



## DACĂ AȘ FI UN ANIMAL...

### SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător încearcă să-și asume rolul unui animal și încearcă să înțeleagă cum ar reacționa în acest rol în fața unui obiect făcut de om.

### MATERIALE

Capacitatea de a vedea lucrurile nu numai din propriul punct de vedere, ci și din punctul de vedere al celorlalți (în acest caz, animalele).

### PREGĂTIRE

Fiecare jucător alege un animal, fără însă a-i dubla pe ceilalți.

### CUM SE JOACĂ

La rândul său, fiecare încearcă să explice celorlalți (în cuvinte, prin expresii faciale sau prin orice alt mijloc de exprimare) ceea ce simte un animal atunci când se află în fața unui obiect construit de oameni (de exemplu, un vierme în fața unei greble, o rândunică în fața unui zmeu, un măgar în fața unei biciclete, un pește în fața unei mașini de spălat și așa mai departe).

### ÎNVINGĂTOR

Câștigă... animalele, deoarece, cel puțin o dată, cineva a privit măcar o dată lucrurile din punctul lor de vedere!