



REGELE PĂDURII

SCHEMA JOCULUI

Într-o mare provocare „toți contra toți”, jucătorii încearcă să-și șterpească o bucată de țesătură agățată la curea: cine reușește devine regele pădurii.

MATERIALE

O bucată de pânză colorată cu lungimea de 40-50 cm.

PREGĂTIRE

La începutul unei zile de joc, animatorul îi reunește pe jucători și le explică că urmează să fie ales „Regele pădurii”, adică cel care demonstrează cea mai mare abilitate la vânatoare și în apărarea teritoriului său. În acest scop îi dă unui jucător, care e tras la sorți, o bucată colorată de pânză care să fie agățată la cureaua pantalonilor, lăsând-o să atârne în afară de circa 30 cm.

CUM SE JOACĂ

Sarcina jucătorilor, care joacă toți împotriva tuturor, este de a reuși să fure bucata de pânză fără ca posesorul acesteia să-și dea seama, profitând de un moment de neatenție, fără a folosi metode violente. Timpul pus la dispoziție pentru această sarcină este unul lung: este vorba de fapt de un joc „transversal” care poate continua și în cursul desfășurării altor activități sau în timpii morți ai zilei. De îndată ce un jucător reușește să fure bucata de pânză, o ține în mână și strigă „Eu sunt regele pădurii!”: dacă cel care a fost depozat de ea reușește însă să atingă hoțul sau să-i pronunțe numele înainte ca acesta să aibă în mână bucata de țesătură, furtul este anulat. Cine intră în posesia țesăturii, o agață imediat la cureaua pantalonilor și încearcă să o păstreze cât mai mult posibil.

ÎNVIINGĂTOR

Cel care la expirarea timpului prestabilit poartă bucata de pânză: acesta este Regele pădurii.

VARIANTE - INDICAȚII

Acest joc poate fi folosit dacă, pe timpul zilei, apare necesitatea de a alege în grup un „voluntar” căruia să i se încredințeze sarcini, unele plăcute, altele mai puțin.

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul poate genera o discuție pentru a sublinia tensiunile care pot apărea din concurența și provocarea „toți împotriva tuturor”: este interesant de comparat aceste dinamici cu cele care apar în comunitățile umane, dar și în cele animale și vegetale.