TADEUSZ WIELECKI

ORKIESTRA

Uczestnicy: grupa dzieci, nad którą czuwa prowadzący.

Prowadzący wybiera pięcioro dzieci – Orkiestrę.

Każde otrzymuje inną dźwiękową zabawkę. Mogą to być np.: kogutek odpustowy, dzwonek ceramiczny, rechocząca żaba, maskotka wydająca dźwięk, trąbka rowerowa, mała fletnia, gwizdek z wiatraczkiem itd. Im ciekawsze dźwięki, tym lepiej. Następnie na ochotnika zgłasza się Kompozytor. Kompozytor jest jednocześnie Dyrygentem swojego utworu. Staje przed Orkiestrą i na żywo tworzy swoją muzykę.

Dyrygent prowadzi utwór za pomocą trzech ruchów-znaków. Każdy z nich wywołuje określone reakcje Orkiestry:

- wskazanie **ruchem jednej ręki** konkretnej osoby – oznacza zagranie przez tę osobę pojedynczego dźwięku.

- wskazanie **ruchem obu rąk** dwóch różnych osób – jednocześnie odzywają się dwa różne dźwięki

- wskazanie całej orkiestry **ruchem kolistym** **obiema rękami** (ręce zakreślają koło w powietrzu – z góry na dół) – wszyscy ze swoim dźwiękiem odzywają się jednocześnie.

Dyrygent decyduje też o tym, jak długo będą trwały poszczególne dźwięki, dwudźwięki i tutti orkiestry:

- szybkie opuszczenie ręki po danym znaku – dźwięk odzywa się raz, trwa krótko.

- ręka Dyrygenta pozostaje wyciągnięta – wskazywana osoba powtarza swój dźwięk aż do momentu, kiedy Dyrygent rękę opuści.

- powtarzany ruch kolisty obiema rękami – wszyscy powtarzają swoje dźwięki, gra nie ustaje.

Tak więc Kompozytor-Dyrygent kształtuje czas trwania poszczególnych dźwięków, określa współbrzmienia (dobór dwudźwięków), wyznacza następstwa pojedynczych dźwięków i współbrzmień oraz fazy utworu (kształtuje jego formę). Wskazane by było, ażeby prowadzący w prosty sposób uzmysłowił dzieciom te możliwości i rolę Kompozytora-Dyrygenta.

Po zakończonym działaniu kolejny Kompozytor-Dyrygent wykonuje swój utwór. Po dwóch-trzech utworach należy też wybrać nową orkiestrę – najlepiej z nowymi instrumentami.

DZIWNA MELODIA

Uczestnicy: dzieci i prowadzący.

Prowadzący zwraca się do dzieci:

- Chcę wam zaproponować, abyśmy razem wykonali utwór wokalno-instrumentalny: wy będziecie chórem, a ja orkiestrą. No, ale najpierw muszę sprawdzić, czy macie dobry słuch. Ktoś, kto ma dobry słuch, potrafi dokładnie powtórzyć dźwięk, który tylko raz usłyszał. A ktoś, kto do tego ma jeszcze dobrą pamięć muzyczną, powtórzy od razu całą melodię. Więc teraz bardzo uważajcie, bo trzeba będzie, żebyście powtórzyli za mną pewną skomplikowaną i dziwną melodię. Najpierw jednak przekonajmy się, czy będziecie w stanie powtórzyć jej pierwszy dźwięk. Jeśli tak, to zobaczymy następnie, czy uda wam się powtórzyć od razu pierwsze dwa dźwięki. Jeśli zdołacie zrobić i to, to powtórzymy trzy pierwsze dźwięki. I tak dalej, a wreszcie trzeba będzie powtórzyć od razu całą melodię!

- Uwaga, oto pierwszy dźwięk (prowadzący podaje dźwięk głosem i od razu daje znak dzieciom, aby razem powtórzyły go wraz z nim):

- **Brzdęk!**

Dzieci powtarzają, a prowadzący mówi:

- Świetnie, a więc teraz dwa dźwięki:

- **Brzdęk! Ćśśśś…**

Na jego znak dzieci powtarzają wraz z nim powyższe dźwięki, a prowadzący mówi:

- Znakomicie! W takim razie spróbujmy od razu trzy pierwsze dźwięki tej melodii:

- **Brzdęk! Ćśśśś… Oooo!?**

W ten sposób prowadzący dochodzi do momentu, w którym dzieci powtarzają wraz z nim całą melodię:

- **Brzdęk! Ćśśśś… Oooo!? Łubudu! A psik! Wrrrr! Dzyńńń… Piiisk! Nie mogę…**

Uwagi wykonawcze: powyższe dźwięki-słowa należy wypowiadać energicznie, bez zatrzymywania się, ze swadą, dźwięcznie i głośno – z wyjątkiem dźwięków *Ćśśśś…* i *Dzyńńń…*, które powinny zabrzmieć nagle ciszej. Interpretacja: *Oooo!?* – z zaskoczeniem i zainteresowaniem, *Nie mogę…* - z westchnieniem rezygnacji.

