



CUIBUL CUCULUI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii (cuci) își fixează un obiectiv și aruncă monedele (ouă) prin tuburi de carton (copaci), în interiorul cărora sunt ascunse niște bilețele, care indica un punctaj.

MATERIALE

Zece - cincisprezece mici tuburi de carton (de exemplu, interiorul unor role de hârtie igienică), tot atâtea cartonașe, pe fiecare dintre care este scris un număr de la zero la patru și cinci monede.

PREGĂTIRE

Se dispun niște tuburi de carton în ordine aleatorie (cum ar fi copacii într-o pădure) și în cadrul fiecăruia se introduce un bilețel de pliat în patru, astfel încât să nu puteți citi valoarea lui, fără a-l deschide. Este trasată o linie pe sol, la o distanță de patru sau cinci pași.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător, la rândul său, stând în spatele liniei, lansează cele cinci monede încercând să le introducă într-un tub. Ori de câte ori reușește acest lucru, ia biletul respectiv, îl deschide și îl citește: numărul indică punctele marcate. Jucătorii reprezintă cucii care încearcă să își depună ouăle (monedele) în cuiburile altor păsări (tuburile). Biletele reprezintă, în schimb, probabilitatea pe care o au puișorii de a ieși din ouă și să fie hrăniți de pasărea care îi găzduiește (zero reprezintă abandonarea cuibului înainte de deschiderea oului de către părintele adoptiv).

Când jucătorul a terminat proba sa, biletele sunt îndoite din nou și puse în tuburi, având grijă să fie amestecate cu orice alt bilet luat dintr-un tub care nu a fost încă cucerit. Aceasta pentru a evita ca jucătorii următori să știe unde se află biletele cu punctaj mare (de luat) sau scăzut (de evitat).

ÎNVIINGĂTOR

Cucul care a reușit să le asigure propriilor puișori cea mai bună șansă de supraviețuire (jucătorul care a obținut cel mai mare punctaj ca suma între cele găsite pe multele bilete pe care le-a câștigat).