



## MUZICĂ DA, MUZICĂ NU

### SCHEMA JOCULUI

Jucătorul cântă o piesă, acompaniat de un casetofon căruia i se ia sunetul pentru câteva secunde, punând la încercare capacitatea noului cântăreț de a ține ritmul.

### MATERIALE

Un casetofon, câteva casete cu diferite melodii, textele acestor melodii. Dacă se poate și o stație de amplificare cu microfon.

### PREGĂTIRE

Jucătorii stau așezați pe scaune, gata să interpreteze, în mod individual, melodia repartizată.

### CUM SE JOACĂ

Animatorul cheamă pe scenă primul jucător / cântăreț, comunică tuturor care este melodia de interpretat și dă textul noului cântăreț. Se pornește casetofonul și jucătorul cântă piesa acompaniat de suportul sonor. La un moment dat, animatorul oprește complet sonorul casetofonului, lăsând jucătorul să cânte fără ajutor pentru câteva secunde, apoi repornește sonorul și verifică dacă jucătorul a păstrat ritmul.

### ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care, după părerea animatorului, a ținut cel mai bine ritmul.

### VARIANTE - INDICAȚII

Jocul se poate face pe echipe în care toți componenții cântă în același timp sau se pot face mai multe întreruperi la aceeași melodie.