

ΔΥΟ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ

Μια πολυπολιτισμική προσέγγιση των μουσικών παιχνιδιών κατά μήκος της Ευρω-Μεσογειακής Περιοχής

ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ 1

Οι περιπέτειες του *Babá Elefante* στη Μεσόγειο

Αύρα Περίδου Σκουτέλλα και Amaya Epelde Larrañaga

Μουσικοί στόχοι

Τα παιδιά αναμένεται να :

1. Εκτελούν τον σταθερό ρυθμό των μουσικών παιχνιδιών *Simario*, *Sardina*, and *Πούν'το πούν'το το δαχτυλίδι* καθώς τα ακούνε.
2. Εκτελούν το δυνατό ρυθμό του πιο πάνω μουσικού υλικού καθώς το ακούνε (1^ο και 3^ο χτύπημα του μέτρου) , χρησιμοποιώντας το σώμα τους, σχολικό υλικό και μουσικά όργανα.
3. Εκτελούν τα μουσικά παιχνίδια *Simario* και *Sardina* με τον παραδοσιακό τρόπο.
4. Επινοούν άλλους τρόπους για να τα εκτελέσουν, που να συσχετίζονται καλύτερα με τα συγκεκριμένα παιδιά.
5. Αναπτύσσουν δημιουργικές ενορχηστρώσεις και κρούσεις με το σώμα για το *Simario*.
6. Εκτελούν το *El Elefante* με κατάλληλες κινήσεις σώματος και φωνή σε αντίθεση με το γρήγορα-αργά και δυνατά-σιγανά της εκτέλεσης.
7. Τραγουδούν σωστά το παιχνίδι *Simario*.
8. Εκτελούν με διάφορους δημιουργικούς τρόπους τα μελωδικά και ρυθμικά κομμάτια του *Simario*.
9. Τραγουδούν τα ιταλικά, κυπριακά και ελληνικά μουσικά παιχνίδια με σωστό τονισμό, ρυθμική ακρίβεια, γλωσσική άρθρωση και προφορά.
10. Τραγουδούν την αρχική στροφή κάθε μουσικού παιχνιδιού με σωστό τονισμό και ξεκινώντας στο σωστό χτύπο/παλμό .
11. Αναπτύσσουν κινήσεις σώματος που να απεικονίζουν τη μελωδική γραμμή του *Sardina*.
12. Αναπτύσσουν διαφορετικές μουσικές ταυτότητες μέσω της εκτέλεσης του μουσικού υλικού της διδακτικής ενότητας.
13. Αναπτύξουν μουσική επικοινωνία στο συντονισμό των μουσικών τους συμπεριφορών για την επιτυχή εκτέλεση των μουσικών παιχνιδιών.

Κοινωνικοπολιτισμικοί στόχοι

Τα παιδιά αναμένεται να:

1. Σέβονται τα προσωπικά όρια των άλλων μελών της ομάδας καθώς συμμετέχουν στα παιχνίδια με κίνηση.
2. Συνεργάζονται με άλλα άτομα για την επιτυχή εκτέλεση των μουσικών παιχνιδιών.
3. Παράγουν με αυτοπεποίθηση διαφορετικά μουσικά παιχνίδια από την Κύπρο, Ελλάδα και Ιταλία, αναγνωρίζοντας κάθε φορά τη γεωγραφική περιοχή από την οποία προέρχονται και τις διαφορετικές γλώσσες.
4. Εκτελούν αυτά τα παιχνίδια που μοιράζονται το ίδιο ρυθμικό μέτρο, αλλά αναπτύσσονται διαφορετικά, επιδεικνύοντας την αυτοεκτίμηση που τους παρέχει ένα τέτοιο επίτευγμα ως άτομα και σε ομάδες.

Εκπαιδευτικοί στόχοι

Τα παιδιά αναμένεται να:

1. Συμμετέχουν και να ψυχαγωγηθούν κατά την ομαδική επικοινωνία και «μοίρασμα» στα μουσικά παιχνίδια.

