

Jak usłyszeć dźwięki | Gra miejska II | Muzykoteka Szkolna | 1/7

Uczestnicy Gry miejskiej spotykają się w dziwnym miejscu...

Duże, ciemne pomieszczenie, gdzieś palące się kolorowe światełka; w całym budynku tylko magazyny pełne niespotykanych przedmiotów i schowane za sekretnymi przejściami malutkie warsztaty... To tu znajduje się studio nagraniowe – ich miejsce spotkań przez najbliższy tydzień. Wita ich kompozytor – Tomasz Gwinciński, który poprowadzi naszych bohaterów przez fascynujący świat muzyki, często pełnej niesamowitych odgłosów i tajemniczych szmerów...

Przewodnikiem w tej grze miejskiej jest kompozytor – Tomasz Gwinciński. Zadaniem uczestników tej serii, skierowanej do gimnazjalistów, jest stworzenie utworu z dźwięków miasta i nimi inspirowanego. A do dyspozycji mają studio nagraniowe oraz trio fortepianowe. Uzbrojeni w dyktafony cyfrowe wyruszają w miasto, aby zarejestrować pulsujące w jego sercu „tętno”.

Aby nasi bohaterowie byli dobrze przygotowani do wykonania powierzonego im zadania, w pierwszej kolejności muszą nauczyć się... słuchać. Potem sukcesywnie poznają kolejne elementy niezbędne do powstania muzyki, takie jak: rytm, melodia czy harmonia.

Dzięki wielu doświadczeniom i eksperymentom stopniowo komponują utwór, który sami wykonają podczas finałowego koncertu. Jaki będzie efekt ich pracy? Czy dzięki tej przygodzie zmienili swoje nastawienie do muzyki klasycznej? Dowiemy się tego w ostatnim odcinku.

Scenariusz lekcji i prezentacja przygotowane na podstawie filmu dostępne są [tutaj](#).