



Mímica

Represente uma palavra ou expressão sem falar para que seu time adivinhe antes de o tempo acabar.

Jogadores 4–20 (melhor com 6–12)

Duração 20 a 45 min

Materiais Sem materiais

Movimento Em pé e em movimento

REGRAS RÁPIDAS

1. Dividam-se em dois ou mais times.
2. Um jogador faz a mímica de uma carta secreta, sem palavras, sons ou mexer os lábios.
3. O time dele tenta adivinhar antes de um cronômetro de 60 a 90 segundos acabar.
4. Um ponto por acerto; os times se alternam até todo mundo ter feito mímica.

PREPARAÇÃO

1. Liberem um pequeno "palco" que todos consigam ver. Tirem copos e qualquer coisa frágil do alcance.
2. Formem times de 3 a 6. Idades e níveis de confiança misturados em cada time deixam o jogo equilibrado.
3. Combinem de onde vêm as cartas: o modo anfitrião no celular, cartas impressas viradas para baixo ou o time adversário cochichando uma carta para quem vai atuar.
4. Combinem a duração da rodada. Noventa segundos são generosos para quem está começando; sessenta servem para grupos que jogam sempre.

COMO JOGAR

1. O primeiro time manda alguém para o palco. Essa pessoa olha uma carta sem mostrar para ninguém.
2. Liguem o cronômetro. Valem só gestos, expressões faciais e movimentos: nada de falar, fazer barulho, mexer os lábios formando palavras ou apontar para objetos da sala que sejam a resposta.
3. Os colegas de time gritam palpites à vontade. Quem atua pode concordar com a cabeça, negar ou fazer sinal de "continua" para guiá-los.

4. Se o time disser a carta exata, ou uma versão que todos achem próxima o bastante, marca um ponto e a vez termina.
5. Se o tempo acabar antes, não há ponto. Revelem a resposta para a sala toda se divertir.
6. Quem atua pode passar uma vez por rodada e pegar outra carta, mas o cronômetro continua correndo.
7. Os times se alternam. Todo mundo deve atuar uma vez antes de alguém atuar pela segunda vez.

COMO O JOGO TERMINA

Joguem até todo mundo ter atuado o mesmo número de vezes, normalmente duas voltas completas; o time com mais pontos vence. Se a noite estiver se estendendo, anunciem uma "rodada final" antes da última volta começar, em vez de parar no meio.

JOGANDO SENTADO

Joguem a "mímica de mesa": quem atua fica sentado e usa só as mãos, o rosto e a parte de cima do corpo. Escolham as cartas marcadas como "dá para jogar sentado" no baralho de mímica e deixem de fora tudo o que exige andar, pular ou deitar.

DICAS PARA O ANFITRIÃO

- Deixe quem está tímido fazer a primeira mímica em dupla. Duas pessoas representando a mesma carta continua sendo mímica.
- Decidam antes de começar o quanto vale o "próximo o bastante" e deixem o time que não está atuando ser o juiz.
- Só mostrem o placar se o grupo gostar de competir. Muitos grupos jogam felizes sem placar nenhum.
- Com idades misturadas, dê as cartas fáceis para os mais novos ou para quem está estreando e guarde as difíceis para voluntários.

VARIAÇÕES

Rodadas por categoria. Anunciem a categoria antes de cada vez: animais, profissões, objetos da casa. Saber a categoria acelera os palpites e é o jeito mais gentil de apresentar o jogo a quem nunca jogou.

Mímica de revezamento. Deem a cada time a mesma lista de cinco cartas. Uma pessoa por vez corre até o anfitrião, pega a próxima carta e faz a mímica para o próprio time. O primeiro time a terminar as cinco vence. Usem dois cômodos ou as pontas opostas de um salão grande para que os times não se escutem.

IDEIAS INICIAIS: AÇÕES DO DIA A DIA

- | | |
|--------------------------------|--------------------------------|
| ■ escovar os dentes | ■ dobrar um lençol de elástico |
| ■ amarrar o cadarço | ■ descascar uma laranja |
| ■ desembaraçar fones de ouvido | ■ encher uma bexiga |
| ■ enfiar a linha na agulha | ■ embrulhar um presente |

IDEIAS INICIAIS: OBJETOS DA CASA

- | | |
|------------------------|-----------------------------|
| ■ um guarda-chuva | ■ um aspirador de pó |
| ■ uma torradeira | ■ um despertador |
| ■ uma máquina de lavar | ■ um moedor de pimenta |
| ■ uma chaleira | ■ uma tábua de passar roupa |

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.