



Bim bom



**BIM BOM... MIAU...
WRRRR... STUK! TRZASK!**



Słuch to jeden z pięciu zmysłów dostępnych człowiekowi. Ten, dzięki któremu możemy rozkoszować się śpiewem ptaków i muzyką w radiu, a także rozpoznawać głosy naszych bliskich podczas rozmów telefonicznych. O dobrych dźwiękach mówimy często, że są harmonijne, łagodne czy kojące. Te nieprzyjemne i głośne nazywamy hałasem. **Słuch otwiera przed nami nowy, niezwykle sposób poznawania otaczającej nas rzeczywistości.**

Po co nam słuch?

Słuch pomaga nam uniknąć niebezpieczeństw – dzięki niemu możemy usłyszeć nadjeżdżający samochód czy dźwięk alarmu. Mamy parę uszu, co pozwala lepiej określić, skąd dochodzi dźwięk – z góry czy z dołu, z bliska czy z daleka. Słuch pozwala nam rozmawiać z innymi, uczyć się i cieszyć muzyką. Dzięki niemu możemy także rozpoznać intonację, czyli sposób, w jaki ktoś mówi (np. głośniej, ciszej, wyżej lub niżej) – co **pomaga nam zrozumieć emocje**. Już po samym brzmieniu głosu możemy często rozpoznać, czy ktoś jest zadowolony, czy smutny.

Co ciekawe, nasze uszy pomagają nam też utrzymać równowagę!

W uchu znajduje się specjalna część, która działa jak „czujnik równowagi”. Nosi ona ładną nazwę: ślimak. W jego wnętrzu są kanaliki z płynem i kryształkami. Gdy ruszamy głową lub chodzimy, kryształki i płyn przesuwają się, informując mózg o położeniu ciała, co pomaga nam zachować równowagę.



GRANNA



Co sprawia, że słyszymy?

Słuch działa tak, że dźwięki wpadają do ucha i sprawiają, że mały bębenek w środku zaczyna drgać. Te drgania poruszają trzy małe kosteczki, które przekazują je do ślimaka. Ślimak zamienia drgania na sygnały, które wysyła do mózgu. Mózg rozpoznaje i odczytuje je jako dźwięki, np. głos, muzykę czy odgłosy natury.

Słuch absolutny i problemy ze słuchem

Niektórzy ludzie mają supermoc zapamiętywania i odtwarzania dźwięków nawet po jednokrotnym ich usłyszeniu! Na przykład słynny kompozytor Wolfgang Amadeusz Mozart. Inni mają z kolei duże problemy ze słuchem lub w ogóle nie słyszą. Często korzystają wtedy z języka migowego – specjalnych znaków, na które składają się gesty rąk i mimika. Kiedy rozmawiasz z osobami niesłyszącymi, mów spokojnie, wyraźnie, ciut wolniej i upewnij się, że dobrze widzą twoją buzię. Dlaczego? Ponieważ wiele osób z poważnie uszkodzonym słuchem potrafi odczytywać słowa z ruchu warg. To jest dopiero supermoc!

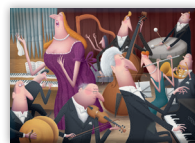
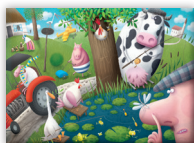
Hałas

Huczące maszyny, krzyki czy ruch uliczny – często jesteśmy narażeni na hałas. Czasem zakrywamy uszy lub nosimy specjalne słuchawki, by się przed nim chronić. Niestety... sami też się na niego narażamy, np. słuchając bardzo głośno muzyki. Hałas może być dla nas niebezpieczny – męczy, irytuje, a jeśli trwa zbyt długo, może nawet uszkodzić nasz słuch.

W świecie zwierząt

Pies ma znacznie lepszy słuch niż człowiek – słyszy dźwięki bardzo ciche i z dużej odległości. Potrafi rozpoznawać konkretne dźwięki, jak kroki czy odgłosy silników, oraz precyzyjnie lokalizować ich źródło. Kot ma jeszcze lepszy słuch niż pies i potrafi usłyszeć mysz z odległości 20 metrów. Uważa się, że najlepszy słuch ma motyl barciak większy. Potrafi on słyszeć dźwięki 15 razy lepiej niż człowiek! Ten to ma słuch!

