



URMĂRIREA

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii merg în căutarea animatorului ascuns dar, după ce l-au găsit, vor fi urmăriți și capturați de acesta.

PREGĂTIRE

Jucătorii se reunesc într-o bază de plecare și un animator se ascunde într-un loc destul de depărtat de ei.

CUM SE JOACĂ

După ce i-au lăsat timp să se ascundă, jucătorii pornesc în căutarea animatorului. Cine îl găsește strigă „Iată-l!” și toți colegii lui se îndreaptă imediat spre baza de plecare, repetând de mai multe ori strigătul. Animatorul îi urmează și încearcă să-i atingă înainte să reușească să se salveze: numai jucătorul care l-a găsit nu poate fi atins. Cine este prins, devine, în manșa următoare, ajutorul animatorului: se ascunde într-un alt loc al terenului și, când aude strigătul ”Iată-l”, reappare pentru a urma colegii încă liberi.

În orice caz, nimeni nu se poate ascunde la mai puțin de douăzeci de pași de la baza de plecare. Cine găsește pe unul dintre ajutoarele ascunse, rămâne tăcut (strigătul ”Iată-l” este numai pentru animator) și se îndepărtează. Când toți jucătorii s-au salvat sau au fost prinși de animator și ajutoarele se ascund din nou și jocul reîncepe.

ÎNVINGĂTOR

Ultimul jucător rămas în joc fără să fie capturat de animator sau de ajutoarele lui.