



ECRANUL SONOR

SCHEMA JOCULUI

Scopul jocului este recunoașterea zgomotelor produse, cu diferite obiecte, de un animator ascuns sub un cearceaf.

MATERIALE

Anumite obiecte cu sunete deosebite, un cearceaf sau un paravan, hârtie și creion pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Animatorul zgomotos se ascunde după un cearceaf împreună cu toate obiectele zgomotoase pregătite (de exemplu, un capac sau o bilă, un chibrit de aprins etc..) Fiecare jucător pregătește hârtie și creion.

CUM SE JOACĂ

Animatorul face, unul după altul, diferitele zgomote prevăzute: concurenții încearcă să le recunoască și să le listeze pe hârtia lor. La finalul probei este dat un punct pentru fiecare zgomot identificat.

ÎNVIINGĂTOR

Jucătorul care a obținut cel mai mare număr de puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate juca și pe echipe: componentii fiecărui grup se consultă pentru a cădea de acord asupra unui singur răspuns de scris pe hârtie.