIĄ TAK SAMO



długi dźwięk: **trójkąt**



krótki dźwięk: **claves** (drewniane pałeczki)

Każdy instrument ma własną barwę i długość wybrzmiewania.

Miniaktywność:

Wymyśl trzy ruchy: uderz, potrząśnij, potrzyj. Dopasuj do każdego odpowiedni instrument.



UDERZ



POTRZĄŚNIJ



POTRZYJ

Mapa 26

INSTRUMENTY KLAWISZOWE

Różne brzmienia – ten sam pomysł!

FORTEPIAN

Po naciśnięciu klawisza młoteczek uderza w strunę.





klawisz → młoteczek → struna → dźwięk

PIANINO

Działa podobnie jak fortepian, ale ma inną budowę i mniejszy korpus.



Pianino
(pionowa budowa)



Fortepian
(pozioma budowa, większy korpus)

KLAWISZE → DŹWIĘK

Na instrumentach klawiszowych gramy, naciskając klawisze.

BIAŁE I CZARNE KLAWISZE

Klawisze układają się w powtarzający się wzór.



KEYBOARD

Dźwięk powstaje elektronicznie.



pianino | organy | smyczki | perkusja

Jeden instrument może naśladować wiele różnych brzmień.

WYSOKOŚĆ DŹWIĘKU



NISKIE → WYSOKIE

Po lewej stronie klawiatury znajdują się niższe dźwięki, a po prawej — wyższe.

CO ŁĄCZY TE INSTRUMENTY?



Muzyk wybiera dźwięki za pomocą klawiszy.

Sposób powstawania dźwięku może być jednak różny.



Miniaktywność:

Udawaj grę na klawiaturze. Przesuwaj dłonie w lewo, gdy chcesz pokazać niskie dźwięki, i w prawo, gdy chcesz pokazać wysokie.

Mapa 27

JAK POWSTAJE DŹWIĘK INSTRUMENTU?

STRUNA DRGA

Naciągnięta struna po szarpnięciu zaczyna drgać i wytwarza dźwięk.





gitara | skrzypce | harfa

MEMBRANA DRGA

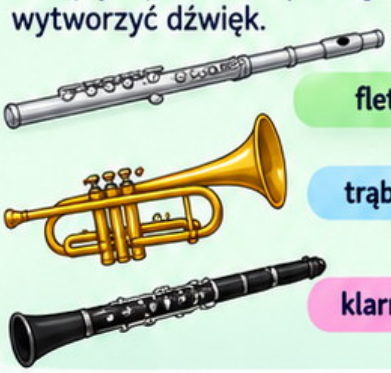
Po uderzeniu powierzchnia bębna zaczyna drgać.



bęben

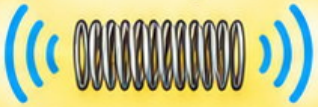
POWIETRZE DRGA

Przepływ powietrza pomaga wytworzyć dźwięk.



flet | trąbka | klarnet

DRGANIE = POCZĄTEK DŹWIĘKU



Dźwięk powstaje, gdy coś zaczyna drgać.

METAL LUB DREWNO DRGA

Niektóre instrumenty drgają całe – z metalu lub drewna.



trójkąt | ksylofon | dzwonki

DRGANIE DOCIERA DO UCHA

Drgania rozchodzą się w powietrzu jako fale dźwiękowe.



instrument | fale dźwiękowe | ucho

Nie widzimy ich, ale możemy je usłyszeć.

DOTKNIJ I POCZUJ

Czasami drganie można również poczuć dłonią.



pudło gitary | bęben po uderzeniu



Miniaktywność:

Delikatnie dotknij gardła podczas mówienia «aaa». Czy czujesz drganie?

Nie dotykaj instrumentów podczas gry, jeśli nauczyciel nie wyrazi na to zgody.

Dbaj o bezpieczeństwo swoje i innych!

Mapa 28

BARWA DŹWIĘKU

Barwa dźwięku sprawia, że rozpoznajemy, kto lub co gra – nawet wtedy, gdy dźwięki mają podobną wysokość i głośność.

