Gather & Play

FICHA DO ANFITRIÃO PARA IMPRIMIR

O chapéu

Fazer seu time adivinhar o mesmo chapéu de palavras três vezes seguidas: primeiro descrevendo, depois com uma única palavra, depois com mímica.

Jogadores 4–20 (melhor com 6–12) **Duração** 25 a 45 min **Materiais** Papel e caneta **Movimento** Em pé opcional

REGRAS RÁPIDAS

1. **Cada um escreve três palavras ou nomes em papéis; todos os papéis vão para o mesmo chapéu.**
2. **Rodada um: descreva o papel sem dizer o que está escrito. Um minuto por vez, times alternando.**
3. **Rodada dois: os mesmos papéis, mas só uma palavra como dica.**
4. **Rodada três: os mesmos papéis de novo, em mímica e em silêncio.**
5. **Um ponto por papel adivinhado; vence o maior total depois das três rodadas.**

PREPARAÇÃO

1. Dividam-se em dois times e, se der, sentem intercalados para a vez passar naturalmente pela sala.
2. Distribuam três papéis por jogador. Cada um escreve uma coisa em cada papel (uma pessoa, um lugar, um objeto ou uma expressão que a sala toda conheça) e dobra no chapéu.
3. Programem um cronômetro de um minuto e escolham o time que começa.

COMO JOGAR

1. Na sua vez, um jogador tira os papéis um a um e dá dicas para o próprio time até o minuto acabar.
2. Cada papel adivinhado fica com o time. Um papel ainda na mão quando o tempo acaba volta para o chapéu.
3. Quem dá as dicas pode pular um papel por vez; ele volta para o chapéu.
4. Os times se alternam, com uma pessoa nova dando dicas a cada vez, até o chapéu esvaziar. Contem os papéis, anotem o placar e devolvam todos os papéis ao chapéu.
5. Rodada um: diga qualquer coisa, menos as palavras do papel ou pedaços delas.
6. Rodada dois: diga exatamente uma palavra como dica, sem gestos e sem segunda tentativa.
7. Rodada três: nenhum som, só mímica.

COMO O JOGO TERMINA

O jogo termina quando o chapéu foi esvaziado três vezes. Somem os papéis de cada time nas três rodadas; o maior total vence. Se o tempo estiver curto, parem depois de qualquer rodada completa: o placar continua valendo.

JOGANDO SENTADO

Totalmente jogável sentado: quem dá as dicas fica na cadeira nas três rodadas e, na rodada de mímica, usa só as mãos, o rosto e a parte de cima do corpo. Combinem isso para todos, não só para um jogador.

DICAS PARA O ANFITRIÃO

- Leia os papéis antes de começar e troque discretamente o que só uma pessoa conheceria.
- Lembre a sala de que a rodada um é a rodada da memória: prestar atenção enquanto o outro time joga compensa depois.
- Mantenha o chapéu circulando. Quem dá as dicas muda a cada vez, então ninguém fica parado por muito tempo.
- Se o mesmo jogador confiante vive adivinhando, peça a quem dá as dicas que olhe para um colega diferente a cada vez.

VARIAÇÕES

Quatro rodadas. Acrescentem uma rodada final em que quem dá as dicas se esconde atrás de um lençol ou embaixo de uma manta e só usa sons, sem palavras. A essa altura a sala conhece tão bem os papéis que um único zumbido muitas vezes basta.

Chapéu curto. Para uma partida de vinte minutos, escrevam dois papéis cada um e joguem só as rodadas um e três. É o jeito mais gentil de apresentar o jogo a uma família que nunca jogou.

IDEIAS INICIAIS: COISAS

- um balão de ar quente
- um castelo de areia
- um bolo de casamento
- um mapa do tesouro
- um saco de dormir
- uma máquina de lavar
- um aviãozinho de papel
- um patinho de borracha

IDEIAS INICIAIS: MOMENTOS

- um engarrafamento
- um guarda-chuva perdido
- uma volta na montanha-russa
- uma guerra de bolas de neve
- uma fanfarra
- um piquenique na chuva
- uma mala que não fecha
- o último pedaço de bolo

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.