

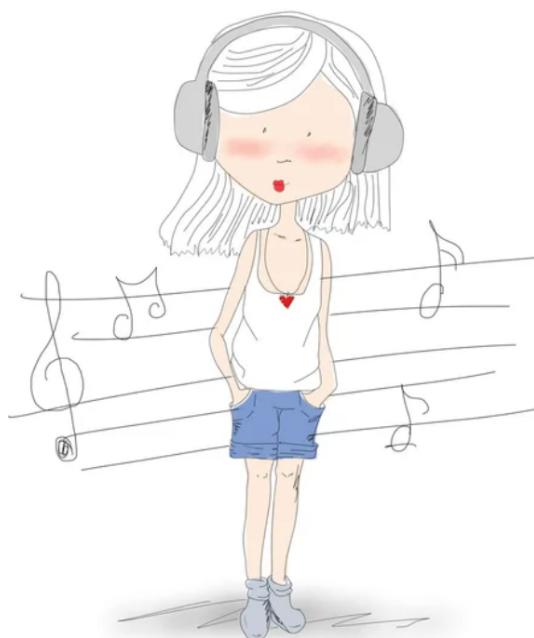
Terapia Zajęciowa
profesjonalnie!

GRY I ZABAWY

STYMULUJĄCE SŁUCHOWO

cz.1

skrypt ze szkolenia



www.TerapiaZajeciowa.com.pl

TERAPIA ZAJĘCIOWA

PROFESJONALNIE

I. ŚWIADOMOŚĆ DŹWIĘKU

1. Słyszę kroki

Zabawa polega na odtwarzaniu nagrania różnego rodzaju kroków na różnych powierzchniach. Można do tego celu wykorzystać również podłogę lub posadzkę i buty z twardą wykładką wydająca odgłos podeszwy – obcasem. Można też posłużyć się pukaniem w różne elementy (szyba, drzwi, stół, aluminiowa miska lub garnek). Zadaniem uczestników jest sygnalizować, dźwięk kroków – pukania pojawia się i gdy ustaje. Do zabawy można również wykorzystać tabliczki z nadrukowanymi cyframi, za pomocą, których uczestnicy mogą określić ilość usłyszanych dźwięków (korków / pukania palcami). Można również zapytać, co jest źródłem dźwięku i gdzie go słychać (drewniane schody, panele, kafelki itp.).

2. Autobus do Rzymu

Do zabawy będą potrzebne będą dowolne nagrania głosów różnych osób, mogą to być również wypowiedzi w różnych językach, na dowolny temat. Przydają się również dwustronne tabliczki z rysunkiem kobiety i mężczyzny. Grę można urozmaicić i utrudnić dodając tabliczki z różnymi zdjęciami osób (starszy pan, młodzieniec, dziecko). Zadaniem uczestników będzie wskazanie, kiedy usłyszą odtwarzany głos. Można również poprosić o wskazanie czyj to głos (kobiecy / męski) lub (starszego pana, starszej pani, dziewczyny, chłopca, małej dziewczynki, małego chłopca).

3. Tańczą ręce – tańczą nogi

Do zabawy będą potrzebne różne gatunki muzyki, do której uczestnik będzie tańczył z innym uczestnikiem (taniec może być klasyczny w parach lub taniec rąk taniec nóg na siedząco). Uczestnicy mogą też wspólnie ustawić się przodem lub tyłem do siebie. Wtedy mogą improwizować tańcząc za pomocą nóg i rąk. Prowadzący będzie przerywał odtwarzanie utworu a zadaniem uczestników będzie zastygnąć w bezruchu lub rozpocząć taniec po usłyszeniu kolejnej melodii...

4. Muzyczne poduszki

Do zabawy będą potrzebne: duże poduszki lub miękkie gnioty oraz sprzęt audio z muzyką. Zasady zabawy podobne są, jak w grze w gorące krzesła, tylko że nie musimy usuwać tutaj poduszek / gniotów. Poduszki układamy w formę koła (odległość między nimi to co najmniej pół metra). Prowadzący muzykę prosząc o swobodny taniec. Gdy prowadzący wyłączy muzykę, każdy z uczestników musi usiąść na poduszce (upewniwszy się wcześniej, że nie jest zajęta). Ważna jest reakcja na włączoną i wyłączoną muzykę.