KAŻDY INSTRUMENT BRZMI INACZEJ



skrzypce | flet | trąbka | bęben

Każdy z nich ma własne charakterystyczne brzmienie.

GŁOSY TEŻ MAJĄ BARWĘ



Możemy rozpoznać znajomy głos, nawet jeśli nie widzimy osoby.

BARWA TO NIE WYSOKOŚĆ



WYSOKOŚĆ czy dźwięk jest wysoki czy niski



BARWA jak ten dźwięk brzmi

BARWA

BARWA TO NIE GŁOŚNOŚĆ



GŁOŚNOŚĆ jak głośny jest dźwięk



BARWA jaki ma charakter

JAK MOŻEMY OPISAĆ BARWĘ?

jasna | ciemna | delikatna

metaliczna | miękka | ostra

Nie wszystkie określenia mają jedną poprawną odpowiedź — pomagają opisać to, co słyszymy.

ROZPOZNAWANIE

Barwa pomaga rozpoznać instrument bez patrzenia.





Miniaktywność: Zamknij oczy. Posłuchaj dwóch różnych instrumentów. Co różni ich brzmienie?

GŁOŚNOŚĆ I ROZPOZNAWANIE INSTRUMENTÓW

MAPA 29

INSTRUMENTY GŁOŚNE I CICHE

GŁOŚNO ↔ CICHO

Ten sam instrument może grać głośniej lub ciszej.

NATURALNA SIŁA BRZMIENIA

Niektóre instrumenty łatwiej osiągają bardzo mocne brzmienie.



duży bęben | trąbka

DELIKATNE BRZMIENIE

Inne często kojarzymy z delikatniejszym dźwiękiem.



mały dzwonek | delikatnie grana harfa

MUZYK DECYDUJE

Nie zawsze trzeba grać mocniej, aby uzyskać dobry dźwięk.



lekko → ciszej



mocniej → głośniej

MAPA 30

ROZPOZNAJ INSTRUMENT PO DŹWIĘKU

SŁUCHAM → PORÓWNUJĘ → ROZPOZNAJĘ

POSŁUCHAJ BARWY

Czy dźwięk jest metaliczny, miękki, jasny czy głęboki?



POSŁUCHAJ SPOSOBU GRY

- Czy słyszysz uderzenie?
- Czy słyszysz dmuchanie?
- Czy słyszysz struny?



POSŁUCHAJ WYSOKOŚCI

Czy instrument brzmi wysoko czy nisko?



WYBIERZ

Który instrument najbardziej pasuje do tego, co słyszysz?





Miniaktywność wspólna:

Jedna osoba naśladuje sposób gry na instrumencie bez mówienia jego nazwy. Reszta grupy próbuje odgadnąć instrument.

MODUŁ 04

SŁUCH, MELODIA I EKSPRESJA

Uczymy się słuchać uważnie i odkrywać, co muzyka potrafi opowiedzieć.

Cel modułu:

Rozwijać świadome słuchanie, rozpoznawanie zmian w melodii, długości dźwięków, artykulacji, frazowaniu oraz charakterze muzyki.

W tym module:

kierunek melodii • długość dźwięku • emocje • legato • staccato • fraza • echo • pamięć muzyczna • kontrasty • charakter muzyki







melodia w górę

melodia w dół

SŁUCHAM UWAŻNIE

długi dźwięk

krótki dźwięk



radość



spokój



złość



smutek

Muzyka wyraża emocje!

Mapa 31

MELODIA W GÓRĘ I W DÓŁ

Melodia może poruszać się w górę, w dół albo pozostawać przez chwilę na podobnej wysokości.

W GÓRĘ

♩↗ ♩↗ ♩↗ ♩

Kolejne dźwięki brzmią coraz wyżej.

unieś rękę



W DÓŁ

♩↘ ♩↘ ♩↘ ♩

Kolejne dźwięki brzmią coraz niżej.

opuść rękę



KIERUNEK MELODII

Melodia może poruszać się w górę, w dół albo pozostawać przez chwilę na podobnej wysokości.

