



## CAMERA CLOPOTELOR

### SCHEMA JOCULUI

Jucătorul caută ordinea potrivită a „clopoțelor / animatorilor” care conține o propoziție dintr-un cântec împărțit în cuvinte separate. Fiecare cuvânt corespunde unui clopoțel și este pronunțat atunci când este atins de jucător.

### PREGĂTIRE

Se formează două echipe, animatorii care în acest joc reprezintă clopoței, aleg o frază dintr-un cântec faimos (nu mai mult de patru-șase cuvinte) și fiecare alege să fie un cuvânt (ex: eu, el, vulpe, pisică, ea). Apoi se așază în șir, la întâmplare.

### CUM SE JOACĂ

Fiecare echipă pe rând, numește un concurent. La semnalul de pornire se apropie de „clopoței”. Este de ajuns să le atingă odată, și fiecare va emite propriul sunet (care reprezintă cuvântul corespunzător cuvântul corespunzător din melodia respectivă). Jucătorul atinge toți clopoței; apoi aranjează animatori în ordinea considerată corectă. După ce le-a aranjat, le atinge din nou, și dacă ordinea nu e corectă, încearcă din nou. Când jucătorul a reușit ordinea corectă, jocul trece la echipa adversă, căreia animatorii îi prezintă o melodie nouă. Pentru fiecare pereche de adversari, câștigă un punct cine a ordonat clopoței din mai puține încercări.

### ÎNVINGĂTOR

Echipa care la terminarea jocului are cele mai multe puncte.