2. Διατηρούν ψηλά επίπεδα κινήτρου προς τις διαπολιτισμικές μουσικές εμπειρίες μέσω της χρήσης τέτοιων μουσικών παιχνιδιών.
3. Είναι ενεργά και χρήσιμα μέλη της ομάδας κατά τη διάρκεια της μάθησης πολυπολιτισμικών μουσικών παιχνιδιών.
4. Βελτιώσουν τη συγκέντρωση και προσοχή τους στη μάθηση, εκτέλεση και βελτίωση της ποιότητας των μουσικών παιχνιδιών.
5. Αναπτύξουν ως ομάδα μια ιστορία βασισμένη στα πολιτισμικά και μουσικά ερεθίσματα κάθε μαθήματος.
6. Λαμβάνουν αποφάσεις ως άτομα και σε ομάδες όσον αφορά την παραγωγή μουσικής και την εκτέλεση.
7. Εξελιχθούν από μεγάλο μεγέθους κινήσεις σε μικρότερες και πιο ευκρινείς.

Ηλικία παιδιών

4-5 χρόνων

Προϋπάρχουσα γνώση παιδιών

Τα παιδιά έχουν 1-2 χρόνια εμπειρίας επίσημης μουσικής εκπαίδευσης και αυτή μπορεί να περιλαμβάνει:

- Τη σχέση μεταξύ ήχου και σιωπής.
- Γνώση των ιδιοτήτων ήχου και έκφρασης του σώματος.
- Γνώση των ήχων του άμεσου περιβάλλοντος.
- Εξερεύνηση των κρούσεων στο σώμα και με αγγίγματα στο σώμα.
- Παραγωγή ήχων και σιωπής.
- Τραγουδιστικό ρεπερτόριο μιας ποικιλίας τοπικών και εθνικών παραδοσιακών τραγουδιών, ποιημάτων και παιχνιδιών για παιδιά νεαρής ηλικίας.

Υλικά

Τα μουσικά παιχνίδια *Simario*, *Sardina*, *Πούν' το πούν' το δαχτυλίδι*, *El Elefante*.

Ηχογραφήσεις των μουσικών παιχνιδιών, όργανα Orff και όργανα τάξης, εικόνες, ένα σχοινί, ένα λούτρινο ελέφαντα, μια εικόνα ενός δαχτυλιδιού, ένα κουτί θησαυρού και ένα δαχτυλίδι.

Σχέδια μαθήματος 1 & 2 : Ο *Babá Elefante* ζητά βοήθεια

Μουσικοί στόχοι

Τα παιδιά αναμένεται να:

1. Εκτελούν το σταθερό ρυθμό των μουσικών παιχνιδιών *Simario* και *Sardina* καθώς τα ακούνε.
2. Εκτελούν το δυνατό ρυθμό του μέτρου στο πιο πάνω μουσικού υλικού καθώς το ακούνε (1^ο και 3^ο χτυπήματα του μέτρου) , χρησιμοποιώντας το σώμα τους, σχολικό υλικό και μουσικά όργανα.
3. Παίζουν τα μουσικά παιχνίδια *Simario* και *Sardina* με προοδευτικά δημιουργικούς τρόπους.
4. Παίζουν τα μουσικά παιχνίδια *Simario* και *Sardina* με τον παραδοσιακό τρόπο.
5. Τραγουδούν με σωστή γλώσσα το μουσικό παιχνίδι *Simario*.
6. Εκτελούν με διάφορους δημιουργικούς τρόπους τα μελωδικά και ρυθμικά μέρη του μουσικού παιχνιδιού *Simario*.
7. Αρχίζουν να τραγουδούν τραγούδια τόσο με σωστό τονισμό όσο και με ρυθμική ακρίβεια.