NA PODOBNEJ WYSOKOŚCI

♩ → ♩ → ♩

Melodia może też przez chwilę pozostać na zbliżonej wysokości.



LINIA MELODII

Możemy narysować kierunek melodii bez zapisywania nut.



niski → wyżej → najwyżej → niżej

SŁUCHAJ, NIE PATRZ



Najpierw spróbuj usłyszeć kierunek, a dopiero potem spójrz na rysunek.

GŁOŚNOŚĆ TO COŚ INNEGO



Melodia idąca w górę nie musi być coraz głośniejsza.



Miniaktywność:

Prowadź palec w powietrzu zgodnie z kierunkiem melodii, którą słyszysz.



Mapa 32

DŹWIĘKI DŁUGIE I KRÓTKIE

DŁUGI DŹWIĘK

Trwa przez dłuższy czas.



długie «aaaa»



dźwięk trójkąta, który wybrzmiewa

KRÓTKI DŹWIĘK

Kończy się szybko.



klaśnięcie



krótkie stuknięcie

DŁUGOŚĆ DŹWIĘKU

Dźwięk może trwać długo albo krótko.

RYTM ŁĄCZY RÓŻNE DŁUGOŚCI

Dzięki różnym długościom powstają ciekawe rytmy.

NIE MYL Z TEMPEM

DŁUGOŚĆ
— jak długo trwa jeden dźwięk

TEMPO
— jak szybko płynie muzyka.

NIE MYL Z GŁOŚNOŚCIĄ



Długi dźwięk może być cichy.

Krótki dźwięk może być głośny.

POKAŻ CIAŁEM



długi dźwięk → długi ruch



krótki dźwięk → szybki gest

Miniaktywność:

Gdy usłyszysz długi dźwięk, przeciągnij rękę w powietrzu.
Przy krótkim dźwięku wykonaj krótki gest.

Mapa 33

MUZYKA I EMOCJE

Muzyka może wywoływać różne emocje i skojarzenia.

RADOŚĆ



- wesoło
- lekko
- energicznie

SPOKÓJ



- łagodnie
- delikatnie
- cicho

SMUTEK



- spokojnie
- poważnie
- refleksyjnie

NAPIĘCIE



- niepewnie
- mocno
- tajemniczo

CO CZUJĘ, GDY SŁUCHAM?

NIE MA ZŁEJ ODPOWIEDZI



Najważniejsze jest, aby umieć powiedzieć, co słyszysz i co czujesz.

CO WPŁYWA NA NASZE ODCZUCIA?



tempo | głośność | barwa | melodia | rytm

Te elementy mogą wpływać na charakter muzyki.

KAŻDY MOŻE CZUĆ COŚ INNEGO



Ta sama muzyka może wywołać różne odczucia u różnych osób.



Miniaktywność:

Posłuchaj krótkiego fragmentu muzyki.
Wybierz jedną emocję i powiedz, co w muzyce sprawiło, że ją wybrałeś.

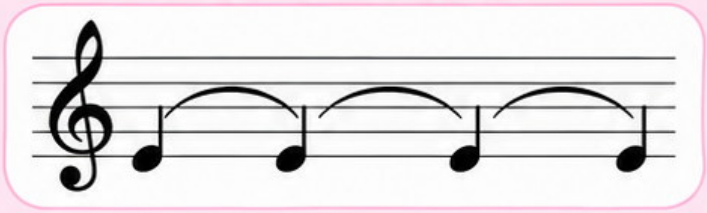
Mapa 34

LEGATO I STACCATO

JAK ŁĄCZYMY DŹWIĘKI?

LEGATO

Dźwięki łączą się płynnie.



płynnie | gładko | bez przerw



RUCH:

prowadź rękę jednym płynnym ruchem.

