

Dźwiękowe Memory

Karty, zabawy i wyzwania
muzyczne do druku

Dla nauczycieli, animatorów
i prowadzących zajęcia z dziećmi



Prawa autorskie

1. Korzystanie z materiału

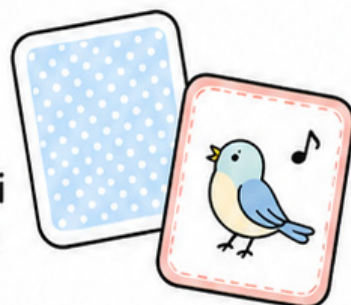


- Materiał przeznaczony jest do użytku własnego przez nabywcę oraz do prowadzenia zajęć edukacyjnych.
- Możesz drukować karty i strony robocze na potrzeby swoich grup i lekcji.

2. Czego nie wolno



- Nie wolno odsprzedawać, kopiować ani udostępniać materiału w całości lub we fragmentach bez zgody autora.
- Nie wolno publikować plików w internecie ani przekazywać ich dalej jako własnych.



3. Wskazówka praktyczna



Aby materiał służył dłużej, warto wydrukować karty na grubszym papierze lub je zalaminiować.



Dziękujemy za korzystanie z Dźwiękowego Memory i życzymy wielu radosnych muzycznych rozgrywek!



Spis treści



-  **00** Okładka
-  **01** Prawa autorskie
-  **02** Spis treści
-  **03** Wprowadzenie



MODUŁ 01 — Jak korzystać z Dźwiękowego Memory

-  **04** Podokładka modułu
-  **05** Czym jest Dźwiękowe Memory?
-  **06** Jakie umiejętności rozwija zabawa?
-  **07** Start w 3 prostych krokach
-  **08** Podstawowe zasady gry
-  **09** Drukowanie, wycinanie i przygotowanie kart



MODUŁ 02 — Dopasuj zabawę do swojej grupy

-  **10–18** Warianty wiekowe, ustawienia grupowe i poziomy trudności



MODUŁ 03 — Dźwięki ciała i rytm

-  **19–25** Karty rytmiczne i zabawy z ciałem



MODUŁ 04 — Zwierzęta, natura i otoczenie

-  **26–32** Karty dźwięków i zabawy słuchowe



MODUŁ 05 — Instrumenty i cechy dźwięku

-  **33–39** Karty instrumentów oraz cech dźwięku



MODUŁ 06 — Muzyczne wyzwania

-  **40–46** Wyzwania, zabawy i aktywności twórcze



MODUŁ 07 — Gotowe narzędzia dla prowadzącego

-  **47–49** Scenariusze zajęć, karta obserwacji i zakończenie

Wprowadzenie



Dźwiękowe Memory to gotowy zestaw kart, zabaw i muzycznych wyzwań, który pomaga prowadzić angażujące zajęcia bez skomplikowanego przygotowania. Dzieci słuchają, rozpoznają, zapamiętują i odtwarzają dźwięki, a przy okazji ćwiczą koncentrację, pamięć i poczucie rytmu.



1. Dla kogo?

- Dla nauczycieli przedszkola i szkoły.
- Dla animatorów, terapeutów i prowadzących zajęcia grupowe.
- Dla rodziców, którzy chcą bawić się dźwiękiem w domu.



2. Co znajdziesz w środku?

- Karty memory z różnymi kategoriami dźwięków.
- Gotowe zabawy i wyzwania muzyczne.
- Warianty dla różnych grup wiekowych.
- Scenariusze zajęć oraz kartę obserwacji.



3. Jak najlepiej korzystać z zestawu?

- Zaczynj od małej liczby kart i prostych dźwięków.
- Pokazuj, powtarzaj i zachęcaj dzieci do aktywnego udziału.
- Dopasuj tempo, liczbę kart i zasady do wieku grupy.



Mała wskazówka

Nie trzeba wykorzystywać wszystkiego naraz.
Najlepsze efekty daje regularna, krótka i radosna zabawa.



MODUŁ 01

Jak korzystać z Dźwiękowego Memory

Poznaj zasady, przygotuj karty
i zacznij muzyczną zabawę krok po kroku.



Czym jest Dźwiękowe Memory?

Dźwiękowe Memory to zestaw kart i prostych aktywności, w których dzieci słuchają, rozpoznają, zapamiętują i odtwarzają dźwięki. Zabawa łączy element memory, słuchania i ruchu, dlatego sprawdza się zarówno podczas krótkiej aktywności, jak i całych zajęć.



Słuchaj

Dzieci wsłuchują się w dźwięki, rytmy i odgłosy z różnych kategorii.



Zapamiętuj

Uczestnicy ćwiczą pamięć słuchową i kojarzenie par lub sekwencji.



Odtwarzaj

Dzieci klaszczą, tupią, naśladują lub tworzą własne odpowiedzi dźwiękowe.



Sprawdza się w

przedszkolu, szkole, terapii,
zajęciach grupowych i zabawie w domu



Jakie umiejętności rozwija zabawa?



1. Słuch i rozróżnianie dźwięków

Dzieci uczą się zauważać różnice między odgłosami, rytmem i brzmieniem.



2. Pamięć słuchowa

Zabawa wspiera zapamiętywanie par, kolejności i krótkich sekwencji dźwięków.



3. Koncentracja

Uczestnicy ćwiczą skupienie uwagi i uważne słuchanie podczas gry.



4. Poczucie rytmu

Klaszcząc, tupiąc i powtarzając wzory, dzieci rozwijają rytmiczne wyczucie.



5. Koordynacja i reakcja

Ruch, gest i odpowiedź dźwiękowa pomagają łączyć słuchanie z działaniem.



6. Współpraca i czekanie na swoją kolej

Gra uczy wspólnej zabawy, cierpliwości i reagowania na zasady grupy.



Warto pamiętać

To nie tylko gra pamięciowa.
To także ćwiczenie słuchu, ruchu i komunikacji.

Start w 3 prostych krokach

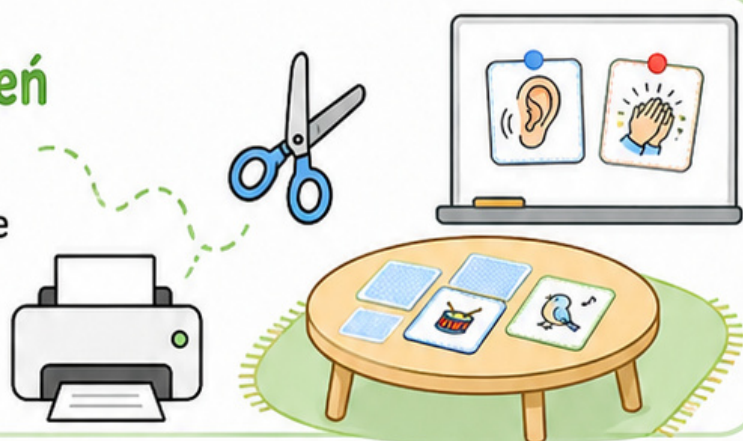
1 Wybierz zestaw kart

Dopasuj kategorię dźwięków do wieku dzieci i celu zajęć. Na początek wybierz małą liczbę par.



2 Przygotuj przestrzeń

Wydrukuj i wytnij karty, rozłóż je na stoliku, dywanie lub tablicy i ustal prostą zasadę gry.



3 Zagraj i reaguj

Prezentuj dźwięki, zachęcaj dzieci do słuchania, dopasowywania i odtwarzania. Obserwuj, kiedy można zwiększyć trudność.



Szybki start

Dla młodszych dzieci dobrze sprawdza się 4–6 par kart i dużo pokazu na początku.

Podstawowe zasady gry



Wersja klasyczna memory

- Gracze odkrywają po dwie karty.
- Jeśli karty tworzą parę, zatrzymują je lub wykonują przypisane zadanie dźwiękowe.
- Jeśli para się nie zgadza, karty wracają na miejsce.