Περιγραφή των σχεδίων μαθήματος¹

1. Παρουσιάστε στα παιδιά ένα λούτρινο ελέφαντα με το όνομα *Babá Elefante*. Πείτε τους ότι είναι ένα ξεχωριστό είδος ελέφαντα επειδή έχει μια γενειάδα με τρεις τρίχες και εξηγήστε τους ότι αντιμετωπίζει ένα πρόβλημα. Έχει χάσει το κουτί του θησαυρού του και το δαχτυλίδι του και χρειάζεται τη βοήθειά τους για να βρει το δρόμο του να επιστρέψει σπίτι του, στην Ισπανία.
2. Τραγουδήστε το *Simario* στα παιδιά καθώς περνάτε και αγγίζετε τα κεφάλια τους στο σταθερό ρυθμό του τραγουδιού. Εκτελέστε την τελευταία φράση “*di di di*” ακουμπώντας ελαφρά τρεις φορές το κεφάλι του τελευταίου παιδιού.
3. Επαναλάβετε καθώς παρατηρείτε τις αντιδράσεις των παιδιών.
4. Λάβετε υπόψη τις αντιδράσεις τους και εκτελέστε ξανά το τραγούδι, παίρνοντας στοιχεία από τη δική τους συνεισφορά.
5. Βάλτε τα παιδιά να σταθούν και να βηματίσουν στον σταθερό ρυθμό προς μια κατεύθυνση που έχετε επιλέξει καθώς τραγουδούν την πρώτη μελωδική φράση. Κατά τη διάρκεια του ρυθμικού μέρους ζητήστε τους να χτυπήσουν τον ρυθμό με διάφορους τρόπους όπως στο πάτωμα, στο σώμα τους, στην καρέκλα, κτλ.
6. Ζητήστε από τα παιδιά να προσπαθήσουν να τραγουδήσουν το τραγούδι καθώς κινούνται, όπως στο προηγούμενο στάδιο. Αυτή τη φορά, κατά τη διάρκεια του ρυθμικού κομματιού, παίζουν ένα παιχνίδι χτυπώντας παλαμάκια με τον παρτενέρ που βρίσκεται απέναντί τους. Ακολουθούν όπως πριν τον ρυθμό της φράσης του σταθερού ρυθμού, όταν όμως φτάνουν στο “*di di di*” πρέπει να χτυπήσουν παλαμάκια ο ένας με τον άλλο, χτυπώντας τις ανοικτές παλάμες τους μαζί τρεις φορές.
7. Ζητήστε από τα παιδιά να επιστρέψουν στις θέσεις τους σε ένα κύκλο και καλέστε τα να περάσουν χέρι με χέρι από ένα παιδί στο άλλο το λούτρινο *Babá Elefante* καθώς ακούνε το τραγούδι. Πείτε τους ότι ο *Babá Elefante* είναι ένας γερασμένος ελέφαντας γι’ αυτό δεν μπορεί να κινηθεί πολύ γρήγορα.
8. Τραγουδήστε το τραγούδι βοηθώντας τα παιδιά και περνώντας από το κάθε ένα στους δυνατούς ρυθμούς του τραγουδιού (1^ο και 3^ο χτύπημα του μέτρου), καθώς ακουμπάτε τους ώμους του κάθε παιδιού με τον ίδιο ρυθμικό τρόπο
9. Κατά τη ρυθμική φράση “*di di di*” καλέστε τα παιδιά να χτυπήσουν απαλά τρεις φορές τον λούτρινο ελέφαντα στα πόδια του άλλου παιδιού. Αφήστε χρόνο για εξάσκηση.
10. Επαναλάβετε τα βήματα 8&9 αλλά στο σταθερό ρυθμό αυτή τη φορά, λέγοντας στα παιδιά ότι ο *Babá Elefante* θέλει να πάει σπίτι χωρίς καθόλου καθυστέρηση.
11. Πείτε στα παιδιά ότι αυτό το μουσικό παιχνίδι φέρνει πολλή χαρά στον *Babá Elefante*, έτσι προτείνει ένα άλλο παιχνίδι με πολύ γαργαλητό για να διασκεδάσουν.
12. Ζητήστε από τα παιδιά να μετρήσουν μαζί σας *Sar-dina-ina-ina* (1-2-3-4-) καθώς χειροκροτούν-χτυπούν-χειροκροτούν-χτυπούν. Επαναλαμβάνουν αρκετές φορές καθώς αρχίζετε να τραγουδάτε το ιταλικό μουσικό παιχνίδι *Sardina*.
13. Συνεχίσουν να εκτελούν τις κινήσεις ενώ εσείς γαργαλάτε ένα παιδί στο κεφάλι του κάθε φορά. Στην τελευταία ανιούσα μελωδική φράση, στη συλλαβή “*ra*”, ζητάτε από το παιδί να σας ονομάσει άλλα μέρη του σώματος. Για παράδειγμα, το παιδί λέει «μύτη». Τότε, τη δεύτερη φορά, γαργαλάτε κάθε παιδί στη μύτη του. Το παιδί του οποίου η σειρά συμπίπτει με τη συλλαβή “*ra*” είναι αυτό που επιλέγει το μέρος του σώματος και γι’ αυτό ο δάσκαλος/α διαλέγει διαφορετικό παιδί κάθε φορά.
14. Εκτελέστε την ίδια δραστηριότητα αλλά γαργαλάτε τα παιδιά κατά τη διάρκεια του “*cri cri cri*” και “*cra cra cra*”.