5. Memoryczne buteleczki

Do zabawy będą potrzebne różne takie same, najlepiej nie przezroczyste pojemniczki, które wypełniamy jednego rodzaju ziarnami (ryż, fasola Jaś, groch, kamyczki, koraliki), po dwa z tym samym wkładem... Gramy jak w klasyczne memory, próbując odnaleźć parę takich samych buteleczek. Możemy mieć buteleczki – pojemniczki, które posiadały zakrętki, aby móc sprawić co znajduje się w środku lub jeżeli nie ma nic w butelce, ukazując, że jest pusta.

II. LOKALIZACJA DŹWIĘKU

6. Telefon

Do zabawy będzie potrzebny telefon z możliwością ustawiania różnych dzwonek (melodii i odgłosów). Prowadzący ustawia w telefonie dzwonek. Następnie chowa telefon przed uczestnikami, a ich zadaniem jest wskazanie skąd dobiega dzwoniący po chwili telefon...

7. Spragniony wędrowiec i dobry samarytanin

Zabawę można przeprowadzić zarówno w dużej sali, jak i na świeżym powietrzu np. podczas spaceru. W zabawie prowadzący wyznacza dwójkę pierwszych uczestników, z których jeden będzie tytułowym „dobrym samarytaninem”, a drugi „spragnionym wędrowcem.” Pozostali uczestnicy będą mieli za zadanie zagłuszyć, wołającego o napojenie uczestnika – „spragnionego wędrowca”. Uczestnik — „dobry samarytanin” ma za zadanie, w odnaleźć, wołającego na sali uczestnika „spragnionego samarytanina”. Ten nawołuje: „pić... pić...”. Po ukończeniu zadania, uczestnicy mogą wytypować kolejną dwójkę uczestników na swoje miejsce. Uczestnicy głosują kto między nimi będzie grał daną rolę i próbują swoich sił w zabawie.

8. Słuchaj lub siadaj

Zabawę można przeprowadzić zarówno w dużej sali, jak i na świeżym powietrzu np. podczas spaceru. W zabawie biorą udział dwie równoliczne grupy. Grupy ustawiają się w dwóch szeregach. Uczestnicy łapią się w dowolny sposób tworząc wężyk. W każdej turze wężyk ma innego prowadzącego, pierwszy uczestnik przechodzi na koniec wężyka. Do zabawy potrzebne będzie tutaj źródło dźwięku z muzyką lub instrument w rękach prowadzącego. Zadaniem prowadzącego jest wyłączać w nieoczekiwany sposób muzykę lub przestać grać na instrumencie, na co uczestnicy powinni błyskawicznie zareagować zastygając w bezruchu. Kto poruszy się lub w porę się nie zatrzyma odpada z danej drużyny. Wygrywa ta drużyna, której uczestnicy zostaną najdłużej na polu gry. W każdej grze dobrze jest utworzyć nowe grupy i ustawić uczestników w nich w innej kolejności.

III. RÓŻNICOWANIE DŹWIĘKU

9. Skrajności

Zabawy możemy zorganizować przy pomocy nagrań dźwięków o skrajnej charakterystyce:

- Krótkie – długie (można dodatkowo można wykorzystać do zaznaczania wałeczki z plasteliny lub gliny, sznurki / wstążki / żelki o różnej długości). Układamy pierwszy, a resztę dodajemy z lewej lub prawej strony (dłuższy lub krótszy dźwięk).
- Cicho – głośno
- Nisko – wysoko
- Szybkie – wolne
- Równy - skandowany

Słowa oraz zdania o różnej intonacji - (radość, smutek, zdenerwowanie, oburzenie itp.).

10. Strojenie instrumentów (harfy wodnej)

Do zabawy potrzebne będą: pojemnik z wodą (służący do dolewania i odlewania wody), lejek, butelki szklane tej samej wielkości lub szklane kieliszki do wina. Zabawa polega na porównywaniu dźwięków. Do szklanej butelki nalewamy wody i uderzamy w nią np. łyżeczką od herbaty. W przypadku kieliszków moczymy palec i przesuwamy nim po szklanym brzegu. Uczestnicy wsłuchują się w dźwięk jaki wydaje „instrument”. Uczestnicy następnie biorą drugą pustą butelkę lub kieliszek i dolewając, i odlewając wodę szukają podobnego dźwięku. Ważne, aby nie widzieć pierwszego naczynia (można zasłonić oczy szyfonową chusteczką lub nakryć pierwsze naczynie parawanem z kartonu).

