



OCHI DE LYNX

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii vor concura pentru a găsi un obiect ascuns, fără a se putea atinge de nimic.

MATERIALE

Un mic obiect.

PREGĂTIRE

Conducătorul prezintă obiectul tuturor jucătorilor. Îi lasă apoi să părăsească camera, pune obiectul într-un punct unde poate fi văzut fără să se mute nimic și cheamă înapoi jucătorii.

CUM SE JOACĂ

În desăvârșită tăcere, jucătorii trebuie să caute obiectul, fără să atingă nimic: odată ce l-au văzut, tot în liniște, se așează. Ultimul care se așează pierde un punct. Jucătorii încep jocul cu trei puncte fiecare: cine ajunge la zero, este eliminat.

ÎNVINGĂTOR

Ultimul jucător rămas în joc.

VARIANTE - INDICAȚII

Jucând în echipe, se pot face un număr de runde egal cu membrii fiecărei echipe. Pentru fiecare rundă participă un membru al fiecărei echipe: primul care se așează ia un punct pentru propria echipă, ultimul care se așează va pierde însă un punct. La sfârșitul rundelor planificate, câștigă echipa care are cele mai multe puncte. Conducătorul poate decide folosirea unui sistem de notare mai structurat, în care joacă cinci echipe, de exemplu atribuind jucătorilor care se așează, în ordine, 5, 3, 1, 0, și -1 puncte. Dacă jucătorii sunt un pic prea „competitivi”, conducătorul poate decide o metodă de control: cine se așează, trebuie să-i șoptească la ureche sau să scrie pe o bucată de hârtie poziția obiectului.