¹ Τα δύο σχέδια μαθήματος δεν έχουν χωριστεί ώστε να επιτραπεί στο/η δάσκαλο/α να διαλέξει εάν θα χρησιμοποιήσει όλα τα βήματα, επιλέξει ή παραλείψει στάδια σύμφωνα με μια συντρέχουσα αξιολόγηση της ανταπόκρισης των παιδιών.

15. Επαναλάβετε τα βήματα 12 και 13 αρκετές φορές, σύμφωνα με την ευχαρίστηση των παιδιών. Ζητήστε τις εισηγήσεις των παιδιών για το μέτρημα 1-2-3-4 πριν την αρχή του τραγουδιού, αλλά και καθώς το ακούνε. Δώστε μελωδικά όργανα Orff για εκτέλεση των νοτών των φράσεων “*cri cri cri*” και “*cra cra cra*”.
16. Ζητήστε τους να τραγουδήσουν μαζί σας τις φάσεις του «γαργαλητού» καθώς επαναλαμβάνονται τα βήματα 12 και 13.
17. Στην τελευταία ανιούσα μελωδική φράση ζητήστε από τα παιδιά να σας δώσουν τις εισηγήσεις τους. Επιλέξτε μια συγκεκριμένη πιο κατάλληλη κίνηση και ζητήστε τους να τραγουδήσουν μαζί σας με συλλαβές χωρίς νόημα (ή «λα») βεβαιώνοντας ότι έχουν σωστή ανιούσα φωνή.
18. Ρωτήστε τα παιδιά αν θυμούνται το πρώτο παιχνίδι. Ζητήστε τους να τραγουδήσουν μαζί σας, βεβαιώνοντας ότι προφέρουν σωστά τις λέξεις. Χρησιμοποιήστε κινήσεις σώματος για να δείξετε την ανιούσα μελωδική γραμμή της λέξης “*Simario*” και «ντο ρε μι». Βεβαιωθείτε ότι τραγουδούν σωστά το ανιών μελωδικό μοτίβο.
19. Βάλτε τα παιδιά να καθίσουν σε γραμμή, το ένα μπροστά από το άλλο και δείξτε τους πώς να χτυπούν ελαφρά ο ένας τον ώμο του άλλου με το δεξί τους χέρι σύμφωνα με το σταθερό τέμπο. Εκτελέστε το παιχνίδι με αυτό τον τρόπο. Βγαίνει έξω το παιδί το οποίο δέχεται στον ώμο το τελευταίο χτύπημα.
20. Προσκαλέστε κάθε παιδί που βγαίνει από το παιχνίδι να επιλέξει έναν τρόπο να συνοδεύσει τους παίχτες στο τραγούδι τους και στην προσπάθεια να βοηθήσουν τον Babá Elefante. Εκείνοι, σε ζευγάρια, χειροκροτούν μαζί με τον παρτενέρ τους. Ακολουθούν τα σταθερό τέμπο και χτυπούν παλαμάκια τρεις φορές σε κάθε *di di di*”, ή μπορούν να επινοήσουν κάποιο άλλο είδος συνοδείας.
21. Βεβαιωθείτε ότι θα συντονίσετε σε αυτή τη μίνι-παράσταση, τόσο τα παιδιά που βρίσκονται μέσα στο παιχνίδι, όσο και τα παιδιά τα οποία είναι εκτός παιχνιδιού και αυτοσχεδιάζουν και ότι η μουσική συμπεριφορά κάθε παιδιού αντανακλά τις ικανότητες και προτιμήσεις του. Όταν έχουν μείνει μέσα στο παιχνίδι τα δύο τελευταία παιδιά, δείξτε τους πώς να το εκτελέσουν ώστε να τελειώσουν το παιχνίδι με τον παραδοσιακό τρόπο.
22. Αφού έχετε ολοκληρώσει με επιτυχία τα προηγούμενα βήματα, εισάγετε το παιχνίδι με τον παραδοσιακό τρόπο όπως περιγράφεται στις πολιτισμικές πληροφορίες του εγχειριδίου και πληροφορήστε τα παιδιά για τη χώρα προέλευσής του. Αφήστε τους να το δοκιμάσουν μερικές φορές.
23. Μπορείτε να εισάγετε τον παραδοσιακό τρόπο εκτέλεσης του *Simario* όταν θα είστε σίγουροι ότι τα παιδιά μπορούν να εκτελέσουν το μοτίβο με το χειροκρότημα. Αρχικά μπορείτε να το παρουσιάσετε στα πιο ικανά παιδιά με πιο αργό από το κανονικό τέμπο και σταδιακά α) να προσκαλέσετε τα παιδιά που παρακολουθούν στην περιφέρεια της δραστηριότητας β) να επιταχύνετε το τέμπο της εκτέλεσης. Ο ενθουσιασμός για το ποιο παιδί θα βγει από το παιχνίδι είναι κολλητικός σε όλα τα παιδιά και βοηθά σημαντικά στη μάθηση του παιχνιδιού.

