



MISTRZOSTWA GŁUCHEGO TELEFONU

SCENARIUSZ ZABAWY

URZĄDZENIE

Głuchy telefon



CEL ZABAWY

Rozwijanie umiejętności uważnego słuchania, precyzyjnego przekazywania informacji i współpracy w grupie poprzez zespołową rozgrywkę z wykorzystaniem prawdziwego urządzenia akustycznego. Dzieci sprawdzają, jak fala dźwiękowa przenosi szept oraz jak łatwo wiadomość może zmienić się podczas przekazywania jej kolejnym osobom.

GRUPA WIEKOWA

~ 7-12 lat

CZAS TRWANIA

45-55 min.

MIEJSCE

Plac zabaw, ogród edukacyjny, park, teren rekreacyjny, dziedziniec szkolny lub przestronna sala, w której można ustawić dwie stalowe tuby w odpowiedniej odległości.



WPROWADZENIE

NARRACJA DLA DZIECI

Prowadzący zaprasza dzieci do udziału w wyjątkowych mistrzostwach komunikacji.

„W czasach, gdy nie było telefonów, baterii ani Internetu, ludzie próbowali przysyłać wiadomości za pomocą głosu, rur i niezwyklej konstrukcji akustycznych. Dziś przed wami prawdziwe stalowe tuby, które potrafią przenosić szept na odległość. Waszym zadaniem będzie wysyłanie tajnych komunikatów tak dokładnie, aby po przejściu przez całą drużynę nie straciły swojego znaczenia. Czy potraficie słuchać uważniej niż najlepsi tajni agenci?”

Prowadzący pokazuje urządzenie i podkreśla, że nie wykorzystuje ono prądu, baterii ani Wi-Fi. Wiadomość przemieszcza się dzięki fali dźwiękowej biegnącej wewnątrz stalowej tuby.

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA

- ☐ Sprawdź stabilność i bezpieczeństwo obu stalowych tub.
- ☐ Upewnij się, że lejki dźwiękowe są czyste i łatwo dostępne.
- ☐ Wyznacz miejsce startu dla każdej drużyny.
- ☐ Ustaw dwa rzędy po 6 osób – po jednym dla każdego zespołu.
- ☐ Przygotuj zestaw zdań o różnym poziomie trudności.
- ☐ Wyznacz linię ciszy, za którą oczekują pozostali zawodnicy.
- ☐ Przypomnij, że do lejka mówimy spokojnie, nie krzyczymy i nie wkładamy do niego żadnych przedmiotów.



AKTYWNOŚCI I EKSPERYMENTY

1

EKSPERYMENT ·

PRÓBA STALOWEGO SZEPTU

● 8-10 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Urządzenie „Głuchy telefon – dwa małe”
- ☐ Dwie krótkie wiadomości próbne
- ☐ Znaczniki miejsc dla mówiącego i słuchającego
- ☐ Opcjonalnie: ilustracja przedstawiająca falę dźwiękową



INSTRUKCJA

1. Prowadzący dzieli dzieci na pary i ustawia pierwszą parę przy przeciwnych końcach urządzenia.
2. Jedno dziecko wypowiada do lejka krótkie słowo, na przykład „rakieta”, „wiewiórka” lub „parasol”.
3. Dziecko przy drugim lejku słucha i głośno powtarza usłyszane słowo.
4. Uczestnicy zamieniają się rolami, aby każdy mógł być nadawcą i odbiorcą.
5. W kolejnej próbie dzieci przekazują krótkie zdanie, na przykład: „Zielony smok śpi pod mostem”.
6. Grupa porównuje, czy szept, spokojna mowa czy krzyk są najlepiej słyszalne.
7. Prowadzący krótko wyjaśnia, że dźwięk jest drganiem, które może przemieszczać się wewnątrz tuby.



CEL EDUKACYJNY

Dzieci poznają zasadę działania urządzenia akustycznego i uczą się świadomie dostosowywać głośność oraz tempo mówienia.

2

EKSPERYMENT ·

ELIMINACJE TAJNYCH AGENTÓW

● 10-12 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Urządzenie „Głuchy telefon – dwa małe”
- ☐ 6 kart z krótkimi zdaniami
- ☐ Stoper
- ☐ Karta punktacji
- ☐ Dwa oznaczenia drużyn, na przykład szarfy lub opaski



INSTRUKCJA

1. Dzieci tworzą dwie drużyny po 6 osób i wybierają nazwy zespołów, na przykład „Stalowe Uszy” i „Łowcy Szeptów”.
2. Pierwsza osoba z każdej drużyny podchodzi do prowadzącego i poznaje to samo zdanie.
3. Zawodnik wraca do zespołu i przekazuje wiadomość drugiej osobie szeptem przez stalową tubę.
4. Kolejni uczestnicy przekazują zdanie następnej osobie, korzystając naprzemiennie z urządzenia i tradycyjnego szeptu do ucha.
5. Każdy zawodnik może wypowiedzieć wiadomość tylko jeden raz i nie może odpowiadać na pytania.
6. Ostatnia osoba zapisuje lub głośno wypowiada otrzymane zdanie.
7. Drużyna otrzymuje punkt za każde prawidłowo przekazane kluczowe słowo.



CEL EDUKACYJNY

Dzieci ćwiczą koncentrację, pamięć słuchową oraz odpowiedzialność za prawidłowe przekazywanie informacji.