Wersja dźwiękowa

- Po odnalezieniu pary dziecko odtwarza dźwięk, rytm lub ruch z karty.
- Można też najpierw usłyszeć dźwięk, a dopiero potem szukać właściwej pary.
- W trudniejszym wariantcie dzieci zapamiętują krótką sekwencję.



Zasady wspólne

- Gramy po kolei i szanujemy swoją turę.
- Słuchamy uważnie, gdy ktoś prezentuje dźwięk.
- Liczy się nie tylko wynik, ale też dobra zabawa i współpraca.



Dobra wiadomość

Nie musisz trzymać się jednej wersji.
Możesz łączyć zasady i dopasowywać je do swojej grupy.



Drukowanie, wycinanie i przygotowanie kart

1

1. Drukuj

Najlepiej drukować karty na grubszym papierze. Jeśli drukujesz na zwykłym papierze, możesz je podkleić.



2

2. Wytnij

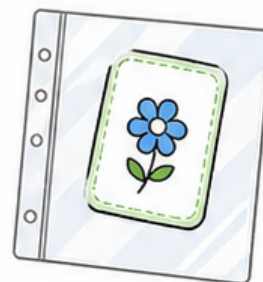
Wycinaj karty po liniach. Staraj się zachować podobny rozmiar wszystkich elementów.



3

3. Zabezpiecz

Jeśli chcesz korzystać z kart wielokrotnie, warto je zalaminować albo przechowywać w koszulkach.



4.

4. Posegreguj i przechowuj

Podziel karty według kategorii lub poziomu trudności i trzymaj je w kopertach, pudełkach albo woreczkach.



Praktyczna wskazówka

Przed zajęciami wybierz tylko te karty, których naprawdę chcesz użyć. Dzięki temu gra będzie prostsza i bardziej płynna.



MODUŁ 02

Dopasuj zabawę do swojej grupy

Ta sama zabawa może wyglądać zupełnie inaczej
w zależności od wieku, liczby dzieci i poziomu trudności.

Wybierz wariant, który najlepiej pasuje
do Twojej grupy i celu zajęć.

3–5 lat



6–8 lat



9–12 lat



prosto



średnio



trudniej

Wariant dla dzieci

w wieku 3–5 lat

Cel dla tej grupy:

Rozpoznawanie prostych dźwięków, ćwiczenie uwagi oraz pierwsze próby zapamiętywania.



Ile kart?

Zacznij od 2–4 par.
Zbyt duża liczba kart może szybko zmęczyć młodsze dzieci.
Kiedy grupa dobrze radzi sobie z 4 parami, można stopniowo dodać kolejne.



Jakie dźwięki wybierać?

Najlepsze będą dźwięki bardzo łatwe do rozpoznania i wykonania:

- klaskanie
- tupanie
- miauczenie
- szczekanie
- deszcz
- dzwonek



Jak prowadzić zabawę?

1. Pokaż wszystkie karty.
Nazwij obrazki i wspólnie wykonajcie dźwięki.
2. Ćwicz przed grą.
Pokaż kartę i poproś dzieci o wykonanie właściwego dźwięku.
3. Dopiero potem odwróć karty.
4. Pomagaj, jeśli dziecko nie pamięta dźwięku.



W tym wieku zabawa jest ważniejsza niż wynik.

Nie poprawiaj dziecka za każdym razem.
Jeśli dźwięk jest rozpoznawalny i dziecko aktywnie uczestniczy, pozwól mu działać dalej.



Długość jednej rundy



5–10 minut

Lepiej zakończyć grę, gdy dzieci nadal mają ochotę na więcej, niż przeciągać ją do momentu utraty zainteresowania.



2 pary



3 pary



4 pary

Wariant dla dzieci w wieku 6–8 lat



Cel dla tej grupy:

Ćwiczenie pamięci słuchowej, rytmu, koncentracji oraz szybkiego kojarzenia dźwięku z obrazem.

1. Ile kart?



Najczęściej 4–8 par.

Jeśli dzieci znają już zasady klasycznego memory, można szybciej przejść do większego zestawu.

2. Jakie karty wybierać?

Łącz różne kategorie:

- dźwięki ciała
- zwierzęta
- natura
- proste instrumenty
- łatwe rytmy



3. Dodaj dodatkowe zadanie

Po znalezieniu pary dziecko może:

- powtórzyć dźwięk 2 razy,
- wykonać go głośno lub cicho,
- powtórzyć prosty rytm,
- wskazać kategorię dźwięku.



4. Przykład

Dziecko odkrywa kartę przedstawiającą klaskanie. Zamiast jednego klaśnięcia prowadzący mówi:

KLAŚ — KLAŚ.

Przy następnym poziomie:

KLAŚ — pauza — KLAŚ.

Przykładowa sekwencja rytmiczna:



Pauza — chwila ciszy pomiędzy dźwiękami.



5. Długość jednej rundy

10–20 minut



Wskazówka

Jeśli dzieci przestają pamiętać, gdzie znajdują się karty, nie zmniejszaj od razu liczby par. Najpierw pozwól im przez chwilę wspólnie przypomnieć sobie układ.

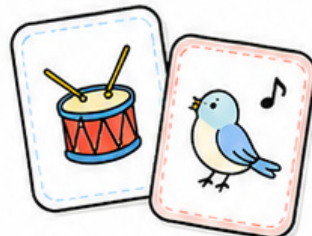


Wariant dla dzieci w wieku 9–12 lat



Cel dla tej grupy:

Rozwijanie pamięci słuchowej, rozpoznawania cech dźwięku, odtwarzania sekwencji oraz kreatywności muzycznej.



Ile kart?

6–12 par lub więcej, jeśli grupa dobrze sobie radzi.



Podnieś poziom trudności

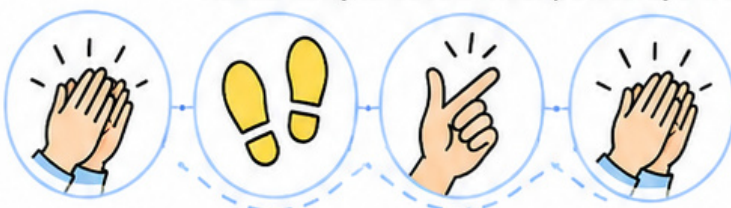
Zamiast dopasowywać wyłącznie identyczne obrazki, można dopasowywać:

- dźwięk do źródła dźwięku,
- instrument do sposobu gry,
- rytm do odpowiadającego mu zapisu graficznego,
- dźwięk głośny do dźwięku cichego,
- dźwięk wysoki do dźwięku niskiego.



Wariant “Zapamiętaj sekwencję”

Po znalezieniu pary gracz wykonuje dźwięk z tej pary.
Każda kolejna osoba musi powtórzyć wcześniejsze dźwięki i dodać nowy.



Gracz 1: KLAŚ

Gracz 2: KLAŚ — TUP

Gracz 3: KLAŚ — TUP — PSTRYK

Gracz 4: KLAŚ — TUP — PSTRYK — KLAŚ

Wariant na czas

Ustaw minutnik na 3–5 minut
i sprawdź, ile par grupa zdoła znaleźć.



Czas powinien
zwiększać energię
zabawy, a nie
powodować presji.



Długość zajęcia

15–30 minut

Jedno dziecko lub para

SAMODZIELNIE

WARIANT 1 – Jedno dziecko

- Rozłóż wybrane pary kart obrazkiem do dołu.
- Dziecko odkrywa po dwie karty.
- Przy każdej karcie wykonuje odpowiedni dźwięk.
- Celem jest znalezienie wszystkich par.



Dodaj mały cel

Spróbuj znaleźć wszystkie pary w mniej niż 12 ruchach.

lub:

Spróbuj zapamiętać, gdzie znajduje się każdy dźwięk.