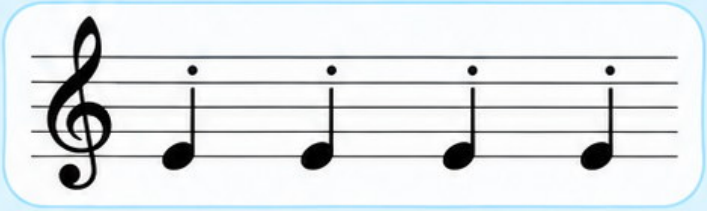


PRZYKŁAD WOKALNY:

laaaa-laaaa-laaaa

STACCATO

Dźwięki są krótkie i wyraźnie oddzielone.



krótko | lekko | oddzielnie



RUCH:

wykonuj małe, krótkie gesty.



PRZYKŁAD WOKALNY:

la! la! la! la!

TO NIE TEMPO



Legato może być szybkie lub wolne.



Staccato również może być szybkie lub wolne.



SŁUCHAJ RÓŻNICY

Czy dźwięki łączą się, czy są od siebie oddzielone?





Miniaktywność:

Zaśpiewaj trzy dźwięki najpierw legato, a potem staccato.

Mapa 35

FRAZA MUZYCZNA

Fraza muzyczna to fragment melodii, który tworzy małą, muzyczną całość.

JAK ZDANIE W MOWIE

słowa → zdanie

dźwięki → fraza



FRAZA MA POCZĄTEK

Słyszymy moment, w którym muzyczna myśl się zaczyna.



Na początku frazy pojawia się pierwszy dźwięk, który zwraca naszą uwagę.

FRAZA MA KIERUNEK

Melodia rozwija się i prowadzi do kolejnych dźwięków.



Fraza ma swój kierunek – zwykle prowadzi dókądś, np. w górę lub w dół.

FRAZA

FRAZA MOŻE MIEĆ ZAKOŃCZENIE

Czasami słyszymy chwilę odpoczynku lub zatrzymania.



Zakończenie frazy często brzmi spokojniej niż jej środek.

ODDECH W ŚPIEWIE

Wokalista planuje oddech tak, aby nie przerywać frazy w przypadkowym miejscu.



Nie oznacza to, że wszystkie frazy mają tę samą długość.

POSŁUCHAJ CAŁOŚCI

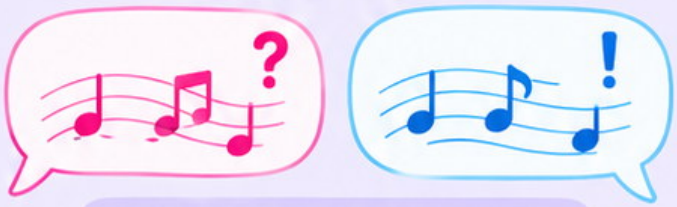
Jedna melodia może składać się z killku fraz.



Słuchając całej melodii, łatwiej usłyszeć, gdzie kończy się jedna fraza, a zaczyna druga.

PYTANIE I ODPOWIEDŹ

Jedna fraza może brzmieć jak muzyczne pytanie, a kolejna jak odpowiedź.



Ten temat wróci na stronie 49.



Miniaktywność:

Zaśpiewaj krótką melodię na «la». Zatrzymaj się w miejscu, które brzmi jak naturalny koniec muzycznej myśli.

MUZYCZNE ECHO I SŁUCHANIE AKTYWNE

MAPA 36 — MUZYCZNE ECHO

Muzyczne echo to powtarzanie usłyszanego rytmu, melodii albo dźwięku.

RYTMICZNE ECHO

NAUCZYCIEL:
TA • TA • TI-TI • TA

DZIECI:
TA • TA • TI-TI • TA

MELODYCZNE ECHO

NAUCZYCIEL:
la-la-la

DZIECI:
la-la-la

SŁUCHAM → POWTARZAM

ECHO RUCHEM

Możemy również powtarzać ruch.

- klaśnięcie
- tupnięcie
- obrót dłoni



NAJPIERW SŁUCHAMY

Najpierw uważnie słuchamy. Dopiero potem odpowiadamy.



ZACZNIJ PROSTO

Najpierw 2–3 dźwięki lub ruchy.
Potem można stopniowo wydłużać wzór.

MAPA 37 — SŁUCHANIE AKTYWNE

Aktywne słuchanie oznacza, że zwracamy uwagę na konkretne elementy muzyki.