3

EKSPERYMENT ·

WIELKI FINAŁ – MISTRZOSTWA GŁUCHEGO TELEFONU

● 15-18 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Urządzenie „Głuchy telefon – dwa małe”
- ☐ 3 koperty z finałowymi zdaniami
- ☐ Karta punktacji
- ☐ Stoper
- ☐ Dzwonek lub inny sygnał rozpoczęcia rundy
- ☐ Medale, dyplomy lub symboliczne odznaki



INSTRUKCJA

1. Drużyny ustawiają się w dwóch rzędach, a prowadzący losuje jedno zdanie finałowe.
2. Pierwsze osoby z obu drużyn jednocześnie poznają dokładnie ten sam komunikat.
3. Po sygnale zawodnicy rozpoczynają przekazywanie wiadomości, korzystając ze stalowych tub przy pierwszym i ostatnim przekazaniu.
4. Każde dziecko może przekazać zdanie tylko raz, szeptem, bez gestów, literowania i powtarzania.
5. Ostatnie osoby wypowiadają swoje wersje, a prowadzący odczytuje oryginalne zdanie.
6. Za każde prawidłowe słowo drużyna otrzymuje 1 punkt, a za zachowanie właściwego sensu dodatkowe 3 punkty.
7. Po trzech rundach prowadzący sumuje wyniki i ogłasza Mistrzów Stalowego Szeptu.



CEL EDUKACYJNY

Dzieci doskonalą współpracę zespołową, precyzję wypowiedzi i umiejętność rozpoznawania najważniejszych elementów komunikatu.

4

EKSPERYMENT ·

SZYFR SZEPTANYCH DŹWIĘKÓW

● 8-10 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Urządzenie „Głuchy telefon – dwa małe”
- ☐ Karty z prostymi dźwiękami i hasłami
- ☐ Obrazki przedstawiające zwierzęta, pojazdy i zjawiska
- ☐ Karta punktacji
- ☐ Stoper



INSTRUKCJA

1. Jedna osoba z drużyny losuje kartę z dźwiękiem, na przykład szumem wiatru, odgłosem kota, lokomotywy lub tykającego zegara.
2. Uczestnik odtwarza dźwięk do jednego lejka, nie używając słów ani gestów.
3. Osoba przy drugim końcu tuby słucha i wybiera odpowiedni obrazek spośród trzech propozycji.
4. Po każdej próbie zawodnicy zamieniają się rolami, aby każdy mógł być nadawcą i odbiorcą.
5. Za prawidłowe rozpoznanie dźwięku drużyna otrzymuje 1 punkt.
6. W trudniejszej rundzie dzieci tworzą sekwencję dwóch dźwięków, na przykład „kot i deszcz” albo „pociąg i dzwonek”.
7. Wygrywa drużyna, która po zakończeniu wszystkich prób zdobędzie najwięcej punktów.



CEL EDUKACYJNY

Dzieci rozwijają percepcję słuchową, wyobraźnię dźwiękową oraz umiejętność rozpoznawania informacji bez użycia słów.

5

EKSPERYMENT

REPORTERZY Z DRUGIEGO KOŃCA TUBY

10-12 min

SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Urządzenie „Głuchy telefon – dwa małe”
- ☐ Karty z krótkimi wydarzeniami lub scenkami
- ☐ Mikrofon-zabawka albo papierowa tuba dla reportera
- ☐ Kartki i ołówki
- ☐ Karta punktacji

INSTRUKCJA

1. Jedno dziecko losuje kartę z krótką wiadomością, na przykład: „Na placu zabaw wylądował balon z trzema papugami”.
2. Uczestnik staje się świadkiem wydarzenia i przekazuje jego opis przez stalową tubę reporterowi z drugiej drużyny.
3. Reporter może usłyszeć komunikat tylko jeden raz i nie może zadawać dodatkowych pytań.
4. Po wysłuchaniu reporter przedstawia całej grupie krótką relację, rozpoczynając ją od słów: „Nadajemy specjalny komunikat!”.
5. Drużyna otrzymuje 1 punkt za każdy poprawnie zapamiętany szczegół oraz dodatkowy punkt za ciekawy sposób przedstawienia relacji.
6. W kolejnej rundzie role zmieniają się, a wiadomość staje się bardziej szczegółowa.
7. Na zakończenie grupa wybiera najbardziej dokładną oraz najbardziej kreatywną relację.

CEL EDUKACYJNY

Dzieci ćwiczą selekcjonowanie ważnych informacji, pamięć słuchową oraz swobodne i kreatywne wypowiedzanie się przed grupą.

PODSUMOWANIE I REFLEKSJA

PYTANIA DLA DZIECI

- Które słowa były najtrudniejsze do usłyszenia i zapamiętania?
- Co pomagało wam dokładnie przekazywać wiadomość?
- Dlaczego zdanie zmieniało się, mimo że wszyscy starali się je powtórzyć?
- Czy łatwiej było mówić, czy słuchać przez stalową tubę?
- Co możemy zrobić w codziennych rozmowach, aby lepiej się rozumieć?

PODKREŚLENIE WARTOŚCI

✦ uważne słuchanie

✦ współpraca

✦ kreatywność

✦ zdrowa rywalizacja

✦ logiczne myślenie

✦ dokładność

✦ szacunek wobec rozmówcy

✦ cierpliwość

✦ odpowiedzialność za słowo

AKCESORIA I DODATKI

- urządzenie „Głuchy telefon – dwa małe”,
- zestaw kart lub kopert ze zdaniem,
- karta punktacji,
- długopis lub marker,
- stoper albo telefon prowadzącego używany wyłącznie do mierzenia czasu,
- szarfy, opaski lub naklejki do oznaczenia drużyn,
- pachołki lub taśma do wyznaczenia miejsc,
- dzwonek, gwizdek albo inny sygnał rozpoczęcia rundy,
- kartki i podkładki do zapisywania końcowych odpowiedzi,
- dyplomy, medale lub symboliczne odznaki dla uczestników,
- mikrofon-zabawka albo papierowa tuba dla reportera,
- obrazki przedstawiające zwierzęta, pojazdy i zjawiska.