Αναμενόμενο αποτέλεσμα

Τα παιδιά εκτελούν σωστά και με αυτοπεποίθηση το τραγούδι και το μοτίβο χειροκροτήματος του *Simario* με λεπτό συντονισμό κινήσεων και μουσική επικοινωνία τους ενός παιδιού με το άλλο.

Αποδεικτικά στοιχεία μάθησης

Οι μαθητές εκτελούν με επιτυχία το μουσικό παιχνίδι *Simario* καθώς το έχουν εμφανώς απολαύσει. Στόχοι που σχετίζονται με ρυθμό, στίχους και μελωδία έχουν επιτευχθεί, καθώς και η σωστή εκτέλεση, μουσική συνεργασία και η ανάπτυξη της δημιουργικότητας.

Σχέδιο μαθήματος 3: Ο *Babá Elefante* και το πολύτιμο δαχτυλίδι

Μουσικοί στόχοι

Τα παιδιά αναμένεται να:

1. Βελτιώσουν την απόδοση τους στα μουσικά παιχνίδια *Simario* και *Sardina* με προοδευτικά δημιουργικούς τρόπους.
2. Βελτιώσουν την απόδοση τους στα μουσικά παιχνίδια *Simario* και *Sardina* όταν αυτά παίζονται με τον παραδοσιακό τρόπο.
3. Εκτελούν τον σταθερό ρυθμό/παλμό του μουσικού παιχνιδιού Πούν'το πούν'το το δαχτυλίδι καθώς το ακούνε.
4. Εκτελούν τους δυνατούς ρυθμούς του πιο πάνω μουσικού υλικού καθώς το ακούνε (1^{ος} και 3^{ος} ρυθμός), χρησιμοποιώντας το σώμα τους, σχολικό υλικό και μουσικά όργανα.
5. Αναπτύξουν κινήσεις σώματος που να απεικονίζουν τη μελωδική γραμμή του *Sardina*.

