

ΜΙΛΤΟΣ ΠΙΣΤΩΦ

ΣΙ

ΛΟΝΤΕ

ΤΟ ΚΟΡΙΤΣΙ ΠΟΥ ΒΡΗΚΕ ΤΗ ΜΟΥΣΙΚΗ

εικονογράφηση
ΓΙΑΝΝΗΣ
ΣΚΟΥΛΟΥΔΗΣ



διόπτρα

Εκπαιδευτικό πρόγραμμα

Το μουσικό χορίο ΑΜΠΑΓΙΟΜΙ

ΜΟΥΣΙΚΗ

Τι είναι ήχος; Τι είναι ρυθμός;
Οι μαθητές μπορούν να εξερευνήσουν
τους ήχους του σώματος, της τάξης και
της πόλης αναπαράγοντας τους ήχους
με όποιον τρόπο επιθυμούν.

ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το κάθε παιδί-χωρικός μπορεί να αναπαραστήσει
τους ήχους ή την εργασία που έχει επιλέξει.
Μπορούν να δημιουργηθούν ομάδες, προκειμένου
να ενισχυθεί η συνεργασία μεταξύ των μαθητών.

Το ΤΥΜΠΑΝΟ ΤΗΣ ΓΙΑΓΙΑΣ ΜΑΧΑ

ΜΟΥΣΙΚΗ / ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ο εκπαιδευτικός πρέπει να έχει ένα κρουστό της
επιλογής του. Όλα τα παιδιά-χωρικοί κάθονται σε
έναν κύκλο και, αφού επιλέξουν και αναλάβουν τις
δουλειές του χωριού, ο δάσκαλος αρχίζει να χτυπάει
το τύμπανο, ενώ τα παιδιά κάνουν αναπαράσταση
των εργασιών. Όταν το τύμπανο σταματήσει, τότε
οι χωρικοί πρέπει να σταματήσουν τις δουλειές και
να πέσουν για ύπνο. Όταν ξαναρχίσει, τότε οι δου-
λειές συνεχίζουν.

Το παιχνίδι μπορεί να διευρυνθεί, με το τύμπα-
νο να αλλάζει ρυθμό και τα παιδιά να αλλάζουν
ομάδες και δουλειές. Φυσικά, όταν το τύμπανο
σωπάσει, το χωριό πέφτει για ύπνο.

* Η άσκηση αυτή θα βοηθήσει την τάξη να συνεργαστεί, καθώς και να αντιληφθεί έννοιες όπως η συνεργασία, η ομαδικότητα, η αλληλεγγύη.



ΕΙΚΑΣΤΙΚΕΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΕΣ

Κατασκευή του παραδοσιακού
αφρικανικού τυμπάνου DJEMBE
με εύκολα υλικά.

Τα υλικά που χρειάζονται:
2 μεγάλα πλαστικά ποτήρια
Χαρτοταινία
Ψαλίδι
Μαρκαδόρους
Μπαλόκι
Κορδόνι ή σκοινί
Διάφορα στολίδια της αρεσκείας σας

Εκτέλεση:

1. Ζωγραφίζουμε με τους μαρκαδόρους τα ποτήρια.
2. Ενώνουμε τους πάτους των ποτηριών και τα κολλάμε με την χαρτοταινία.
3. Κόβουμε το στόμιο του μπαλονιού και το τεντώνουμε πάνω από ένα από τα 2 ποτήρια.
4. Αφού στολίσουμε το κορδόνι το δένουμε πολλές φορές γύρω από τη χαρτοταινία εκεί που ενώσαμε τα ποτήρια καθαρά για διακοσμητικό λόγο.

Το τύμπανο της γιαγιάς
είναι έτοιμο!



ΑΑΑΙΙΙΙΝΤΟΥΜΜΜ

ΤΟ ΠΡΩΙ ΠΟΥ ΤΟ ΤΥΜΠΑΝΟ ΣΟΠΑΣΕ / ΣΥΜΒΟΥΛΙΟ

ΜΟΥΣΙΚΗ

Ο εκπαιδευτικός γράφει στον πίνακα 1, 2, 3, 4 και μετράει.

Τα παιδιά πρέπει να χτυπούν παλαμάκια σε κάθε αριθμό. Μόλις η τάξη συντονιστεί, το παιχνίδι ξεκινάει. Τα παιδιά πρέπει να χτυπήσουν παλαμάκια 4 φορές σε κάθε νούμερο ξεχωριστά (4 φορές στο 1, 4 φορές στο 2 κ.λπ.).

