



## Materiały

- glina samoutwardzalna (250 g)
- farby np. akrylowe w dowolnym kolorze

## Narzędzia

- podkładka na stół
- okrągła wykrawaczka do ciastek, mały kubeczek lub nakrętka od butelki (maksymalna średnica do 30 mm)
- wałek lub drewniany kijek do wałkowania
- pędzelek

## Sposób wykonania

W dalszej części instrukcji znajdziesz arkusze do wycięcia z obrazkami, możesz wydrukować je na grubszym papierze i zalaminować, będą wielorazowe. Przygotuj też telefon lub komputer, na który będziesz mógł pobrać dźwięki potrzebne do rozgrywki dźwiękowego bingo.

Żetony do gry:

1. Rozwałkuj glinę na podkładce na grubość około 4 mm
2. Wykrawaczką lub kubeczkiem wytnij 9 kółek, odczekaj odpowiednią ilość czasu, żeby kształty wyschły (długość czasu schnięcia zależy od rodzaju gliny, pamiętaj,

aby sprawdzić na opakowaniu)

3. Po wyschnięciu pomaluj żetony na dowolny kolor

Dostępne dźwięki:

Dom - dzwonek do drzwi, telefon, plastikowa butelka, zamiatanie, maszyna do szycia, dźwięki za oknem, zegar, czajnik

Natura - burza, kamienie, kroki, ognisko, ptaki/dzień, strumyk, świerszcze/noc, wiatr, żaby



### KORZYŚCI

- ćwiczenie koncentracji i uwagi
- ćwiczenie spostrzegawczości
- ćwiczenie szybkości reakcji
- ćwiczenie koordynacji wzroko-ruchowej
- ćwiczenie percepcji słuchowej
- ćwiczenie zdolności selekcji informacji
- dreszczyk emocji podczas prowadzenia rozgrywki
- element rywalizacji pobudzający do działania
- okazja do nawiązania rozmowy

### SCENARIUSZE

#### Ćwiczenie I

1. Opiekun/wolontariusz odtwarza dźwięki w dowolnej kolejności, gracz/gracze kolejno zaznaczają dźwięki na kartach przy użyciu krążków z masy plastycznej.
2. Osoba która jako pierwsza zaznaczy trzy odpowiedzi w pionie lub poziomie krzyczy bingo i wygrywa rozgrywkę.
3. Gra toczy się od początku.

#### Ćwiczenie II

Określanie charakteru odtwarzanych dźwięków, które powinny być dobierane w sposób przeciwstawny (przyjemny/nieprzyjemny, głośny/cichy, radosny/smutny itp.)

#### Ćwiczenie III

1. Zabawa odbywa się na zasadzie luźnych skojarzeń i jest okazją do podjęcia rozmowy
2. Opiekun/wolontariusz odtwarza wybrane nagrania, a uczestnik/uczestnicy zabawy próbują przywołać skojarzenie z danym dźwiękiem oraz opowiedzieć o historii/miejsce/wspomnieniach lub doświadczeniach, z którymi dźwięk mógłby się kojarzyć



