



CHEMAREA SIRENEI

SCHEMA JOCULUI

Un jucător va trebui să găsească un obiect ascuns de colegii săi: pentru a-l ajuta, aceștia pot doar să producă semnale sonore, majorând sau diminuând volumul, în funcție de distanța de la ascunzătoare.

MATERIALE

Un obiect care trebuie ascuns.

PREGĂTIRE

Un jucător este poftit să iasă din cameră (sau să se îndepărteze de locul de joacă): între timp, colegii săi ascund un anumit obiect, după care jucător respectiv este rechemat înăuntru.

CUM SE JOACĂ

Concurentul pleacă în căutarea obiectului fiind ghidat de indicațiile colegilor săi, care pot doar să bată din palme, să bâzâie, să bată cu mâinile pe masă, să bată din picioare sau alte asemenea zgomote. Modificările de volum indică apropierea sau depărtarea de ascunzătoare.

VARIANTE - INDICAȚII

Căutarea poate fi realizată de către mai mulți jucători în același timp: cel care găsește primul obiectul ascuns se va așeza lângă ceilalți jucători, fără a dezvălui locul ascunzătorii.

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul se pretează foarte bine la un mediu de acest tip: un conducător de cămile rătăcind în deșert, este însetat, ciulește urechile la sunetele fiecărei oaze, neputând să aibă încredere în ochii lui. Dacă se apropie de oază strigătul și cântul devenit tot mai puternice, la fel ca și chemarea unei sirene.