Kiedy już jest jasne, że dzieci są muzykalne, prowadzący wykonuje z nimi zapowiedziany **utwór wokalno-instrumentalny**. Oto on:

UTWÓR WOKALNO-INSTRUMENTALNY

(tę muzyczną zabawę można również traktować jako samodzielnie działanie)

Dzieci są chórem, prowadzący – orkiestrą.

W skład wspomnianej „orkiestry” wchodzą: dzwonki sztabkowe, harmonijka ustna, dwie butelki po piwie (do jednej z nich nalać trochę wody), gliniany kogutek i dwa kamienie: szeroki i płaski oraz mniejszy, owalny.

Na dzwonkach grać „zimnego drania”, który dzwoni zębami.

Na harmonijce - „sen chrapiącego”: w niskim rejestrze dwa akordy, na jednym wdech, na drugim wydech.

Na butelkach, dmuchając w krawędzie wylotów, grać „wiatr w kominie”.

Na kogutku grać ptasie trele i świergoty.

Na kamieniach grać „krople deszczu” padające na blaszany parapet: nieregularne uderzenia kamieniem owalnym w płaski kamień umieszczony na dłoni. Dłoń ściągana „w miseczkę” pozwoli na wydobywanie dźwięków różnej wysokości.

Zasada wykonywania utworu:

Zawsze wtedy, kiedy pojawia się „zimny drań”, czyli kiedy prowadzący gra na dzwonkach, dzieci śpiewają: „dzyń, dzyń” – dzyń, dzyń, dzyń” – „dzyń” – dzyń” itd.

Kiedy usłyszą „sen chrapiącego” śpiewają na zmianę: „iiii” – „eeee”, dźwięki możliwie najwyższe i możliwie najniższe.

„Wiatr w kominie” (butelki) – dzieci śpiewają przeciągle i tajemniczo: „uuuu” – „uuuuuu” – „uuuu”.

Gra na kogutku – dzieci wydają ptasie odgłosy: „ćwirrr” – „ćwirrr” – „trrr” – fiju fiju” – „ćwirrr”.

„Krople deszczu” grane na kamieniach – chórek imituje głosem padające krople: „plum – plum”, „plum”, „plum – plum – plum”.

Na koniec prowadzący pyta dzieci, jaki tytuł nadałyby temu utworowi?

AKORD

Uczestnicy: grupa kilkanaściorga dzieci oraz prowadzący zabawę-ćwiczenie.

Prowadzący wybiera jedną osobę, którą prosi o opuszczenie na chwilę klasy, a z pozostałych dzieci formuje chór.

Następnie zwraca się do chórzystów z zadaniem, by każdy w wyobraźni wyszukał sobie i zaproponował jakiś dźwięk do powtórzenia głosem. Te dźwięki mogą być najrozmaitsze:

* odgłos otoczenia (np. warkot samochodu, krzyk sroki, alarm budzika itp.)
* konkretne słowo
* wyraz onomatopeiczny (np. świst, syk, brzęk, itd.)
* początek jakiejś piosenki

Prowadzący ustala z każdym jego dźwięk, podpowiada niezdecydowanym, doradza.

Gdy każdy już zna swój dźwięk, prowadzący zaprasza do klasy osobę czekającą na zewnątrz. Ta osoba to Uważny Słuchacz. Uważny Słuchacz staje przed chórem i zamienia się w słuch.

Teraz – na znak prowadzącego – wszyscy chórzyści jednocześnie wykonują swój dźwięk.

W tym krótkim, zbiorowym dźwięku-akordzie Uważny Słuchacz ma za zadanie wyłowić jak największą ilość dźwięków poszczególnych. Jaki odgłos wydała Anka, jaki Piotr, jaki Julian itd.?

Zabawę dobrze jest kilka razy powtórzyć, ustalając z chórem za każdym razem nowy repertuar oraz wyznaczając kolejnego Uważnego Słuchacza.

Temu, kto rozpozna najwięcej dźwięków przyznaje się nagrodę: miano Słuchacza -Siłacza.

AKORD – wersja prostsza

Dźwiękami będą teraz jedynie słowa: imiona, kolory, nazwy przedmiotów itd.

Prowadzący wybiera Uważnego Słuchacza oraz tworzy chór. Następnie prosi dzieci w chórze, aby każde pomyślało sobie jakieś **imię**. Może to być imię mamy, taty, siostry, brata, babci czy dziadka. Teraz daje chórzystom znak, aby jednocześnie wypowiedzieli pomyślane imię. Uważny Słuchacz ma za zadanie usłyszenie i rozpoznanie możliwie największej liczby imion.

Gdy to zrobi, prowadzący prosi kolejnego Uważnego Słuchacza i zadaje chórzystom do wymyślenia nowy repertuar, na który tym razem składać się będą nazwy **kolorów**.

W następnym przeprowadzeniu można zastosować **nazwy przedmiotów**, znajdujących się w bezpośrednim otoczeniu, w zasięgu wzroku chórzystów.

I tak dalej. Rodzaje słów wyznacza już sam prowadzący.