Το παιχνίδι μπορεί να διευρυνθεί ακόμα περισσότερο, με τα παιδιά να χτυπάνε 4 παλαμάκια σε 2 ή και 3 νούμερα (4 φορές στο 1-2, 4 φορές στο 1-3, 4 φορές στο 1-4 κ.λπ.).

* Η άσκηση αυτή είναι σχεδιασμένη για να βοηθήσει στον συντονισμό της τάξης, αλλά και στην ενίσχυση της ρυθμικής αντίληψης του κάθε μαθητή ξεχωριστά.

ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Η τάξη είναι το χωριό και οι μαθητές οι χωρικοί. Πρέπει να κάνουν συμβούλιο για να συζητήσουν τη σιωπή του τυμπάνου της γιαγιάς Μάχα. Το θεατρικό αυτό παιχνίδι έχει ανεξάντλητες επιλογές και μπορεί να διαρκέσει εβδομάδες.

Ο εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέξει τον αρχηγό ή να αφήσει την ίδια την

τάξη να αποφασίσει. Το συμβούλιο μπορεί να ασχοληθεί με το τύμπανο της γιαγιάς Μάχα ή να διαχειριστεί θέματα που απασχολούν την τάξη. Η εναλλαγή ρόλων ανά εβδομάδα (αρχηγός, μάγος της φυλής κ.λπ.) θα δώσει στα παιδιά την ευκαιρία να αντιληφθούν την έννοια της ευθύνης είτε ως αρχηγοί είτε ως χωρικοί.

Το παιχνίδι αυτό βοηθάει τα παιδιά να κατανοήσουν και να ξεπεράσουν τις δυσκολίες που προκύπτουν ψάχνοντας για συλλογικές λύσεις. Ενισχύει τις κοινωνικές δομές, αφού η τάξη πρέπει να συνεργαστεί σε επίπεδο συλλογικό για τα θέματα που την απασχολούν, αλλά και σε ατομικό, καθώς ο κάθε μαθητής πρέπει να συμβάλλει σε ατομικό επίπεδο για την επίτευξη της συλλογικής επιτυχίας. Επίσης, ενισχύει τη δημοκρατική συνείδηση.

ΕΙΚΑΣΤΙΚΕΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΕΣ

Η τάξη-χωριό μπορεί να φτιάξει το δικό της έμβλημα. Τα παιδιά μπορούν όλα μαζί να κατασκευάσουν μάσκες για τον αρχηγό, τον μάγο, τους γεωργούς, τους ψαράδες και για ό,τι άλλο αποφασίσουν. (Αν τα παιδιά είναι πολύ μικρά, αρκεί να υπάρχουν έτοιμες εικόνες).



ΟΙ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΤΗΣ ΣΙ ΛΟΝΤΕ

ΜΟΥΣΙΚΗ

Μουσικός Κύκλος

Τα παιδιά κάθονται σε έναν κύκλο. Ο εκπαιδευτικός ψιθυρίζει στον αρχηγό μια λέξη (το θέμα μπορεί να το έχει προαποφασίσει η τάξη) και αυτός την ψιθυρίζει στον διπλανό του και ούτω καθεξής. Ο τελευταίος φωνάζει τη λέξη για να την ακούσει το συμβούλιο του χωριού. Η λέξη σχεδόν ποτέ δεν είναι η ίδια.

1-2-3 Ο ρυθμός της Σι Λόντε

Η Σι Λόντε είναι ένα θαρραλέο και υπεύθυνο κορίτσι, μερικές φορές όμως η περιέργειά της και το πάθος της για σκανδαλιές την κερδίζουν! Αυτό το παιχνίδι είναι σχεδιασμένο έτσι ώστε

ο ρυθμός που προκύπτει να δώσει τη δυνατότητα στην τάξη να αυτοσχεδιάσει και να δημιουργήσει κάτι δικό της. Το παιχνίδι μπορεί να λειτουργήσει με το κάθε παιδί να παίζει από το θρανίο του, σύμφωνα και με τις Post COVID-19 οδηγίες.