IV. ROZPOZNAWANIE DŹWIĘKU

11. Dźwiękowe parusie

Zabawę można przeprowadzić zarówno w sali, jak i na świeżym powietrzu np. podczas spaceru. Do zabawy będą potrzebne różne instrumenty na przykład z instrumentarium Orffa. Ważne, aby instrumenty występowały w dwóch takich samych egzemplarzach (tworzyły parę). Uczestników należy podzielić na dwie równoliczne grupy. Uczestnicy obu grupach wybierają po jednym instrumencie z pary. Zadanie jednej z grup polega na wydobywaniu w dowolny sposób dźwięku za pomocą instrumentu, który wybrali. Uczestnicy drugiej drużyny muszą znaleźć parę dla siebie, czyli osobę posiadającą ten sam instrumenty. Uczestnikom jednak nie wolno używać własnego instrumentu. W zabawie może być zliczany czas wszystkich uczestników, aż do momentu ukończenia zadania. Kolejno uczestnicy losują nowe instrumenty i zamieniają się swoimi zadaniami. Teraz druga grupa poszukuje, a pierwsza gra na instrumentach. Wygrywa ta drużyna, która zdobędzie lepszy czas i pierwsza ukończy zadanie.

12. Ucho detektywa

Zabawę można przeprowadzić zarówno w sali, na świeżym powietrzu lub w dowolnym miejscu – pomieszczeniu na wycieczce. Prowadzący mówi słysząc coś, a zadaniem uczestników, jest kolejno podawanie źródeł – nazywanie odgłosów, dochodzących z otoczenia.

13. Ptasie melodie

Zabawę można przeprowadzić zarówno w dużej sali, jak i na świeżym powietrzu np. podczas spaceru. Do zabawy potrzebne będą nagrania ptasich odgłosów lub naturalne odgłosy w naturze. Prowadzący powinien dobrze znać lub podpisać każdy z odgłosów. Następnie uczestnicy wysłuchują trzech dowolnych odgłosów wydawanych przez ptaki, a prowadzący każdorazowo określa jaki ptak wydaje dany odgłos. Zadanie polega na zapamiętaniu dźwięków. Następnie prowadzący odtwarza wcześniej prezentowane dźwięki w losowej kolejności i prosi o podanie nazwy ptaka. W naturalnym środowisku uczestnicy nasłuchują i identyfikują ptaki. Zabawę dobrze jest rozwijać podczas kolejnych spotkań, dodając kolejne odgłosy ptaków, a tym samym utrudniając i uatrakcyjniając zabawę. Z czasem uczestnicy będą potrafili rozpoznać większą ilość odgłosów, a nawet zauważyć je w naturalnych warunkach, na przykład podczas spaceru.

V. ROZUMIENIE MOWY

14. Autobus do Rzymu 2

Do zabawy będą potrzebne będą dowolne nagrania głosów różnych osób, mogą to być również wypowiedzi w różnych językach, na dowolny temat. Zadaniem uczestników będzie poprosić o podanie szczegółów usłyszanych w otworzonym fragmencie (pojedyncze wypowiedzi, dialogów, rozmów grupowych). Można zapytać czy były to zdania pytające, rozkazujące itd. lub odgadnąć w jakim języku owe słowa zostały wypowiedziane.

15. Lista nietypowych zakupów

Prowadzący będzie podawał na głos produkty, jakie należy kupić w różnych typach sklepów (lista zakupów receptura, lista rzeczy do spakowania, przepis kulinarny). Mogą to być owoce, warzywa, rodzaje mięsa, kosmetyki, materiały biurowe, budowlane, a nawet kolory farb lub wzory kafelek lub tapet np. baśniowa pustynia, zachodzące słońce, zielona tajga. Zadaniem uczestników będzie podać z pamięci listę wymienionych przedmiotów.

