



# MĂRUL COMANDANT

## SCHEMA JOCULUI

Cine are în mână mărul, poate fugi după ceilalți și le poate da ordine: această experiență ajută jucătorii să reflecteze asupra valorii regulilor și asupra rolului celui care le stabilește.

## MATERIALE

Un măr.

## PREGĂTIRE

Unui singur jucător i se dă mărul.

## CUM SE JOACĂ

Este un joc interactiv, toți contra tuturor: cine are mărul în mână îi prinde pe ceilalți, atingându-i simplu cu mâna. Jucătorii prinși se supun oricărei comenzi a lui: continuați să jucați sărind, mergeți pe călcâie, țineți mâinile ridicate și așa mai departe. Mărul poate fi dat și unui alt coleg, care imediat își asumă rolul de prinzător.

## VARIANTE - INDICAȚII

La finalul jocului se pot invita jucătorii să răspundă la anumite întrebări: cum ne-am simțit în a executa ordinele? Am fi dorit să avem noi mărul și să putem să îi prindem pe ceilalți? De ce? Cum s-a simțit cel cu mărul?