Περιγραφή του μαθήματος

1. Ζητήστε από τα παιδιά να αφηγηθούν την ιστορία που τους παρουσιάσατε στο προηγούμενο μάθημα.
2. Καλέστε τα να παίζουν το παιχνίδι *Simario* αυτοσχεδιάζοντας δημιουργικά/με τον παραδοσιακό τρόπο, όπως προτείνεται στο προηγούμενο σχέδιο μαθήματος
3. Το τελευταίο παιδί, ο νικητής δηλαδή του παιχνιδιού, πρέπει να βοηθήσει τον *Babá* να βρει το κουτί του θησαυρού και το χαμένο του αντικείμενο.
4. Ζητήστε από τα παιδιά να εκτελέσουν το τραγούδι *Sardina* καθώς το τραγουδάτε ή βάλτε να ακούσουν την ηχογράφιση (όπως στα βήματα 12 και 13 στα προηγούμενα μαθήματα).
5. Στην πρώτη φράση, καλέστε τα παιδιά να βάλουν το χέρι τους πάνω από τα μάτια τους και να περπατούν σαν να ψάχνουν για κάτι.
6. Στις ψηλές νότες του Σι, σηκώνουν λίγο πιο ψηλά τα κεφάλια τους καθώς ψάχνουν.
7. Ο νικητής του προηγούμενου παιχνιδιού κρατά ξυλάκια και εκτελεί τον σταθερό ρυθμό για να βοηθήσει τα παιδιά να βρουν το κουτί.
8. Στις συλλαβές “*cri cri cri*” και “*cra cra cra*” τα παιδιά γαργαλούν τις παλάμες τους. πρώτα τη δική τους δεξιά παλάμη και μετά την αριστερή τους παλάμη και αργότερα τις παλάμες των παιδιών που συναντούν σε εκείνο το σημείο του τραγουδιού.
9. Το κουτί του θησαυρού δεν έχει ανακαλυφθεί, έτσι τα παιδιά κάθονται κάτω σε κύκλο για να παίζουν το *Sardina* με τον παραδοσιακό τρόπο, το οποίο μοιάζει με το *Simario* στο οποίο χειροκροτούν με τη σειρά σε κύκλο, με την εξαίρεση του μέρους του γαργαλητού. Κάθε παιδί πρέπει να γαργαλήσει τώρα την παλάμη του παιδιού που βρίσκεται στα αριστερά του.
10. Οι δύο νικητές των δύο παιχνιδιών παίρνουν το κουτί του θησαυρού, το ανοίγουν και βρίσκουν τη φωτογραφία του χαμένου δαχτυλιδιού.
11. Πληροφορήστε τα παιδιά ότι θα παίζετε ένα άλλο παιχνίδι με ένα χαμένο δαχτυλίδι που πρέπει να βρεθεί. Ζητήστε από τα παιδιά να καθίσουν και να κρατήσουν τις παλάμες τους ενωμένες και κλειστές. Πάρτε το δαχτυλίδι κι εκτελέστε το ‘Πούν’το πούν’το το δαχτυλίδι’, όμως μην αφήσετε το δαχτυλίδι στα χέρια κανενός παιδιού ακόμα.
12. Ζητήστε από τα παιδιά να ακούσουν το τραγούδι και να επινοήσουν κινήσεις ή κρούσεις με το σώμα για (α) τον σταθερό ρυθμό και (β) τον δυνατό ρυθμό. Εκτελέστε το τραγούδι.
13. Απομονώστε τα ανιόντα διαστήματα 3^{ης} από το τραγούδι και τραγουδήστε τα ‘ψάξε ψάξε’.
14. Καλέστε τα παιδιά να επινοήσουν κινήσεις που να δείχνουν αυτές τις λέξεις-διαστήματα (όπως χτυπά παλαμάκια –χτυπά στα γόνατα, χτυπά παλαμάκια –χτυπά στα γόνατα). Τραγουδήστε τα

διαστήματα μαζί με τις κινήσεις. Δοκιμάστε μια ποικιλία κινήσεων και κρούσεων σώματος μαζί με τα παιδιά.

