



Descreva e desenha

Descrever uma imagem simples só com palavras para que o parceiro, que não está vendo, a desenha o mais fielmente possível.

Jogadores 2–16 (melhor com 4–10)

Duração 10 a 25 min

Materiais Papel e caneta

Movimento Sentado

REGRAS RÁPIDAS

1. Formem duplas. Um descreve, o outro desenha.
2. Quem descreve vê uma imagem simples; quem desenha não pode ver.
3. Descreva só com formas, tamanhos e posições: nunca diga o que a imagem é.
4. Depois de três minutos, comparem o desenho com o original e troquem os papéis.

PREPARAÇÃO

1. Deem a cada pessoa que desenha uma folha, uma caneta ou lápis e algo firme para apoiar.
2. Formem as duplas. Juntar pessoas que não se conhecem bem transforma o jogo num quebra-gelo suave.
3. Acomodem cada dupla de forma que quem desenha não consiga ver a imagem.
4. Entreguem uma imagem a cada pessoa que descreve: uma carta impressa, o modo anfitrião no celular ou um rascunho rápido feito pelo anfitrião.
5. Programem um cronômetro de três minutos para a rodada.

COMO JOGAR

1. Quando o cronômetro começar, quem descreve começa a descrever a imagem.
2. Só valem formas, linhas, tamanhos, direções e posições: "um círculo grande no meio da folha", "uma linha curta saindo da borda de cima".
3. Não pode dizer o nome do objeto nem de nenhuma parte dele. Falar "é uma casa" ou "desenhe um telhado" não vale.
4. Quem desenha pode fazer perguntas a qualquer momento, e quem descreve pode responder.
5. Quem descreve não pode olhar o desenho enquanto ele está sendo feito.
6. Quando o tempo acabar, as canetas descem e cada dupla compara o desenho com o original.

7. Troquem os papéis e joguem de novo com uma imagem nova.

COMO O JOGO TERMINA

Uma partida completa tem duas rodadas, para todo mundo descrever uma vez e desenhar uma vez. Para fechar com graça, coloquem todos os desenhos ao lado dos originais e deixem a sala escolher o mais parecido e o mais gloriosamente errado.

JOGANDO SENTADO

Jogado sentado. As duplas sentam de costas uma para a outra, ou simplesmente frente a frente, com a imagem escondida atrás de um cardápio, um livro ou uma mão levantada se for difícil virar as cadeiras.

DICAS PARA O ANFITRIÃO

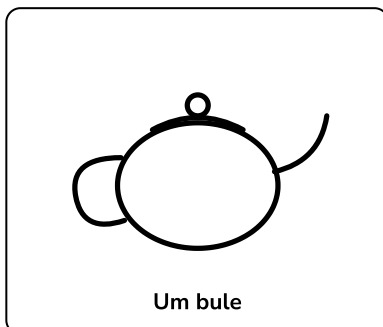
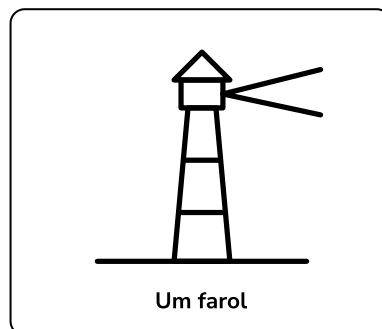
- Comecem com imagens bem simples, de quatro ou cinco formas. A dificuldade sobe rápido.
- Lembre quem descreve de dizer onde começar na folha. A maioria dos desastres começa com a primeira forma no lugar errado.
- Rir com carinho dos resultados é o objetivo. Elogie a descrição tanto quanto o desenho.
- Se alguém tiver dificuldade para desenhar ou enxergar detalhes, deixe essa pessoa descrever nas duas rodadas ou usem as imagens com formas grandes e traço grosso.

VARIAÇÕES

Uma pessoa descreve. Uma pessoa descreve a mesma imagem para a sala toda, e todos desenham ao mesmo tempo. Depois todos os desenhos são mostrados juntos. É o melhor formato para um grupo grande e só precisa de uma imagem.

Sem perguntas. Quem desenha precisa ficar em silêncio, então quem descreve não recebe nenhum retorno. Fica bem mais difícil e mostra o quanto dependemos de conferir se fomos entendidos.

IDEIAS INICIAIS: IMAGENS SIMPLES



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.