Τα παιδιά μαθαίνουν τους παρακάτω ρυθμούς: (1) 1-clap-1 (2) 1-2-clap-1 (3) 1-2-3-clap-1

Ύστερα ο εκπαιδευτικός ή οι μαθητές φτιάχνουν μια σειρά με αυτά τα τρία νούμερα, π.χ., 1-2-1-3-1 (μέχρι πέντε νούμερα είναι αρκετό). Η τάξη-χωριό χτυπάει τον ρυθμό που αντιστοιχεί στα νούμερα και ακούει τα αποτελέσματα του αυτοσχεδιασμού της. Για περισσότερη διασκέδαση, η τάξη μπορεί να χωριστεί σε ομάδες, οι οποίες θα διαγωνιστούν, με τη μια ομάδα να διαλέγει ρυθμικές ακολουθίες για την άλλη. Η ομάδα που θα χτυπήσει σωστά τους περισσότερους ρυθμούς κερδίζει. Καλή τύχη!!!



Pass the beat around the room - Είμαστε όλοι μαζί!

Ακόμη ένα παιχνίδι που μπορεί να παιχτεί από το θρανίο και να βοηθήσει στον συντονισμό της τάξης. Η φράση αποτελείται από επτά συλλαβές και μία παύση (σύνολο οκτώ). Κάθε μαθητής λέει μια συλλαβή, ενώ ο τελευταίος που έχει την παύση πρέπει να πιάσει τους ώμους του (ή το κεφάλι ή το μάγουλο ή ότι έχει αποφασίσει η τάξη). Ο μαθητής που λέει την πρώτη συλλαβή πρέπει να χτυπήσει το θρανίο του. Ακολουθήστε τον ήχο καθώς μεταφέρεται από θρανίο σε θρανίο. Το παιχνίδι τελειώνει όταν ο χτύπος επιστρέψει στον μαθητή που είπε την πρώτη συλλαβή. Η διάρκεια του παιχνιδιού μεγαλώνει όσο αυξάνεται ο αριθμός των συμμετεχόντων.

ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το Φίδι

Τα παιδιά διαλέγουν έναν μαθητή να είναι το κεφάλι του φιδιού. Οι υπόλοιποι μαθητές-χωρικοί πρέπει να αναμετρηθούν με το κεφάλι. Η αναμέτρηση γίνεται με τον ακόλουθο τρόπο. Ο κάθε μαθητής στέκεται απέναντι από το κεφάλι, μετράνε και οι δύο μέχρι το 3 και μετά πηδάνε στον αέρα, ενώ πρέπει να διαλέξουν ποιο πόδι θα βάλουν μπροστά. Αν είναι ίδιο με το φίδι, τότε χάνει, το φίδι τον τρώει και μπαίνει πίσω από το κεφάλι. Αν διαλέξει το άλλο πόδι, τότε κερδίζει και πάει στο χωριό όπου είναι ασφαλής. Το παιχνίδι τελειώνει όταν όλοι οι μαθητές έχουν αναμετρηθεί με το φίδι. Θα κερδίσει το φίδι ή θα επιβιώσει το χωριό;

Η Σι Λόντε και το Λιοντάρι

Για αυτό το παιχνίδι οι μαθητές θα πρέπει να έχουν μαζί τους ένα μαντίλι. Τα παιδιά κάνουν έναν κύκλο. Στη μέση βρίσκονται δύο μαθητές (η Σι Λόντε και το λιοντάρι) με τα μάτια δεμένα με μαντίλι. Κάνουν δύο περιστροφές γύρω από τον εαυτό τους και το παιχνίδι αρχίζει.

Το λιοντάρι πρέπει να πιάσει τη Σι Λόντε και αυτή να το αποφύγει, ενώ τα παιδιά στον κύκλο τη βοηθούν δυναμώνοντας τη φωνή τους όταν το λιοντάρι την πλησιάζει και χαμηλώνοντάς την όταν το λιοντάρι απομακρύνεται. Καλή τύχη, Σι Λόντε.

Φώναξε «Σι Λόντε»

Ένα πολύ εύκολο και διασκεδαστικό παιχνίδι. Κάθε φορά που ο εκπαιδευτικός λέει μια λέξη που σχετίζεται με την Αφρική, η τάξη πρέπει να φωνάζει «Σι Λόντε»! Αν η λέξη δεν έχει σχέση, δεν πρέπει να αντιδράσει κανείς. Σε περίπτωση λάθους αντίδρασης, ο μαθητής πρέπει να κάνει μια δοκιμασία (να λύσει μια απλή άσκηση μαθηματικών ή να γράψει μια λέξη ορθογραφίας) που επιλέγει ο εκπαιδευτικός για να ξαναμπει στο παιχνίδι.