CZEGO SŁUCHAM?

- Czy muzyka jest szybka czy wolna?
- Głośna czy cicha?
- Wysoka czy niska?
- Płynna czy krótka?

CO SIĘ ZMIENIA?

Słucham, kiedy pojawia się zmiana.

SŁUCHAM CAŁYM SOBĄ

JAKIE INSTRUMENTY SŁYSZĘ?

Próbuję rozpoznać brzmienia.



JAK SIĘ CZUJĘ?

Zwracam uwagę na własne odczucia.



MOGĘ POKAZAĆ ODPOWIEDŹ

- ruchem
- rysunkiem
- kolorem
- słowem

Miniaktywność wspólna:

Posłuchaj krótkiego fragmentu.
Pokaż ręką moment, w którym usłyszysz zmianę.



PAMIĘĆ, KONTRASTY I CHARAKTER MUZYKI

MAPA 38 — PAMIĘĆ MUZYCZNA

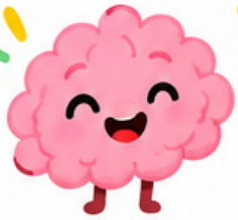
Pamięć muzyczna pomaga zapamiętać dźwięki, rytmy i melodie.

SŁUCHAM → ZAPAMIĘTUJĘ → POWTARZAM



CO ZAPAMIĘTUJEMY?

- rytm
- melodię
- kolejność dźwięków
- brzmienie



JAK ĆWICZYĆ?

- słuchaj krótkich fragmentów
- powtarzaj
- porównuj
- stopniowo wydłużaj wzór

SPRÓBUJ!



Posłuchaj trzech dźwięków i spróbuj je powtórzyć.

MAPA 39 — KONTRASTY W MUZYCE

Kontrasty pomagają zauważyć różnice w muzyce.

PRZECIWIEŃSTWA

SPRÓBUJ!

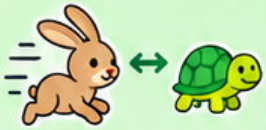


Nauczyciel wybiera jedną parę. Dzieci pokazują różnicę ruchem.

GŁOŚNO ↔ CICHO



SZYBKO ↔ WOLNO



WYSOKO ↔ NISKO



DŁUGO ↔ KRÓTKO



LEGATO ↔ STACCATO



MAPA 40 — CHARAKTER MUZYKI

Charakter muzyki to ogólne wrażenie, jakie daje nam utwór.

JAKA JEST TA MUZYKA?



- wesoła
- spokojna
- energiczna
- tajemnicza
- uroczysta
- delikatna

CO NA TO WPŁYWA?

- tempo
- dynamika
- rytm
- melodia
- barwa

PAMIĘTAJ



Różne osoby mogą opisać tę samą muzykę inaczej.

SPRÓBUJ!



Wybierz jedno słowo opisujące muzykę i powiedz, co usłyszałeś.

MODUŁ 05

MUZYKA W DZIAŁANIU

Śpiewamy, ruszamy się, tworzymy i gramy razem.

Cel modułu:

Przenieść poznane pojęcia do praktyki poprzez ruch, rytm, śpiew, improwizację i wspólne tworzenie muzyki.

W tym module:

ruch • rytmizowanie słów • śpiew • improwizacja • tworzenie rytmu • tworzenie melodii • gra zespołowa • dyrygowanie • pytanie i odpowiedź • własna mapa muzyczna



RUCH DO MUZYKI

MUZYKA + RUCH

Ruchem możemy pokazać to, co słyszymy.

PULS

Maszeruj lub kołysz się równomiernie.



TEMPO

szybko → szybszy ruch
wolno → spokojniejszy ruch



ZATRZYMANIE

Gdy muzyka milknie, zatrzymaj ciało.



WYSOKOŚĆ

wysoki dźwięk → ruch w górę
niski dźwięk → ruch w dół



STACCATO

Krótki, punktowy ruch.



LEGATO

Płynny, ciągły ruch.