Ruch oznacza odkrycie dwóch kart.



W PARZE

WARIANT 2 – Dwoje dzieci

- Dzieci grają na zmianę.
- Każde odkrywa dwie karty.
- Jeśli znajdzie parę, zatrzymuje ją.
- Następnie kolej przechodzi na drugą osobę.

WARIANT 3 – Wspólny wynik

Para ma wspólnie odnaleźć wszystkie karty przy jak najmniejszej liczbie ruchów.

WARIANT 4 – Jedno słucha, drugie wykonuje

- Dziecko A: odkrywa kartę.
- Dziecko B: wykonuje dźwięk.
- Po każdej rundzie dzieci zamieniają się rolami.



Dlaczego warto?

Ten wariant sprawdza się szczególnie dobrze, gdy chcesz ćwiczyć komunikację, uważne słuchanie i współpracę.

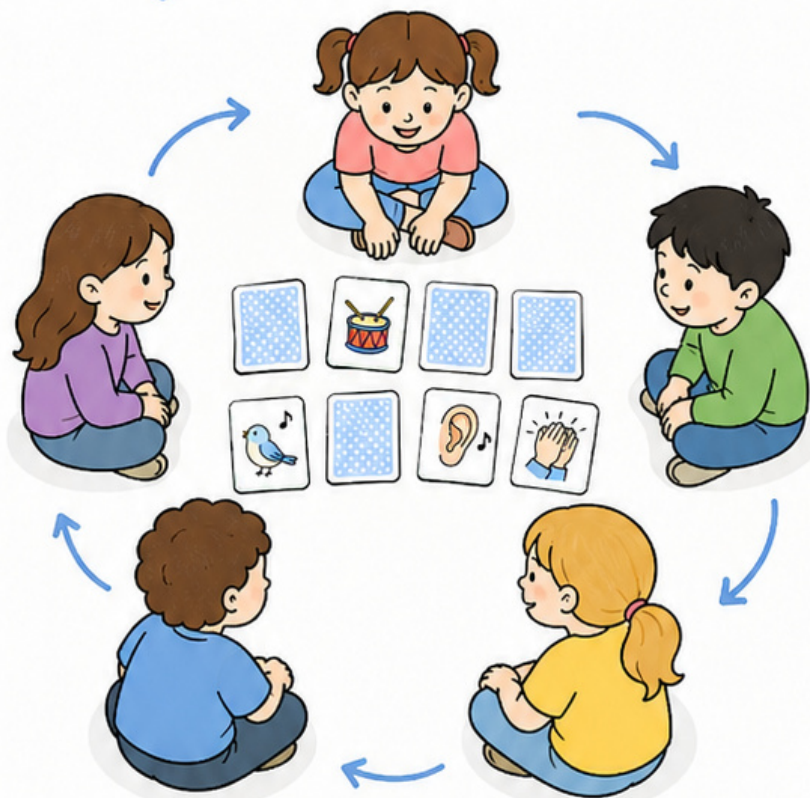


Miała grupa – więcej współpracy

Najlepsza liczba
uczestników:
3–6 dzieci

✓ Przygotowanie

- Rozłóż 6–10 par kart.
- Posadź dzieci tak, aby wszystkie dobrze widziały planszę.
- Przed rozpoczęciem przypomnij wszystkie używane dźwięki.



★ Podstawowa rozgrywka

1. Pierwsze dziecko odkrywa dwie karty.
2. Cała grupa słucha wykonanego dźwięku.
3. Gracz decyduje, czy karty tworzą parę.
4. Kolej przechodzi na następną osobę.

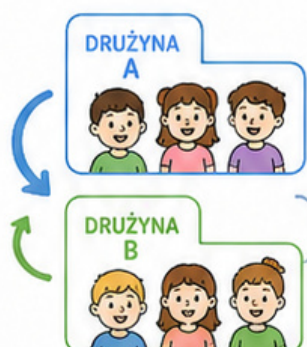
♥ Jak zaangażować dzieci, które czekają?

Każdy słucha, każdy zapamiętuje.

- cicho wskazać palcem miejsce zapamiętanej karty,
- powtarzać rytm razem z graczem,
- ocenić, czy dźwięki są takie same,
- pomagać zespołowi po sygnale nauczyciela.

👥 Wariant drużynowy

- Podziel grupę na dwa zespoły.
- Drużyna A wykonuje ruch.
- Drużyna B obserwuje.
- Potem następuje zamiana.



Nie pozwól, aby jedno dziecko odpowiadało za cały zespół.

Za każdym razem wybieraj inną osobę do odkrywania kart lub wykonywania dźwięku.

Dźwiękowe Memory z całą klasą

Ten wariant sprawdza się przy dużej grupie, gdy karty są odpowiednio powiększone lub dobrze widoczne.



Przygotowanie

- Umieść karty na podłodze, tablicy lub dużym stole.
- Podziel dzieci na 2–4 zespoły.
- Każdy zespół wybiera kolejno osobę wykonującą ruch.



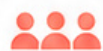
ZESPÓŁ 1

→ ruch



ZESPÓŁ 2

→ ruch



ZESPÓŁ 3

→ ruch



1

Zasada 1 – Cała klasa słucha

Po odśnięciu karty cały zespół wykonuje przedstawiony dźwięk.



2

Zasada 2 – Jedna osoba odkrywa

W każdej rundzie kartę odkrywa inne dziecko.



3

Zasada 3 – Zespół może się naradzić

Przed odkryciem drugiej karty zespół ma kilka sekund na cichą naradę.



4

Zasada 4 – Bez przekrzykiwania

palec na ustach
= cisza

otwarta dłoń
= można odpowiadać



Wariant wspólny dla całej klasy

Zamiast liczyć punkty, klasa próbuje znaleźć wszystkie pary w określonej liczbie ruchów.

Czy znajdziemy wszystkie 8 par w mniej niż 20 ruchach?



Dlaczego ten wariant działa?

Dzieci nie tylko czekają na swoją kolej.
Cały czas obserwują, słuchają i zapamiętują.

Nie masz instrumentów? To nie problem

Do dobrej zabawy dźwiękowej nie potrzebujesz profesjonalnych instrumentów.
Wiele ciekawych dźwięków możesz stworzyć za pomocą ciała,
głosu i przedmiotów, które już masz w sali.

CIAŁO

- klaskanie,
- tupanie,
- pstrykanie palcami,
- uderzanie dłońmi o uda,
- pocieranie dłoni,
- delikatne stukanie palcem.



GŁOS

- sss,
- szszsz,
- bum,
- tik-tak,
- la-la,
- odgłosy zwierząt.



PRZEDMIOTY CODZIENNE

- dwie kredki — stuknięcie
- kartka papieru — szelest
- pudełko — bębenek
- kubek — lekkie stukanie
- tyżka drewniana — rytm na pudełku
- butelka z ryżem — grzechotka



Najpierw sprawdź przedmiot samodzielnie
i upewnij się, że można go bezpiecznie
wykorzystać z daną grupą dzieci.



Rozejrzyj się po sali.
Ile różnych dźwięków potrafisz znaleźć
w ciągu jednej minuty?



Reguluj poziom trudności

Jeśli gra jest zbyt łatwa lub zbyt trudna, nie musisz zmieniać całej aktywności.
Wystarczy zmienić jeden z poniższych elementów.

ŁATWIEJ



TRUDNIEJ

ŁATWIEJ



Mniej kart —
Zmniejsz liczbę par.



Większe różnice —
Wybierz bardzo różniące się dźwięki, np. klaskanie i miauczenie.



Podpowiedź obrazkowa —
Przed grą pokaż wszystkie karty.



Wspólne wykonywanie —
Cała grupa może razem powtarzać dźwięk.



Bez limitu czasu —
Pozwól dzieciom spokojnie zastanowić się nad ruchem.

