Gather & Play

FICHA DO ANFITRIÃO PARA IMPRIMIR

Categorias

Revezar-se dizendo coisas que cabem numa categoria, sem repetir respostas nem hesitar demais.

Jogadores 3–12 (melhor com 4–8) **Duração** 10 a 25 min **Materiais** Sem materiais **Movimento** Sentado

REGRAS RÁPIDAS

1. **Alguém anuncia uma categoria, como "coisas numa caixa de ferramentas".**
2. **Façam a volta na roda; cada jogador diz uma coisa que se encaixa.**
3. **Sem repetir e sem pausas de mais de uns cinco segundos.**
4. **Errou, repetiu ou travou: perde uma vida. O último jogador com vida vence.**

PREPARAÇÃO

1. Sentem em roda ou em volta de uma mesa para a ordem das vezes ficar óbvia.
2. Cada jogador tem três "vidas": três dedos levantados é o jeito mais fácil de controlar.
3. Escolham quem anuncia a primeira categoria. Categorias amplas servem para a primeira rodada: frutas, países, coisas azuis.
4. Combinem o limite da pausa. Uma contagem lenta até cinco, feita por quem acabou de responder, é justa e dispensa cronômetro.

COMO JOGAR

1. Quem escolhe a categoria anuncia e dá a primeira resposta.
2. Em sentido horário, cada jogador dá uma resposta nova que se encaixe.
3. O jogador perde uma vida se repetir uma resposta anterior, disser algo que não se encaixa ou não responder dentro do limite da pausa.
4. Qualquer um pode contestar uma resposta. O grupo decide rápido com as mãos levantadas; empate favorece a resposta.
5. Quando alguém perde uma vida, a rodada termina. Quem perdeu escolhe a próxima categoria e começa.
6. Quem fica sem vidas sai do jogo, mas vira juiz das contestações.
7. O último jogador com pelo menos uma vida vence.

COMO O JOGO TERMINA

O jogo termina quando só um jogador ainda tem vidas. Para uma partida mais curta, deem duas vidas a cada um ou tirem a eliminação e joguem dez categorias: vence quem perdeu menos vidas.

JOGANDO SENTADO

Já é jogado sentado. O ritmo de palmas opcional usa só as mãos.

DICAS PARA O ANFITRIÃO

- Estreitem as categorias com o tempo: "animais" no começo, "animais listrados" mais tarde.
- Seja generoso nas contestações em grupos com idades misturadas. O objetivo é manter o embalo, não fazer um tribunal.
- Se a eliminação deixar gente parada por muito tempo, troquem para a pontuação sem eliminação descrita acima.
- Evitem categorias que exigem conhecer marcas, programas ou celebridades específicas, porque isso exclui alguns convidados.

VARIAÇÕES

Letra fixa. Toda resposta precisa começar com a mesma letra: "comidas que começam com P". Bem mais difícil; melhor deixar para os dois ou três últimos jogadores.

Ritmo de palmas. Mantenham um ritmo de quatro tempos (duas batidas na mesa, duas palmas) e deem cada resposta nas palmas. O ritmo substitui o limite da pausa e aumenta a pressão sem precisar de cronômetro.

IDEIAS INICIAIS: PARA COMEÇAR

- coisas numa cesta de piquenique
- coisas numa caixa de ferramentas
- coisas redondas
- animais de quatro patas
- coisas que se leva nas férias
- comidas que se come com as mãos
- coisas numa gaveta de cozinha
- coisas que fazem barulho

IDEIAS INICIAIS: DESAFIOS MAIS FECHADOS

- coisas com rodas
- palavras que terminam em -ção
- coisas que dá para dobrar
- legumes que crescem embaixo da terra
- palavras que são ao mesmo tempo uma cor e um objeto
- instrumentos musicais de sopro
- coisas que só se faz uma vez por ano
- coisas que derretem

Os tempos são estimativas editoriais, não resultados de testes. Revisado pela equipe editorial quanto à clareza e à coerência. Não afirmamos ter testado esta página com grupos.