DYNAMIKA

głośniej → większy ruch
ciszej → mniejszy ruch

Nie trzeba wykonywać gwałtownych ruchów.



Miniaktywność: Muzyczne lustro

Jedna osoba porusza się do muzyki, druga próbuje ją naśladować.



RYTMIZOWANIE SŁÓW

SŁOWA MAJĄ RYTM

Każde słowo ma sylaby, które możemy mówić, klaskać i zamieniać w rytm.

1 JEDNA SYLABA



KOT

jedno klaśnięcie

2 DWIE SYLABY



MA-MA

3 TRZY SYLABY



MU-ZY-KA

4 CZTERY SYLABY



MA-RA-KA-SY

5 IMIONA

O-LA

A-DA-MEK

KA-RO-LI-NA



Imiona świetnie nadają się do tworzenia rytmów.

6 ŁĄCZYMY SŁOWA

MU-ZY-KA | GRA | TA-ŃCZY

♩ ♩ ♩ | ♩ | ♩ ♩ ♩

7 ZAMIANA NA INSTRUMENT



Każdą sylabę możemy zagrać jako jeden dźwięk.

Miniaktywność:
Wybierz trzy imiona z grupy i ułóż z nich rytmiczny ciąg.

ŚPIEW

Śpiewamy, gdy za pomocą głosu tworzymy dźwięki o różnej wysokości i długości.

GŁOS JEST INSTRUMENTEM

ODDECH

Spokojny oddech pomaga śpiewać swobodnie.



WYSOKOŚĆ

Głos może poruszać się w górę i w dół.



ŚPIEWAMY W WYGODNEJ WYSOKOŚCI

Nie zmuszamy głosu do dźwięków, które są niewygodne.



RYTM

Słowa i dźwięki pojawiają się w określonym rytmie.



SŁUCHAMY SIEBIE I INNYCH

W grupie staramy się śpiewać razem.



NIE KRZYCZYMY

Głośne śpiewanie nie powinno oznaczać krzyku.



WYRAŹNE SŁOWA

Dobrze wymawiane słowa pomagają zrozumieć piosenkę.



Miniaktywność:

Zaśpiewaj krótkie «la-la-la» i spróbuj powtórzyć je trochę wyżej, a potem trochę niżej.



IMPROWIZACJA MUZYCZNA

Improwizacja to tworzenie muzyki w chwili grania lub śpiewania.

1 NIE MUSZĘ ZNAĆ WSZYSTKIEGO WCZEŚNIEJ

Nie trzeba wcześniej zapisywać każdej nuty.



2 MOGĘ IMPROWIZOWAĆ GŁOSEM

- śpiewać krótkie melodie
- naśladować dźwięki
- odpowiadać muzycznie



3 MOGĘ IMPROWIZOWAĆ RYTMEM

- wymyślać rytmy
- grać na bębnie
- klaskać



TWORZĘ MUZYKĘ TERAZ

4 MOGĘ IMPROWIZOWAĆ RUCHEM

reagować ruchem na muzykę



5 ZASADY POMAGAJĄ

Proste zasady pomagają tworzyć razem.

Używamy tylko trzech dźwięków.



Gramy tylko wtedy, gdy dyrygent pokazuje zielony znak.



6 SŁUCHAM INNYCH

Improwizacja nie oznacza grania bez słuchania.



7 KAŻDY POMYSŁ MOŻE BYĆ POCZĄTKIEM

Spróbuj, posłuchaj i zdecyduj, co chcesz zrobić dalej.



Miniaktywność:

Jedna osoba gra dwa krótkie dźwięki.
Druga odpowiada własnym dwudźwiękowym pomysłem.



TWORZYMY WŁASNY RYTM

Rytm możemy zbudować z prostych elementów.

MÓJ RYTM

1 WYBIERZ ELEMENTY







2 UŁÓŻ KOLEJNOŚĆ





TA | TA | TI-TI | TA

3 DODAJ CISZĘ



TA | 🤫 | TI-TI | TA

Cisza też może być częścią rytmu.

4 POWTÓRZ

Zagraj rytm dwa razy.