TRUDNIEJ



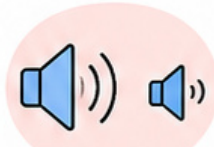
Więcej kart —
Dodaj kolejne pary.



Podobne dźwięki —
Wybierz dźwięki, które wymagają większej uwagi.



Sekwencje zamiast pojedynczych dźwięków —
KLAS — TUP — KLAS



Zmiana dynamiki —
Wykonaj dźwięk raz głośno, a raz cicho.



Zmiana tempa —
Powtarzaj ten sam rytm wolno lub szybko.



Dynamika —
to poziom głośności dźwięku.



Tempo —
to szybkość wykonywania rytmu lub muzyki.



Zmieniaj tylko jeden element naraz.

Dzięki temu łatwo zauważysz,
czy nowy poziom jest odpowiedni dla grupy.

MODUŁ 03

Dźwięki ciała i rytm

Twoje ciało może być pierwszym instrumentem.

Klaskaj, tup, pstrykaj i twórz rytmy
bez żadnych dodatkowych pomocy.



klaskanie



pstrykanie



tupanie



uderzenie o uda



W tym module znajdziesz gotowe karty
i zabawy oparte na dźwiękach ciała.



Karty do gry:

klaskanie i pstrykanie



Wytnij karty i używaj ich parami.
Zacznij od jednej pary klaskania i jednej pary pstrykania.

1



KLAŚNIJ



KLAŚ!

2



KLAŚNIJ



KLAŚ!

3



KLAŚNIJ 2 RAZY



4



KLAŚNIJ 2 RAZY



5



PSTRYKNIJ



PSTRYK!

6



PSTRYKNIJ



PSTRYK!

7



PSTRYKNIJ 2 RAZY



8



PSTRYKNIJ 2 RAZY



Wariant łatwiejszy

Dziecko tylko naśladuje
ruch przedstawiony na karcie.



Wariant trudniejszy

Po odkryciu karty dziecko
wykonuje dźwięk bez
podpowiedzi słownej.



Karty do gry:

tupanie i uderzenia o uda



Uderzenie w uda powinno być lekkie i wykonywane otwartymi dłońmi.



Najpierw pokaż ruch, a dopiero potem poproś dzieci o jego powtórzenie.

1



TUPNIJ



TUP!

2



TUPNIJ



TUP!

3



TUPNIJ 2 RAZY



4



TUPNIJ 2 RAZY



5



UDERZ W UDA



6



UDERZ W UDA



7



UDERZ 2 RAZY



8



UDERZ 2 RAZY



Wariant ruchowy

Po odkryciu pary cała grupa wykonuje dany ruch trzy razy razem.



Wariant bez rywalizacji

Za każdą odnalezioną parę grupa zdobywa jeden wspólny punkt.



Karty do gry:

rytmy z dwóch elementów



Rytm — uporządkowany układ dźwięków i przerw, który można powtarzać.



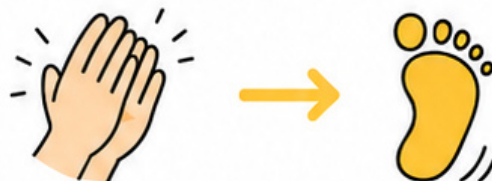
Po odkryciu karty dziecko wykonuje całą sekwencję od lewej do prawej.

1



KLAŚ — TUP

1



KLAŚ — TUP

2



TUP — KLAŚ

2



TUP — KLAŚ

3



KLAŚ — UDA

3



KLAŚ — UDA

4



UDA — KLAŚ

4



UDA — KLAŚ



Wariant dla młodszych dzieci
Prowadzący wykonuje rytm razem z dzieckiem.



Wariant dla starszych dzieci
Dziecko patrzy na kartę przez 3 sekundy. Następnie karta zostaje zakryta, a dziecko odtwarza rytm z pamięci.



Ważna zasada
Kolejność ma znaczenie.
KLAŚ — TUP i TUP — KLAŚ to dwa różne rytmy.



Karty do gry:

rytmy z trzech elementów



Dziecko odkrywa kartę, patrzy na sekwencję i wykonuje cały rytm.



KLAŚ — TUP — KLAŚ



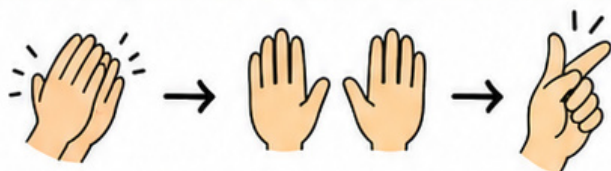
KLAŚ — TUP — KLAŚ



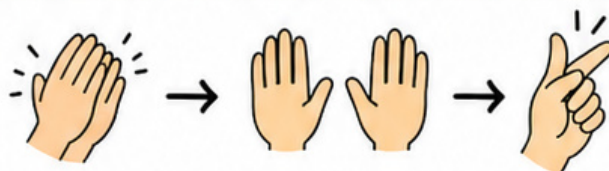
TUP — KLAŚ — TUP



TUP — KLAŚ — TUP



KLAŚ — UDA — PSTRYK



KLAŚ — UDA — PSTRYK



UDA — TUP — KLAŚ



UDA — TUP — KLAŚ

Poziom 1

Wykonaj rytm, patrząc na kartę.



Poziom 2

Obejrzyj kartę, zakryj ją i wykonaj rytm z pamięci.



Poziom 3

Wykonaj rytm dwa razy bez przerwy.

KLAŚ — TUP — KLAŚ

|

KLAŚ — TUP — KLAŚ



Wariant grupowy

Pierwsze dziecko wykonuje pierwszy element, drugie — drugi, a trzecie — trzeci.



Miniwyzwanie

Czy potraficie wykonać rytm bez pomyłki trzy razy z rzędu?



Zabawa: Rytmiczne Echo



Cel zabawy

Ćwiczenie uważnego słuchania, pamięci słuchowej, rytmu i szybkiej reakcji.



Liczba uczestników

1 dziecko, para lub cała grupa



Czas

5–15 minut



Potrzebne materiały

Karty rytmiczne ze stron 20–23.

PROWADZĄCY



RYTM



DZIECI



ECHO



Jak grać?

- 1 Prowadzący losuje jedną kartę.
- 2 Nie pokazuje jej dzieciom.
- 3 Wykonuje rytm przedstawiony na karcie.
- 4 Dzieci uważnie słuchają.
- 5 Po sygnale: **ECHO!** dzieci powtarzają dokładnie ten sam rytm.

Przykład



DZIECI – ECHO



Poziom łatwy

Dzieci mogą patrzeć na kartę podczas powtarzania.



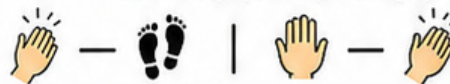
Poziom średni

Dzieci słuchają rytmu bez patrzenia na kartę.



Poziom trudny

Prowadzący wykonuje dwie sekwencje jedna po drugiej.



Wariant Ciche Echo

Prowadzący wykonuje rytm normalnie, ale dzieci odpowiadają bardzo cicho.



Wariant Głośne Echo

Prowadzący wykonuje rytm cicho, a dzieci odpowiadają wyraźniej i mocniej.



Ważne

Głośno nie oznacza krzyczeć ani uderzać z dużą siłą.



Zabawa: Detektyw Dźwięków



SŁUCHAJ



POMYŚL



ODGADNIJ



Cel zabawy

Ćwiczenie rozpoznawania dźwięków, koncentracji i pamięci.



Czas

10–15 minut



Potrzebne materiały

- karty dźwiękowe
- opcjonalnie małe pudełko lub woreczek.



Wprowadzenie fabularne

„Dzisiaj zostajemy detektywami dźwięków. Waszym zadaniem jest odkryć, jaki dźwięk ukrył się na karcie.”



