

Escolha a mão

/Objetivo: simples jogo de sorte e azar, mas no qual uma criança pode induzir a outra a errar.

Grau de Dificuldade: Simples

N.º de crianças: apenas 2 crianças por vez. Se houver 3, uma espera e 2 jogam. Se houver 4, formam-se 2 pares e assim sucessivamente.

N.º de adultos: neste jogo não há necessidade de adultos. É preciso apenas explicar o jogo às crianças.

Requisitos: para cada par de crianças, existe a necessidade de um objeto de tamanho pequeno (um clipe, uma borracha, uma pedrinha, uma bolinha de gude, um imã de geladeira, uma moeda, etc)

Regras/Funcionamento:

A 1ª criança pega o objeto e sem que a 2ª criança veja, escolhe uma das mãos para "armazená-lo".

Depois fecha as 2 mãos, estica os 2 braços (um sobre o outro formando um X) e mostrando-os para a 2ª criança.

Desta forma a 2ª criança não sabe em que mão está o objeto escondido.

Esta 2ª criança terá de escolher uma das mãos (esquerda ou direita) dando um suave "tapinha" nas mãos da 1ª criança e terá 50% de chance de acertar e 50% de chance de errar.

Após a 2ª criança dar este "tapinha", a 1ª criança poderá abrir a mão e mostrar se a outra acertou ou errou. Mas poderá ainda "questionar" a 2ª criança falando assim: "Você tem certeza?????" gerando assim dúvida na 2ª criança e levando-a ao erro.

Quando a 2ª criança realmente definir a escolha da mão, a 1ª criança abre as 2 mãos e verifica-se se houve erro ou acerto.

Se houve acerto, a 2ª criança passa a esconder o objeto. Se houve erro, a 1ª criança volta a esconder o objeto em uma das mãos e o processo se repete indefinidamente até que a 2ª criança acerte a mão.

Se houver mais de duas crianças, estipula-se um n.º de rodadas até que uma delas seja substituída por aquela que estava esperando.

Como este jogo é um passatempo não existem propriamente "vencedores"