Skoro już się tyle dowiedzieliście, śmiało przejdźcie do gry! **Bim Bom zawiera dwustronne plansze pełne przedmiotów wydających dźwięki.**





Przygotowanie gry

Gra wymaga korzystania z bezpłatnej aplikacji BIM BOM. Możesz ją pobrać w sklepach systemów Android/Apple.



Wymij z pudełka wszystkie żetony i dwustronne plansze. Przed rozpoczęciem pierwszej gry wymij żetony z formatek. Umieść je na środku stołu (obrazkami do góry) w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy. Następnie wybierz w aplikacji grę – szczegóły dotyczące przygotowania konkretnej rozgrywki znajdziesz w ich opisach w dalszej części instrukcji.



CO TO ZA DŹWIĘKI?

To świetny sposób na rozpoczęcie zabawy z BIM BOM i zapoznanie dziecka z wszystkimi wykorzystywanymi w grze dźwiękami.

Na początek możesz użyć białej strony planszy z przedmiotami. Gdy dziecko opanuje podstawy, odwróć planszę na stronę z dużą ilustracją. Wybierz w aplikacji daną planszę. Po chwili usłyszysz nagrane dźwięki w przedstawionej poniżej kolejności. Dopasuj żetony przedmiotów do obrazków na planszy.

WIEŚ

krowa
kura
owca (baran)
pszczola
rąbanie drewna
świnka
traktor
żaba



ULICA

gołębie
gwizdek
młot pneumatyczny
motocykl
pies
rower
tramwaj
wóz strażacki



PRZEDSZKOLE

cymbałki (dzwonki)
gitara
ptaki
radio
śpiewające dzieci
tamburyn
trójkąt
zegar z kukułką



SALA KONCERTOWA

fortepian
harfa
kocioł (bęben)
organy
skrzypce
śpiewaczka
talerze
waltornia





NA SWOIM MIEJSCU

To gra kooperacyjna, w której używamy od dwóch do czterech plansz. Wybierz plansze, które wezmą udział w grze i zaznacz je w aplikacji. Możesz zagrać w prostszy wariant (biała strona plansz) lub w trudniejszy (strona z dużą ilustracją). Przygotuj żetony (odkryte odpowiadające danym planszom). Aplikacja losowo odtworzy 12 dźwięków związanych z wybranymi planszami. Macie 10 sekund, żeby odgadnąć źródło dźwięku, znaleźć właściwy żeton i położyć go na odpowiadające mu na planszy miejsce. Ile żetonów udało Wam się dopasować?

**liczba
żetonów**

Porównajcie swój wynik z zestawieniem poniżej!

- 12** Brawo! Mozart byłby dumny.
- 9-11** Świetna robota! Spróbujcie jeszcze raz i powalczcie o komplet punktów!
- 6-8** Mogło być lepiej, ale poradziście sobie z wyzwaniem!
- 0-5** Spróbujcie jeszcze raz, na pewno pójdzie Wam lepiej!

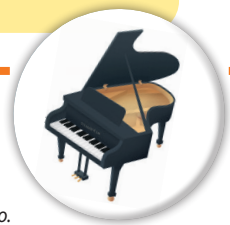
PO NUTCE

W tej grze plansze nie są potrzebne. Ułóż wszystkie żetony na stole obrazkami do góry. Po wybraniu odpowiedniej gry w aplikacji usłyszysz 20 losowych dźwięków. Gracze mają 10 sekund na odnalezienie żetonu pasującego do dźwięku i złapanie go. Kto pierwszy, ten lepszy!

UWAGA! Niektóre dźwięki nie zostaną odtworzone.
Wygrywa gracz, który na koniec gry zbierze najwięcej żetonów.

W ścieżce dźwiękowej zostały wykorzystane fragmenty następujących utworów:

Fryderyk Chopin *Preludium Deszczowe Des-dur op.28 nr15*
Fryderyk Chopin *Życzenie G-dur po.74 nr 1 – pieśń do słów Stefana Witwickiego.*
Panie Janie – melodia ludowa znana w całej Europie.



Zawartość pudełka:

- 4 dwustronne plansze
- 32 żetony

GRANNA

Ilustracje: Piotr Socha