Jak grać?

- 1 Wybierz jedną kartę. dźwiękową i ukryj ją (np. w pudełku lub pod ściereczką).
- 2 Powiedz dzieciom, że jesteś detektywem i zaraz wykonasz dźwięk z ukrytej karty.
- 3 Wykonaj dźwięk tak, jak pokazuje karta (klaskanie, pstrykanie, tupanie, itp.).
- 4 Dzieci uważnie słuchają.
- 5 Dzieci zgadują, jaki to był dźwięk.

Przykład



TUP — TUP

Jaki dźwięk usłyszeliście?

Dwa tupnięcia!



Wariant z wyborem

Dla młodszych dzieci połów przed nimi 3 odkryte karty. Wykonaj jeden dźwięk i zapytaj: Która karta pasuje do tego dźwięku?



Wariant trudniejszy

Wykonaj rytm składający się z dwóch lub trzech elementów.



Wariant Kto jest detektywem?

Jedno dziecko losuje kartę i wykonuje dźwięk, a grupa zgaduje.



Zasada

Najpierw słuchamy do końca. Dopiero potem odpowiadamy.

MODUŁ 04

Zwierzęta, natura i otoczenie

Postępujaj świata dookoła.

Rozpoznawaj odgłosy zwierząt, natury
i codziennych miejsc.

Zamień zwykłe dźwięki
w angażującą zabawę słuchową.



W tym module dzieci będą słuchać,
naśladować, porównywać
i zapamiętywać dźwięki znane
z codziennego życia.



Karty do gry:

odgłosy zwierząt I



Przed pierwszą rozgrywką pokaż
wszystkie zwierzęta i wspólnie ustalcie ich odgłosy.

1



PIES

HAU, HAU!

2



PIES

HAU, HAU!

3



KOT

MIAU!

4



KOT

MIAU!

5



KROWA

MUU!

6



KROWA

MUU!

7



KACZKA

KWA, KWA!

8



KACZKA

KWA, KWA!



Wariant podstawowy

Po odkryciu karty
dziecko wykonuje
odgłos zwierzęcia.



Wariant słuchowy

Prowadzący
wykonuje odgłos,
a dziecko wskazuje
właściwą kartę.



Wariant ruchowy

Po znalezieniu
pary dziecko może
również pokazać,
jak porusza się
dane zwierzę.



Miniwskazówka

Dopuszczaj naturalne
różnice w naśladowaniu
odgłosów. Najważniejsze
jest prawidłowe
rozpoznanie zwierzęcia.

Karty do gry: odgłosy zwierząt II



Połącz strony 27 i 28,
aby uzyskać zestaw 8 różnych par zwierząt.

1



OWCA

BEE!

2



OWCA

BEE!

3



KOŃ

I-HA-HA!

4



KOŃ

I-HA-HA!

5



KOGUT

KUKURYKU!

6



KOGUT

KUKURYKU!

7



PTAK

ĆWIR, ĆWIR!

8



PTAK

ĆWIR, ĆWIR!



Wariant łatwy

Użyj tylko 3 lub 4
bardzo różnych
zwierząt.



Wariant trudniejszy

Wymieszaj wszystkie
pary ze stron 27 i 28.



Wariant Tylko słuch

Nie pokazuj dzieciom kart.
Wykonuj kolejno odgłosy,
a dzieci zapisują
lub zapamiętują kolejność
zwierząt.



Przykład

HAU → MIAU → KUKURYKU

Jakie zwierzęta usłyszeliście
i w jakiej kolejności?

Karty do gry: dźwięki natury



Dźwięków natury nie trzeba odtwarzać idealnie.
Wystarczy ustalić z grupą jeden łatwy do rozpoznania sposób ich naśladowania.

1



DESZCZ

KAP, KAP, KAP

1



DESZCZ

KAP, KAP, KAP

2



WIATR

SZSZSZ...

2



WIATR

SZSZSZ...

3



BURZA

BUM!

3



BURZA

BUM!

4



STRUMIEŃ

SZUM WODY

4



STRUMIEŃ

SZUM WODY



Wariant Co słyszysz?

Prowadzący wykonuje jeden dźwięk bez pokazywania karty. Dziecko odpowiada: **To deszcz.**



Wariant Dźwiękowa pogoda

Prowadzący układa trzy karty w kolejności, np. **WIATR → DESZCZ → BURZA.** Dzieci wykonują całą pogodową historię dźwiękową.



Miniwyzwanie

Czy potraficie stworzyć 10-sekundową burzę bez używania słów?

MODUŁ 05

Instrumenty i cechy dźwięku

Nie każdy dźwięk brzmi tak samo.

Rozpoznawaj instrumenty i odkrywaj,
czym różnią się dźwięki: głośnością,
wysokością, tempem i długością.



GŁOŚNO



CICHO



WYSOKO



NISKO

SZYBKO



WOLNO



DŁUGO



KRÓTKO



Ten moduł pomaga dzieciom nie tylko
słyszeć dźwięki, ale także
świadomie je porównywać.



Karty do gry: dźwięki codziennego otoczenia



Przed rozpoczęciem gry zapytaj dzieci, gdzie mogą usłyszeć każdy z tych dźwięków.



- Gdzie słyszymy tik-tak?
- Kiedy możemy usłyszeć dzwonek?
- Co oznacza pukanie do drzwi?

1



ZEGAR

TIK-TAK

2



ZEGAR

TIK-TAK

3



DZWONEK

DZYŃ!

4



DZWONEK

DZYŃ!

5



TELEFON

DRYŃ, DRYŃ!

6



TELEFON

DRYŃ, DRYŃ!

7



PUKANIE

PUK, PUK!

8



PUKANIE

PUK, PUK!



Wariant „Skąd dochodzi ten dźwięk?”

1. wskaż kierunek
2. rozpoznaj dźwięk
3. odnajdź właściwą kartę



Wariant trudniejszy

Wykonaj kolejno dwa dźwięki,
np. **TIK-TAK** → **PUK, PUK**.

Dzieci wybierają dwie właściwe karty
w odpowiedniej kolejności.



Zabawa: Co zniknęło?



Cel zabawy

Ćwiczenie pamięci,
koncentracji,
rozpoznawania
dźwięków i uważnej
obserwacji.



5–15 minut

Liczba uczestników



1 dziecko, para
lub grupa



Potrzebne materiały

Od 4 do 8 różnych
kart dźwiękowych.



Jak grać?

- 1 Połóż kilka kart obrazkiem do góry.
- 2 Nazwijcie wszystkie dźwięki i wykonajcie je wspólnie.
- 3 Poproś dzieci, aby zamknęły oczy.
- 4 Zabierz jedną kartę.
- 5 Dzieci otwierają oczy.
- 6 Zapytaj: „Co zniknęło?”
- 7 Dziecko nazywa brakujący dźwięk lub go wykonuje.

4 karty



PIES



DESZCZ



ZEGAR



KLAŚNIĘCIE

zamknij oczy



3 karty



PIES



ZEGAR



KLAŚNIĘCIE



PIES — DESZCZ — ZEGAR — KLAŚNIĘCIE

DESZCZ
(brakująca karta)

Zniknął deszcz!
KAP, KAP, KAP.



Poziom łatwy

Użyj tylko 3–4 kart.



Poziom średni

Użyj 5–6 kart.



Poziom trudny

Usuń dwie karty
jednocześnie.



Wariant słuchowy

Nie pokazuj kart. Wykonaj cztery dźwięki
w określonej kolejności, a następnie powtórz
sekwencję bez jednego z nich.
Którego dźwięku zabrakło?



Wskazówka

Daj dzieciom kilka sekund na spokojne
przypomnienie sobie układu.
Nie podawaj odpowiedzi zbyt szybko.