15. Απομονώστε τα μελωδικά μοτίβα ‘το δαχτυλίδι’, ‘δε θα το βρεις’, τα οποία και τα δύο περιέχουν επαναλαμβανόμενες νότες με ένα κατιών 3^ο διάστημα στο τέλος. Εξασκηθείτε μαζί τους με κινήσεις των χεριών που υποδεικνύουν αυτό το μελωδικό περίγραμμα καθώς τραγουδάτε το τραγούδι. Αφήστε στα παιδιά άφθονο χρόνο εξάσκησης και ενθαρρύνετε διαφοροποιήσεις των κατάλληλων κινήσεων.
16. Τα παιδιά μπορούν να τραγουδήσουν το μέρος του τραγουδιού όπου βίωσαν τα διαστήματα, συντονίζοντας διαστήματα και κινήσεις που έχουν επιλέξει.
17. Ζητήστε από τα παιδιά να σας βοηθήσουν να τραγουδήσετε το τραγούδι. Αρχίστε να τραγουδάτε τη μελωδία με «λα» και καλέστε τα παιδιά να τελειώσουν τη μελωδική γραμμή της πρώτης φράσης. Αρχικά σταματάτε ακριβώς πριν τα διαστήματα, καλώντας τα παιδιά να τα τραγουδήσουν είτε με «λα», είτε με τις αυθεντικές λέξεις. Επιλέξτε να σταματήσετε σε διαφορετικά σημεία κάθε φορά για να βελτιώσετε τη δυσκολία της άσκησης. Βεβαιωθείτε ότι τα παιδιά τραγουδούν σωστά «το δαχτυλίδι» και συνδέστε το με μια ξεχωριστή κίνηση. Τραγουδήστε εσείς τις υπόλοιπες λέξεις.
18. Χρησιμοποιήστε τον ίδιο τρόπο όπως στο βήμα 13, καλώντας αυτή τη φορά τα παιδιά να τραγουδήσουν τις λέξεις. Use the same manner in step 23 inviting this time the children to sing the words.

Αναμενόμενο αποτέλεσμα

Τα παιδιά εκτελούν το μουσικό παιχνίδι *Sardina* με συντονισμό λεπτών κινήσεων, σωστή φρασεολογία, τονισμό του τραγουδιού και προφορά της γλώσσας. Τα παιδιά τραγουδούν το τραγούδι *Πούν’το πούν’το το δαχτυλίδι* σωστά και χρησιμοποιούν μελωδικά όργανα Orff για εκτέλεση φράσεων από τα δυο τραγούδια. Τα παιδιά εκτελούν με επιτυχία και τα δύο παιχνίδια και τα έχουν εμφανώς απολαύσει. Στόχοι που σχετίζονται με ρυθμό και μελωδία έχουν επιτευχθεί, όπως και η σωστή εκτέλεση και ανάπτυξη κινήσεων σώματος.



Τα παιδιά με τα μουσικά παιχνίδια τους αγκαλιάζουν τη Μεσόγειο (από το 14^ο Νηπιαγωγείο Κέρκυρας με την νηπιαγωγό Πηνελόπη Πέζαρου)

Σχέδιο μαθήματος 4: Μουσικά παιχνίδια από την Ιταλία, Ελλάδα και Κύπρο.

Μουσικοί στόχοι

Τα παιδιά αναμένεται να:

1. Βελτιώσουν την απόδοση τους στα μουσικά παιχνίδια αυτής της διδακτικής ενότητας.
2. Αναπτύσσουν και αφηγούνται την ιστορία προσθέτοντας μουσικό υλικό στα κατάλληλα σημεία.
3. Αναπτύξουν διαφορετικές μουσικές ταυτότητες μέσα από την εκτέλεση του μουσικού υλικού της διδακτικής ενότητας.
4. Επιδείξουν κριτική σκέψη και μουσική επικοινωνία ώστε να αποκτήσουν επίγνωση των μουσικών συμπεριφορών τους για την επιτυχή εκτέλεση των παιχνιδιών.