A → A

5 ZMIEŃ JEDEN ELEMENT

TA | TA | TI-TI | TA

↓

TA | TI-TI | TI-TI | TA



6 ZAGRAJ NA INSTRUMENCIE



bęben | tamburyn | klaskanie | stukające pałeczki



7 ZAPISZ SWÓJ RYTM

☐ | ☐ | ☐ | ☐

Narysuj lub wpisz swój rytm.



Miniaktywność:
Stwórz czteroelementowy rytm, wykonaj go i poproś grupę o powtórzenie.



TWORZYMY MELODIĘ I GRAMY RAZEM



MAPA 46 – TWORZYMY WŁASNĄ MELODIĘ

Melodię możemy stworzyć, wybierając kilka dźwięków i układając je w kolejności.

1 WYBIERZ 3 DŹWIĘKI

DO • RE • MI

2 ZMIEŃ KOLEJNOŚĆ

DO – RE – MI
MI – RE – DO
DO – MI – RE

MÓJ POMYSŁ MELODYCZNY

3 POWTÓRZ DŹWIĘK

Nie każdy dźwięk musi być inny.

DO – DO – MI – RE

4 ZMIEŃ RYTM

Ta sama kolejność dźwięków może mieć inny rytm.

5 ZAKOŃCZ

Posłuchaj, czy melodia brzmi jak zakończona.

Miniaktywność:

Ułóż czterodźwiękową melodię z DO, RE i MI.

→ → →

MAPA 47 – GRAMY RAZEM

W zespole każdy ma swoją rolę, ale wszyscy słuchają wspólnej muzyki.

1 SŁUCHAM INNYCH

Nie gram tylko dla siebie.

2 ZACZYNAMY RAZEM

Patrzymy na prowadzącego.

ZESPÓŁ

3 TRZYMAMY PULS

Staramy się pozostać razem.

4 CZEKAM NA SWOJĄ KOLEJ

Nie każdy musi grać przez cały czas.

5 KOŃCZYMY RAZEM

Obserwujemy znak zakończenia.

Miniaktywność wspólna:

GRUPA A – puls

GRUPA B – prosty rytm

GRUPA C – pauza i wejście na znak



DYRYGENT, MUZYCZNA ROZMOWA I MOJA MAPA



MAPA 48 — DYRYGENT I ZESPÓŁ

Dyrygent pomaga zespołowi rozpocząć, grać razem i zakończyć we właściwym momencie.

DYRYGENT POKAZUJE — ZESPÓŁ REAGUJE

START
Zaczynamy!



STOP
Kończymy!



GŁOŚNOŚĆ



głośniej ciszej

TEMPO
Ruch może pomagać utrzymać wspólne tempo.



Mini-zadanie: Jedno dziecko zostaje dyrygentem. Grupa gra prosty puls i reaguje na znaki.

MAPA 49 — PYTANIE I ODPOWIEDŹ MUZYCZNA

Jedna osoba gra lub śpiewa krótki pomysł, a druga odpowiada własnym pomysłem.

PYTANIE → ODPOWIEDŹ

PYTANIE
LA — LA — LAA?



ODPOWIEDŹ
LA — LA — LAA.



NIE MUSI BYĆ TAKIE SAMO
Odpowiedź może być podobna albo zupełnie inna.

SŁUCHAM, ZANIM ODPOWIEM



Mini-zadanie: Nauczyciel klaszcze krótkie pytanie rytmiczne. Dziecko odpowiada innym rytmem.

MAPA 50 — MOJA MUZYCZNA MAPA

MOJA MUZYKA

TEMPO
szybko / wolno / .....

DYNAMIKA
głośno / cicho / .....

WYSOKOŚĆ
wysoko / nisko / .....

RYTM
☐ ☐ ☐ ☐

INSTRUMENT
Wybrał(a)bym: .....

EMOCJA LUB CHARAKTER
Moja muzyka brzmi: .....

Stwórz własną muzyczną mapę. Możesz ją narysować, opisać, zagrać albo zaśpiewać.

Słuchaj. Odkrywaj. Twórz. Muzyka jest wszędzie!