



URECHI SUNĂTOARE!

SCHEMA JOCULUI

Joc mare, cu un model similar cu cel al cântărețului, cu unele îmbunătățiri... creative!

MATERIALE

Un casetofon și cd-urile adecvate.

PREGĂTIRE

Se dispun echipele într-un semicerc, astfel încât acestea să fie echidistante față de un punct fix.

CUM SE JOACĂ

Structura jocului este foarte simplă: sunt propuse o serie de „teste”, și pentru fiecare „test”, unul (sau mai multe...), reprezentanți din fiecare echipă trebuie să ajungă la un punct prestabilit (clasicul gong...) înainte de adversari. Cine ajunge primul, are dreptul să răspundă: dacă răspunsul este corect, echipa câștigă punctele corespunzătoare, în cazul în care răspunsul este incorect, poate răspunde următoarea echipă, în ordinea sosirii. Nivelul de dificultate al „testului” variază de la un punct (foarte ușor) și 4 puncte (foarte dificil). În cazul unei întrebări de 1 punct, concurează un jucător pentru fiecare echipă (care trebuie deci să alerge la „gong”), pentru întrebarea de două puncte aleargă doi jucători pentru fiecare echipă (unul pe umerii celuilalt), 3 puncte 3 jucători (doi o fac pe scaunul pentru al treilea) și 4 puncte 4 jucători (care aleargă ca a torpilă: doi fac scaunul, al treilea se întinde deasupra și al patrulea ține picioarele). „Testele”, în afară de faptul că au un punctaj variabil, au o caracteristică comună: sunt toate „Teste”... auditive. Sunt oferite diferite tipuri de sunete, care trebuie să fie recunoscute de către jucători. Pentru a varia jocul, se pot alterna unele dintre aceste propuneri: 1) Filme: Se redă o parte semnificativă din coloana sonoră a unui film celebru: jucătorii trebuie să-l recunoască și câștigă cine spune titlul, 2) Cântărețul: Joc muzical clasic: Se redă un cântec al cărui titlu trebuie ghicit, 3) Personajul: se redă vocea unui personaj celebru de la TV, care trebuie recunoscut; 4) LOCALNICUL: Se redă vocea unui localnic (din sat, de la școală, din tabăra de vară, etc...) care trebuie recunoscută; 5) CUVINTE: Se citesc câteva fraze dintr-o carte (sau dintr-o poezie) celebră, care trebuie să fie recunoscute; 6) ZGOMOT: Se face un anumit zgomot, al cărei sursă trebuie descoperită.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care la sfârșitul jocului a obținut cel mai mare scor.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a anima jocul, ulterior se poate introduce ocazional câte un element distractiv, cum ar fi acela de a face jucătorii să mimeze filmul ghicit, să cânte melodia, să repete un sunet, să imite un



personaj, să recite o poezie, etc... Puteți adăuga, de asemenea, posibilitatea unor eventuali „Jolly”, care permit o dublare sau o reducere la jumătate a punctajului.