

INSTRUMENTOWNIK

WEDŁUG KONCEPCJI MARLENY WIECZOREK



TERAPIA / ZAJĘCIA
DODATKOWE

MUZABUS

Autorzy: Tadzik Sulej, Aleksandra Sulej

Zabawa ta może stanowić zakończenie każdej lekcji poświęconej instrumentom muzycznym lub zagadnieniom barwy dźwięku. Może być realizowana w formule grupa przeciwko grupie lub jako zadanie punktowane (np. „plusy za aktywność”).

wersja dla minimum 6 osób

1. Podzielcie się na drużyny tak, żeby w każdej z nich było od 3 do 5 graczy. Zagrajcie przynajmniej 4 rundy.
2. Najmłodszy gracz losuje jedną kartę, nie pokazując jej pozostałym. Czyta po cichu opis swojego instrumentu i stara się zapamiętać jak najwięcej informacji (także z obrazka).
3. Dobiera 4 dodatkowe karty z talii i tasuje z wcześniej wylosowaną. Pokazuje wszystkie 5 kart pozostałym graczom ze swojej drużyny i opowiada im o swoim instrumencie bez podawania nazwy.
4. Gracze, przeglądając opisy otrzymanych 5 kart, zgadują, o którym instrumencie jest mowa. Jeśli zrobią to w ciągu 30 sekund od momentu wyłożenia kart na stół, ich drużyna zdobywa punkt.
5. Następnie kartę losuje Uczestnik kolejnej drużyny i postępuje analogicznie.
6. W kolejnych rundach kartę losują kolejni gracze.
7. Po ustalonej na początku gry liczbie rund następuje koniec gry i podliczenie punktów.
8. Wygrywa drużyna, która uzyskała najwięcej punktów.

Informacje ogólne:

- gramy bez kart Rozmaitości,
- możemy zmniejszyć liczbę kart, wybrać najbardziej znane instrumenty lub z jednej z grup,
- brzmienia instrumentów w kodach QR zostały wygenerowane syntetycznie (warto posłuchać rekomendowanych przykładów),
- karty tasujemy przed rozgrywką,
- w wariantach 2. i 3. potrzebny jest telefon z dostępem do Internetu (czytanie kodów QR i odsłuchiwanie przykładów muzycznych).