Zabawa:

Dźwiękowy Szlak



Cel zabawy

Rozwijanie koncentracji,
pamięci słuchowej,
orientacji w przestrzeni
i koordynacji ruchowej.



Czas

10–20 minut



Potrzebne materiały

- 4–8 kart
- wolna przestrzeń
- opcjonalnie taśma papierowa do oznaczenia miejsc



Przygotowanie

- 1 Rozłóż karty w różnych częściach sali.
- 2 Upewnij się, że dzieci mogą bezpiecznie poruszać się pomiędzy nimi.



Jak grać?

- 1 Dzieci stoją na środku sali.
- 2 Prowadzący wykonuje jeden dźwięk.
- 3 Dzieci rozpoznają go.
- 4 Po sygnale idą do karty przedstawiającej właściwy dźwięk.

Przykład:

HAU, HAU!



PIES



Wariant „Dwa przystanki”

TIK-TAK → KWA, KWA
ZEGAR → KACZKA



Wariant „Zapamiętaj trasę”

KLAŚ → DESZCZ → PIES

Dziecko musi przejść po kartach
w odpowiedniej kolejności.



Wariant zespołowy

Jedno dziecko słucha instrukcji,
a zespół pomaga mu zapamiętać
kolejność.



Ważna zasada

Nie biegamy pomiędzy kartami,
jeśli przestrzeń nie jest do tego
odpowiednia.

Karty do gry: instrumenty I



Jeśli masz dostęp do instrumentów, pokaż dzieciom ich prawdziwy dźwięk.
Jeśli nie masz instrumentów, naśladowaj sposób gry ruchem i głosem.

1



BĘBEN

UDERZ

BUM!

2



BĘBEN

UDERZ

BUM!

3



TRÓJKĄT

UDERZ PAŁECZKĄ

DZYŃ!

4



TRÓJKĄT

UDERZ PAŁECZKĄ

DZYŃ!

5



MARAKASY

POTRZAŚNIJ

SZA-SZA

6

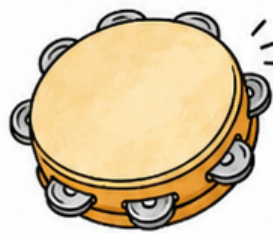


MARAKASY

POTRZAŚNIJ

SZA-SZA

7



TAMBURYN

POTRZAŚNIJ LUB UDERZ

8



TAMBURYN

POTRZAŚNIJ LUB UDERZ



Wariant „Pokaż, jak gram”

Dziecko losuje kartę i bez mówienia pokazuje sposób gry na instrumencie. Grupa zgaduje nazwę.



Wariant memory

Po znalezieniu pary dziecko musi wykonać odpowiedni gest gry.

Karty do gry: instrumenty II



Smyczek — przedmiot używany do pocierania strun instrumentów takich jak skrzypce.

1



FLET

DMUCHAJ

2



FLET

DMUCHAJ

3



GITARA

SZARPNIJ STRUNY

4



GITARA

SZARPNIJ STRUNY

5



PIANINO

NACIŚNIJ KLAWISZE

6



PIANINO

NACIŚNIJ KLAWISZE

7



SKRZYPCE

PROWADŹ SMYCZEK
PO STRUNACH

8



SKRZYPCE

PROWADŹ SMYCZEK
PO STRUNACH



Zabawa
„Jak na nim gramy?”

Prowadzący pokazuje kartę.
Dzieci zamiast podawania nazwy
wykonują właściwy ruch.
Przykład: *Gitara* →
udawane szarpanie strun.



Wariant trudniejszy

uderzamy • potrząsamy •
dmuchamy • szarpiemy •
naciskamy • używamy smyczka
Połącz karty ze stron 34 i 35.



Wariant słuchowy

Odtwórz krótki dźwięk
jednego instrumentu
i poproś o wskazanie
właściwej karty.

Karty do gry: głośno i cicho



Dynamika — to sposób określania, jak głośno lub cicho brzmi dźwięk.



Głośno nie oznacza najmocniej, jak tylko potrafisz. Dźwięk powinien być wyraźny, ale bezpieczny i kontrolowany.

1



GŁOŚNO

2



CICHO

3



GŁOŚNO

4



CICHO

5



GŁOŚNO

6



CICHO

7



GŁOŚNO

8



CICHO



Jak grać?

Dziecko losuje kartę i wykonuje dźwięk zgodnie z oznaczeniem: **GŁOŚNO** lub **CICHO**.



Wariant memory

Para składa się z: tego samego źródła dźwięku + przeciwnego poziomu głośności.



Wariant „Dyrygent głośności”

Jedno dziecko pokazuje kartę: **GŁOŚNO** albo **CICHO**. Grupa reaguje odpowiednią głośnością.

MODUŁ 05

Karty do gry: dźwięki wysokie i niskie

Wysokość dźwięku — to cecha, dzięki której słyszymy, czy dźwięk jest wysoki, czy niski.

♥ Wysoki dźwięk nie oznacza głośnego.

♥ Niski dźwięk nie oznacza cichego.



WYSOKO



NISKO



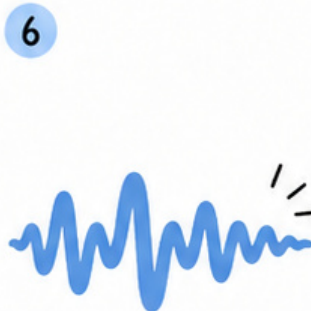
WYSOKO



NISKO



WYSOKI
DŹWIĘK



NISKI
DŹWIĘK



WYSOKO



NISKO



Jak ćwiczyć?

Posłuchaj.
Czy ten dźwięk jest
wysoki czy niski?



Wariant ruchowy

Wysoki dźwięk:
ręce w górę.
Niski dźwięk:
przysiad lub
ręce nisko.



Wariant memory

Dzieci łączą dwie
karty należące do tej
samej kategorii:
wysoki + wysoki
lub niski + niski.



Miniwskazówka

Na początku używaj
bardzo wyraźnie
różniących się
dźwięków.

Karty do gry: szybko i wolno



Tempo — to szybkość, z jaką wykonujemy rytm lub muzykę.



Ta sama sekwencja może być wykonana w różnym tempie.

1



KLAŚ — KLAŚ — KLAŚ

SZYBKO

2



KLAŚ — KLAŚ — KLAŚ

WOLNO

3



TUP — TUP — TUP

SZYBKO

4



TUP — TUP — TUP

WOLNO

5



SZYBKO

6



WOLNO

7



KLAŚ — TUP — KLAŚ

SZYBKO

8



KLAŚ — TUP — KLAŚ

WOLNO



Wariant
„Muzyczne światła”

SZYBKO — dzieci
wykonują rytm szybciej.

WOLNO — dzieci
zwalniają.



Wariant
„Zmiana w połowie”

Dzieci rozpoczynają
wolno. Po sygnale:
ZMIANA! przechodzą
do szybszego tempa.



Ważna zasada

Szybciej nie oznacza
chaotycznie.
Rytm powinien pozostać
równy i czytelny.

Karty do gry: dźwięki długie i krótkie



Czas trwania dźwięku — to informacja o tym, jak długo słyszymy dany dźwięk.

1



LA

—
KRÓTKO

2



LAAAAAA

—
DŁUGO

3



DZYŃ!

—
KRÓTKO

4



AAAAAA...

—
DŁUGO

5



—
KRÓTKO

6



SZSZSZSZ...

—
DŁUGO

7



BUM!

—
KRÓTKO

8



MMMMMM...

—
DŁUGO



Jak ćwiczyć?

Prowadzący wykonuje dźwięk. Dzieci pokazują: krótka linia — jeśli dźwięk był krótki, długa linia — jeśli dźwięk trwał długo.



Wariant ruchowy

Krótki dźwięk: jedno szybkie klaśnięcie.
Długi dźwięk: powolne rozciągnięcie ramion na boki.



