

KREATIVNÍ UMĚNÍ podněty pro výuku

Pappus

Hudba: Píšťalky z trávy, pampeliškové flétny, bezové píšťalky

Výroba dechových nástrojů z přírodních materiálů

Cíl: Vytváření zvuků s pomocí běžně dostupných rostlin je dobrou aktivitou doplňující jakoukoliv práci s hudbou a hudebními nástroji.

Aktivita 1 – píšťalka z trávy

- Utrhněte široký list trávy a přidržte spodní konec v nejnižší části vašich palců přitisknutých k sobě. Měli byste uprostřed mezi palci vidět malou mezeru. Přiložte rty k otvoru a foukněte, abyste vytvořili pištivý zvuk.
- Pobavte se o tom, jak zvuk vzniká, jaké vibrace jej tvoří a experimentujte s různými délkami a typy listů trávy, které vytváří odlišné výšky tónů.

Aktivita 2 – Pampelišková flétna

- Najděte dlouhý stoněk pampelišky – odstraňte květ. Na jeho konci vytvořte malý rozštěp a druhý konec vložte mezi své rty. Foukněte do stonku; poté postupně otevírejte stoněk od rozděleného konce, přitom stále foukejte – to promění výšku tónu.
- Je užitečné tuto techniku před vyzkoušením vidět, najdete na internetu video ukázky.
- Žáci debatují, proč délka rozštěpu ovlivňuje výšku tónu?

Aktivita 3 – Bezová píšťalka

- Jaro je skvělým obdobím pro tvorbu bezových píšťalek, jejich výroba je jednoduchá a vyžaduje jednoduché vybavení. Na internetu najdete instrukce: na stránce Jonsbushcraft.com je skvělý návod krok za krokem, z webové stránky Pappus také můžete stáhnout list aktivity Zabláčené tváře Bezová píšťalka.

Zdroje:

Aktivita 1: stébla trávy – vyzkoušejte různé druhy trav, rovných a širokých.

Aktivita 2: stonky pampelišky.

Aktivita 3: bezové stonky; nůž na vyřezávání, kolíky od stanu nebo jehly k odstranění dřeneš.



Konkovka je druh flétny vyráběný slovenskými pastevcami. Na internetu najdete ukázky hry na konkovku.

Pampelišková flétna



Bezová píšťalka



Konkovka



Kritéria úspěchu:

- ✓ Dokáží vysvětlit, jak lze použít přírodní materiály k tvorbě zvuků různých výšek
- ✓ Chápu a dokáží vysvětlit, jak je zvuk tvořen a jak se může měnit jeho výška při využití různých technik

