



## POLIFEM

### SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, numiți „daci”, se întrec în a reuși să îi ia ciclopului un teanc de chei fără să fie eliminați.

### MATERIALE

O legătură pentru ochi și un teanc de chei.

### PREGĂTIRE

Se delimitează terenul de joc, deci se alege un „ciclop” și este legat la ochi.

### CUM SE JOACĂ

Jucătorii, numiți „daci” se așează la un capăt al terenului de joc, în timp ce ciclopul se așează la mijlocul laturii opuse, cu spatele la ceilalți, cu teancul de chei la un metru în fața lui. Animatorul strigă start: aheii au cinci secunde, urmăriți în tăcere de conducător, să se apropie cu trei pași de chei. La expirarea timpului, ciclopul, tot legat la ochi, se întoarce către ahei și arată din ce direcție a auzit zgomote. Animatorul va decide care este aheul arătat, cu cea mai mică aproximație: acesta este eliminat. Dacă animatorul nu este sigur între doi sau mai mulți jucători, îl elimină pe cel mai apropiat de ciclop. Se continuă până când cineva reușește să ia teancul de chei, fără să fie eliminat.

### ÎNVINGĂTOR

Cine reușește să ia cheile, fără să fie eliminat. Dacă ciclopul reușește să elimine toți aheii, el este câștigătorul.

### VARIANTE - INDICAȚII

Aheii sunt împărțiți pe echipe de cate trei sau patru jucători. Câștigă cel care aduce cheile peste linia de plecare. În timpul celor cinci secunde, jucătorul care deja a recuperat cheile, le poate arunca unui coleg. Dacă jucătorul care are cheile este eliminat, trebuie să le lase pe jos în locul în care se află. Teancul de chei trebuie să fie adus și nu aruncat peste linia de plecare. Dacă un jucător, din greșeală, aruncă cheile în afara terenului de joc, este eliminat: animatorul pune cheile pe pământ, în locul în care erau înainte de a fi aruncate.