Wariant „Usłysz różnicę”

TA! / TAAAAA...

Który był dłuższy?



Wariant łączony

Wykonaj dźwięk długi i cichy. /
Wykonaj dźwięk krótki i głośny.



Teraz dzieci potrafią porównywać cztery ważne cechy: głośność, wysokość, tempo i długość dźwięku.

GŁOŚNO / CICHY

• **WYSOKO / NISKO**

• **SZYBKO / WOLNO**

• **DŁUGO / KRÓTKO**

MODUŁ 06

Muzyczne wyzwania

Słuchaj, zapamiętuj i twórz coraz więcej.

Czas połączyć poznane dźwięki w zabawy,
które rozwijają pamięć, kreatywność i współpracę.



W tym module dzieci nie tylko rozpoznają dźwięki — zaczynają samodzielnie nimi operować.



Wyzwania z dwoma dźwiękami



Rozwijanie pamięci słuchowej, kolejności działań i prostego myślenia rytmicznego.

1



Kłaśnij,
potem tupnij.

2



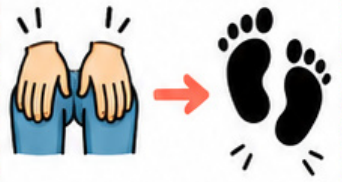
Tupnij,
potem kłaśnij.

3



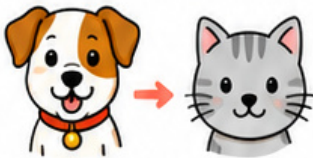
Kłaśnij,
potem pstryknij.

4



Uderz dłońmi
o uda, potem tupnij.

5



PIES KOT

Zrób odgłos psa,
potem kota.

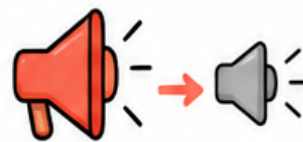
6



DESZCZ WIATR

Naśladuj deszcz,
potem wiatr.

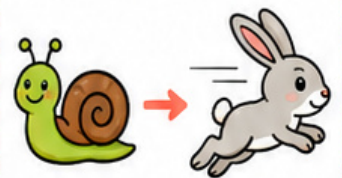
7



GŁOŚNO CICHO

Wykonaj ten sam dźwięk
najpierw głośno, potem cicho.

8



WOLNO SZYBKO

Wykonaj rytm
wolno, potem szybko.



Jak korzystać?

Dziecko losuje
jedną kartę
i wykonuje całe
zadanie.



Poziom łatwy

Dziecko patrzy
na kartę podczas
wykonywania.



Poziom trudniejszy

Pokaż kartę przez
3 sekundy,
następnie ją zakryj.



Wariant memory

Przygotuj po dwie identyczne
karty każdego wyzwania.
Po znalezieniu pary gracz musi
poprawnie wykonać zadanie,
aby zatrzymać karty.

Wyzwania

z trzema dźwiękami

Trzy elementy wymagają większej koncentracji i pamięci roboczej.

1



Kłaśnij —
tupnij —
kłaśnij.

2



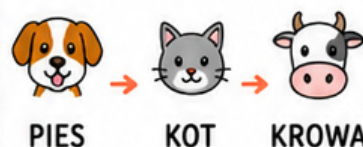
Tupnij —
uda —
tupnij.

3



Pstryknij —
kłaśnij —
uderz w uda.

4



PIES

KOT

KROWA

Wykonaj
trzy odgłosy
w odpowiedniej
kolejności.

5



DESZCZ WIATR BURZA

Stwórz krótką
dźwiękową pogodę.

6



CICHO GŁOŚNO CICHO

Ten sam dźwięk
wykonaj cicho, głośno
i znów cicho.

7



WOLNO SZYBKO WOLNO

Zmień tempo
dwa razy.

8



KRÓTKO DŁUGO KRÓTKO

Wykonaj trzy
dźwięki o różnej
długości.



Poziom 1

Wykonuj zadanie,
patrząc na kartę.



Poziom 2

Zapamiętaj kartę
i wykonaj zadanie
bez patrzenia.



Poziom 3

Wykonaj całą
sekwencję dwa razy
bez pomyłki.



Miniwyzwanie

Czy potrafisz wykonać trzy elementy
w odwrotnej kolejności?



Wskazówka dla prowadzącego

Jeżeli trzy elementy są zbyt trudne, wróć na chwilę do dwóch.
Zwiększaj poziom dopiero wtedy, gdy dziecko dobrze radzi sobie z poprzednim.

Zabawa: Mały Dyrygent



Cel zabawy

Rozwijanie koncentracji, odpowiedzialności za sekwencję, poczucia rytmu, ekspresji i współpracy.



Czas

10–20 minut

Liczba uczestników



3 dzieci lub więcej



Potrzebne materiały

- karty dźwiękowe
- karty cech dźwięku
- opcjonalnie mała pałeczka lub ołówek jako symbol batuty



Dyrygent — osoba, która za pomocą gestów kieruje wykonaniem muzyki.

Jak grać?

- 1 Jedno dziecko zostaje dyrygentem.
- 2 Wybiera 2–4 karty.
- 3 Układa je w określonej kolejności.
- 4 Pokazuje kolejne karty grupie.
- 5 Grupa wykonuje wskazane dźwięki.



Dyrygent układa: KLAŚ → TUP → KLAŚ



Grupa wykonuje:



Dodaj kartę cechy dźwięku



CICHY + KLAŚNIĘCIE

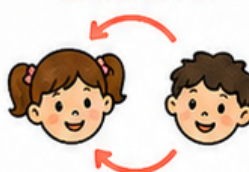
SZYBKO + TUPANIE

Wariant „Stop”



Dyrygent podnosi otwartą dłoń. To oznacza: **CISZA**. Grupa musi zatrzymać dźwięk.

Zmiana ról



Po krótkiej rundzie wybierz nowego dyrygenta.

Ważna zasada



Każde dziecko powinno mieć możliwość poprowadzenia grupy.

Zabawa: Dźwiękowa Sztafeta



Cel zabawy

Ćwiczenie pamięci, kolejności, współpracy i uważnego czekania na swoją kolej.



Czas

10–20 minut



Liczba uczestników

4–12 dzieci

1



2



3



4



Jak grać?

- 1 Ustaw dzieci w kolejności.
- 2 Każdemu dziecku daj jedną kartę dźwiękową.
- 3 Pierwsze dziecko wykonuje swój dźwięk.
- 4 Natychmiast po nim drugie wykonuje swój.
- 5 Kolejne dzieci kontynuują sekwencję.

Przykład:

Dziecko 1:



Dziecko 2:



Dziecko 3:

MIAU!

Dziecko 4:

KAP, KAP!

Razem powstaje:

KLAŚ → TUP → KOT → DESZCZ



Poziom łatwy

Karty pozostają widoczne.



Poziom średni

Każde dziecko patrzy na swoją kartę tylko przed rozpoczęciem.



Poziom trudny

Po wykonaniu pierwszej rundy dzieci zamieniają się miejscami i kartami.



Wariant „Rosnąca sztafeta”

Pierwsze dziecko wykonuje 1 dźwięk. Drugie wykonuje: dźwięk 1 + swój dźwięk. Trzecie: dźwięk 1 + dźwięk 2 + swój dźwięk. Sekwencja rośnie aż do ostatniego uczestnika.



Wariant zespołowy

Dwie grupy otrzymują tę samą sekwencję. Zadaniem nie jest wykonanie jej szybciej, ale dokładniej.



Ważne

Najpierw poprawność, potem tempo.

Zabawa:

Stwórz własny rytm



Cel zabawy

Rozwijanie kreatywności,
planowania, poczucia rytmu
i pamięci.



Czas

10–25 minut



Potrzebne materiały

- karty dźwięków ciała
- opcjonalnie karty instrumentów
- opcjonalnie karty cech dźwięku

Jak grać?

