



MESAJUL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii vor încerca pe rând să înțeleagă și să reproducă un mim.

PREGĂTIRE

Animatorul îi cere unui jucător să-și imagineze un mim și îi invită pe ceilalți să se îndepărteze sau să părăsească camera.

CUM SE JOACĂ

Când mimul este pregătit, animatorul strigă un jucător: primul imită scena imaginată cu cât mai multe detalii posibile. În acest moment, animatorul numește un al treilea jucător, iar al doilea imită scena așa cum a înțeles-o de la primul. Și tot așa, până când toată lumea a avut rol de mim. Ultimul jucător, reproducând scena, încearcă să o explice în cuvinte.

VARIANTE - INDICAȚII

În loc de mimare, jucătorilor li se cere să repete o poveste („Telefonul fără fir”). Sau un jucător poate analiza o imagine pentru 2 sau 3 minute și să povestească unui alt jucător ceea ce a văzut, încercând să-i dea cât mai multe detalii; jocul continuă la fel, până la ultimul jucător care, în baza a celor relatate și înțelese, va desena scena.

VARIANTE - INDICAȚII

În cazul în care jucătorii sunt de vârstă mică, se recomandă ca animatorul sau primul jucător să specifice tema sau personajul ales, înainte de a-l mima. Acest joc ne ajută să înțelegem aspectele aleatorii de comunicare: cel care trimite mesajul și destinatarul îi vor modifica acestuia calitatea, în funcție de ceea ce înțeleg și de capacitatea lor de a-l reproduce. Mai dificil este atunci când mijloacele de comunicare nu sunt verbale, ci trebuie mimate.