Περιγραφή του σχεδίου μαθήματος

1. Καλέστε τα παιδιά να διηγηθούν την ιστορία και να προσθέσουν τα δικά τους στοιχεία σε αυτή.
2. Στα κατάλληλα σημεία της ιστορίας καλέστε τα παιδιά να εκτελέσουν το *Simario* και *Sardina* με (α) τον παραδοσιακό τρόπο και (β) με δημιουργικούς τρόπους που τα ίδια μπορεί να εισηγηθούν. Οι δημιουργικές προτάσεις των παιδιών μπορεί βέβαια να οδηγήσουν το μάθημα σε νέες δημιουργικές κατευθύνσεις, τις οποίες δεν έχετε προγραμματίσει. Χρειάζεται να είσατε έτοιμοι να επεξεργαστείτε αυτό το ενδεχόμενο, ακολουθώντας σχετικό και κατάλληλο για τη μουσική υλικό και τις μουσικές συμπεριφορές των παιδιών.
3. Καλέστε τα παιδιά να παίξουν το *Πούν'το πούν'το το δαχτυλίδι* αρχικά ως τραγούδι, επιβεβαιώνοντας το σωστό τονισμό και τη σωστή προφορά των λέξεων.
4. Επαναλάβετε το τραγούδι αρκετές φορές, ενσωματώνοντας κινήσεις με νόημα και κρούσεις σώματος στη μελωδική γραμμή και ρυθμικά μοτίβα του τραγουδιού.
5. Καλέστε τους νέους νικητές του *Simario* και *Sardina* αυτού του μαθήματος να εκτελέσουν το ένα μετά το άλλο τραγούδι μαζί με τα υπόλοιπα παιδιά και να παίξουν το μουσικό παιχνίδι *Πούν'το πούν'το το δαχτυλίδι* κρατώντας το δαχτυλίδι και αφήνοντάς το μέσα στις κλειστές παλάμες ενός παιδιού όταν το τραγούδι φτάσει στο τέλος του.
6. Δώστε την ευκαιρία και σε άλλα παιδιά, τα οποία θα ήθελαν επίσης να εκτελέσουν το τραγούδι με τον παραδοσιακό τρόπο.
7. Πείτε στα παιδιά ότι αφού βρέθηκε το δαχτυλίδι, θα τοποθετηθεί στο κουτί του θησαυρού και ο *Babá Elefante* είναι τώρα έτοιμος να πάει σπίτι. Και το ταξίδι του ξεκινά.
8. Καλέστε τα παιδιά να εμπνευστούν ιδέες και περιπέτειες σε σχέση με το ταξίδι του για την Ισπανία ή για ένα συγκεκριμένο μέρος στην Ισπανία.
9. Ζητήστε τους να σχεδιάσουν αυτές τις ιδέες και υποσχεθείτε τους ότι στο επόμενο μάθημα θα ταξιδέψουν με τον *Babá Elefante* επειδή το ταξίδι του δεν θα είναι εύκολο και θα χρειαστεί βοήθεια.

Αναμενόμενο αποτέλεσμα

Τα παιδιά εκτελούν εναλλάξ τα τρία μουσικά παιχνίδια αυτής της διδακτικής ενότητας με ευφράδεια και αυτοπεποίθηση, συντονισμό και καλό τονισμό.

Αποδεικτικά στοιχεία μάθησης

Τα παιδιά μαζί με τον/τη δάσκαλο/α τους παράγουν μια σειρά σχεδίων της ιστορίας και των τριών μουσικών παιχνιδιών. Βάλτε τα στη σειρά και εναλλάξτε τα αναλόγως. Τα παιδιά αναδιηγούνται την ιστορία προσθέτοντας τα δικά τους στοιχεία εάν το επιθυμούν και εκτελώντας τα μουσικά παιχνίδια με διαφορετική σειρά και διαφορετικούς τρόπους.