- 1 Dziecko wybiera 3 karty.
- 2 Układa je od lewej do prawej.
- 3 Wykonuje powstały rytm.
- 4 Grupa powtarza go jak echo.

1

2

3

4



TUP



KLAŚ



PSTRYK



CICHO



SZYBKO

Dziecko wybiera:



Powstaje rytm:

TUP — KLAŚ — PSTRYK

Krok 2 — Powtórz

Wykonaj własny rytm dwa razy.



Krok 3 — Zmień

Przed: TUP — KLAŚ — PSTRYK

Po zmianie: KLAŚ — TUP — PSTRYK

Krok 4 — Dodaj cechę



Dodaj kartę: CICHO lub SZYBKO.
Dziecko wykonuje całą sekwencję
w nowy sposób.

Wariant w parach



Dziecko A układa rytm.
Dziecko B go wykonuje.
Następnie zamiana.

Wariant „Kompozytor”



Kompozytor — osoba,
która tworzy muzykę.
Jedno dziecko jest
kompozytorem i tworzy
rytm dla całej grupy.

Miniwyzwanie



Stwórz rytm z 4 kart,
w którym pierwszy
i ostatni dźwięk
są takie same.

Zabawa:

Cisza też jest muzyką



Cel zabawy

Ćwiczenie samokontroli, koncentracji, rytmu i rozumienia pauzy.



Wyjaśnienie

Pauza — miejsce w rytmie, w którym przez chwilę nie wykonujemy żadnego dźwięku.

SEKWENCJA PODSTAWOWA



SEKWENCJA TRUDNIEJSZA



Jak grać?

Prowadzący układa trzy karty: → **CISZA** → .

Dzieci wykonują: **KLAŚ** → chwila ciszy → **TUP**.



Poziom łatwy

Prowadzący pokazuje kartę pauzy podczas wykonywania rytmu.



Poziom średni

Dzieci patrzą na całą sekwencję tylko przed wykonaniem.



Poziom trudny

Sekwencja:

→ **CISZA** → → **CISZA** →



Wariant „Zatrzymaj dźwięk”

Dzieci wykonują powtarzający się rytm. Gdy prowadzący pokazuje: **CISZA**, wszyscy zatrzymują się natychmiast.



Wariant „Brakujący dźwięk”

Prowadzący wykonuje: **KLAŚ** — [cisza] — **KLAŚ**. Dzieci mają odgadnąć, gdzie pojawiła się pauza.



Cisza nie jest przerwą od zabawy.
Jest częścią rytmu.



Miniwyzwanie

Czy potraficie wykonać rytm z dwiema pauzami bez żadnej podpowiedzi?



MODUŁ 07

Narzędzia dla prowadzącego

Mniej przygotowania. Więcej dobrej zabawy.

Gotowe scenariusze, prosta obserwacja postępów
i pomysły, dzięki którym jeden zestaw
możesz wykorzystywać na wiele sposobów.



15
MIN

30
MIN

45
MIN



Wybierz czas zajęć,
przygotuj wskazane karty
i działaj krok po kroku.





Gotowe scenariusze zajęć

Trzy gotowe układy zajęć, które można przeprowadzić praktycznie bez dodatkowego planowania.

15 MIN

30 MIN

45 MIN

SCENARIUSZ 1 — 15 MINUT



Cel: Krótka aktywizacja grupy.



Materiały: 4 pary kart dźwięków ciała.



0–2 min — Powitanie dźwiękiem
Prowadzący klaszcze prosty rytm. Dzieci odpowiadają jak echo.



2–5 min — Poznaj karty
Pokaż: klaskanie, tupanie, pstrykanie, uderzenie w uda. Wspólnie wykonajcie każdy dźwięk.



5–12 min — Dźwiękowe Memory
Rozłóż 4 pary i rozegraj jedną pełną rundę.



12–15 min — Finał
Każde dziecko wybiera jeden ulubiony dźwięk. Grupa wykonuje wszystkie po kolei.

SCENARIUSZ 2 — 30 MINUT



Cel: Pamięć słuchowa + rytm + współpraca.



Materiały: 6 par kart + karty rytmiczne.



0–5 min — Rytmiczne Echo
3–5 prostych sekwencji.



5–10 min — Przypomnienie dźwięków
Pokaż wszystkie karty używane w tej lekcji.



10–20 min — Memory
Klasyczna rozgrywka z 6 parami.



20–27 min — Mały Dyrygent
2–3 dzieci kolejno prowadzi grupę.



27–30 min — Wyciszenie
Wykonaj rytm: KŁAŚ → CISZA → KŁAŚ. Na koniec cała grupa pozostaje przez kilka sekund w ciszy.

SCENARIUSZ 3 — 45 MINUT



Cel: Pełna lekcja muzyczno-słuchowa.



Materiały: 8–10 par kart z kilku kategorii.



0–5 min — Rozgrzewka
Dźwięki ciała.



5–10 min — Detektyw Dźwięków
Rozpoznawanie bez patrzenia.



10–25 min — Dźwiękowe Memory
Pełna gra.



25–32 min — Dźwiękowy Szlak
Ruchowa aktywność w sali.



32–40 min — Stwórz własny rytm
Dzieci układają 3–4 elementowe sekwencje.



40–45 min — Finał grupowy
Cała grupa wykonuje jeden wspólnie stworzony rytm.



Nie musisz realizować scenariusza co do minuty. Skracaj lub wydłużaj poszczególne etapy zależnie od energii i potrzeb grupy.



Obserwuj postępy i bawcie się dalej

1 KARTA OBSERWACJI

Imię dziecka / grupa:

Data:

Wykorzystane karty:

	SAMODZIELNIE	Z POMOCĄ	JESZCZE ĆWICZYMY
Rozpoznaje proste dźwięki	☐	☐	☐
Zapamiętuje miejsce kart	☐	☐	☐
Powtarza rytm z 2 elementów	☐	☐	☐
Powtarza rytm z 3 elementów	☐	☐	☐
Rozróżnia głośno i cicho	☐	☐	☐
Rozróżnia szybko i wolno	☐	☐	☐
Rozróżnia długi i krótki dźwięk	☐	☐	☐
Czeka na swoją kolej	☐	☐	☐
Współpracuje z grupą	☐	☐	☐
Tworzy własne sekwencje	☐	☐	☐



Co dziś szczególnie dobrze się udało?

.....
.....



Co warto przećwiczyć następnym razem?

.....
.....

2 7 sposobów, aby wykorzystać zestaw ponownie

1

Zmień liczbę kart

Ta sama gra z 4 i 10 parami daje zupełnie inne wyzwanie.

2

Połącz różne kategorie

Zmieszaj zwierzęta, rytmy, instrumenty i dźwięki natury.

3

Dodaj tempo

Wykonuj znane dźwięki szybciej lub wolniej.

4

Dodaj dynamikę

Wykonuj je głośno albo cicho.

5

Dodaj pauzę

Wprowadź ciszę pomiędzy dźwiękami.

6

Pozwól dzieciom tworzyć

Niech samodzielnie układają nowe sekwencje.

7

Zmień zasady gry

Memory, echo, sztafeta, detektyw czy dźwiękowy szlak — te same karty mogą służyć do wielu różnych zajęć.

Najlepsza zabawa muzyczna to taka, w której dziecko nie tylko słyszy dźwięk — ale chce go odkrywać.

Wracaj do kart wielokrotnie. Zmieniaj zasady, poziom trudności i kolejność aktywności.

To nie jest zestaw na jedno zajęcia. To baza do tworzenia wielu różnych zabaw przez długi czas.

Słuchajcie. Eksperymentujcie. Twórzcie. I przede wszystkim — bawcie się dźwiękiem.



KLASNIĘCIE



KROKI



PTAK



DESZCZ



BĘBEN



CISZA